



# Snakegame in pygame

14/11/2019

---

Juan Israel Souza

Matrícula: 19200427

## Introdução

O funcionamento do jogo é bastante simples, o jogador terá que controlar uma cobra que se movimenta pela tela coletando as maçãs que aparecem, não podendo colidir em seu próprio corpo nem nas paredes. A cada maçã coletada o tamanho da cobra aumenta, aumentando também a pontuação e a velocidade em que ela se movimenta.

## Regras do jogo:

1. Caso a cobra colidir em si mesma ou nas paredes o jogo acaba.
2. A cada maçã coletada a pontuação aumenta 1 ponto
3. A velocidade varia conforme a pontuação, quanto mais pontos, mais rápida.

## Como jogar:

- Tela inicial:
  - Apertar a tecla s: O jogo iniciará.
- Jogo em andamento:
  - Apertar a tecla ↑ : A cobra se moverá para cima.
  - Apertar a tecla →: A cobra se moverá para direita.
  - Apertar a tecla ←: A cobra se moverá para esquerda.
  - Apertar a tecla ↓ : A cobra se moverá para baixo.
- Quando em game over:
  - Apertar a tecla r: O jogo reinicia.

## Funcionamento da lógica de programação:

O código da para fazer a cobra foi basicamente basicamente uma lista de posições na tela, e toda vez ao colidir com a maçã a lista recebe uma nova posição aumentando seu tamanho.

## Screenshots:







