

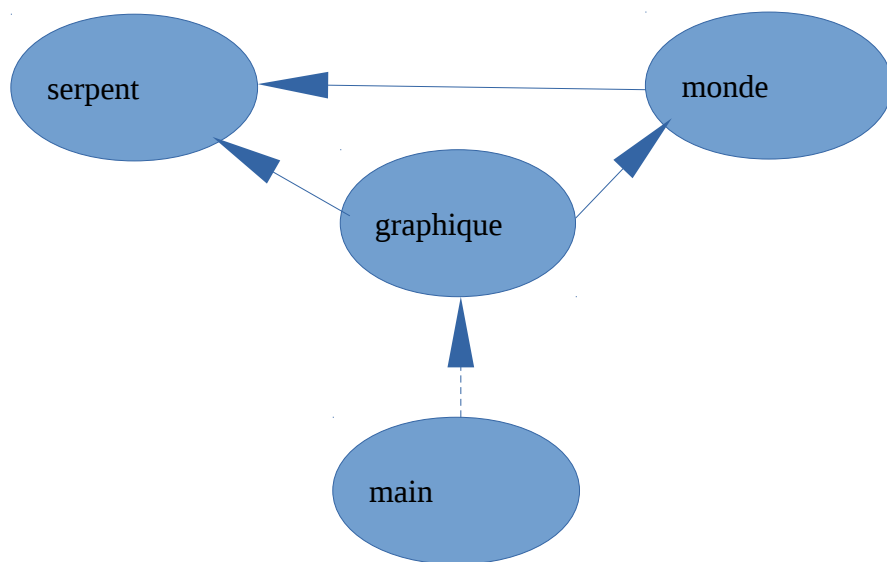
TP3:SNAKE

Introduction :

ce TP est un petit projet qui permet de plus utiliser la bibliothèque graphique MLV..et de maintenir un makefile pour la compilation Il s'agit du célèbre jeu snake qui consiste à déplacer un serpent pour manger des pommes et grandir progressivement.

Corp du rapport :

Modularisation :



on a fait un découpage selon les types des arguments utilisé dans les fonctions ainsi dans les fonction d'affichag, donc globalement on a 4 modules: le module main qui est le module principale inclut juste le module Graphique

- le module Serpent qui n'inclut aucun autre module,
- on a aussi le module Monde inclut le module Serpent,
- le module Graphique inclut le module Serpent et Monde

Amélioration :

Pour les améliorations nous avons ajouter la touche pour la pause « Space » et nous avons changer le graphisme les couleur des case il est devenu plus joli..

Conclusion :

Nous avons pas eu des difficultés dans le programme mais nous avons perdu beaucoup du temps pour calculer toujours les bon dimensions dans le graphisme..ainsi nous sommes pas arrivé à faire tous les améliorations..

Partie Annexe 1 : compilation est l'exécution :

1)make (le makefile habituel avant la creation celui le nouveau)

./snake

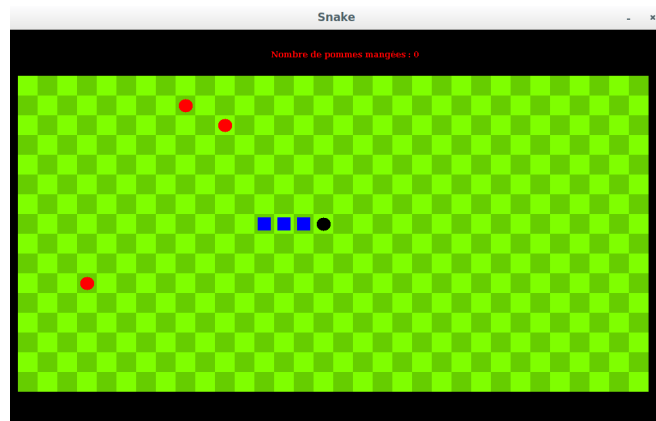
après la modulisation

2)make (nouveau makefile qu'on a creer)

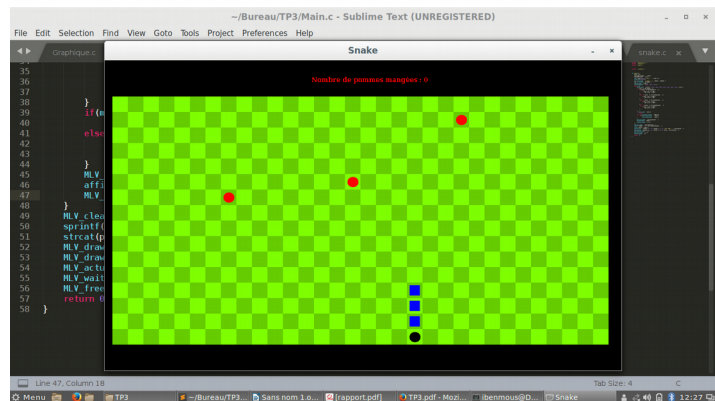
./Snake

Parties annexe2 : les documentations utilisés :

1)appuiez sur la touche espace dans le clavier pour commencer le jeu



2)le serpent mort s'il touche les bords de la fenetre ou bien son corps.



3) si la tete du serpent touche une pomme elle disparut et une autre apparaît en plus le serpent augmente par une case