

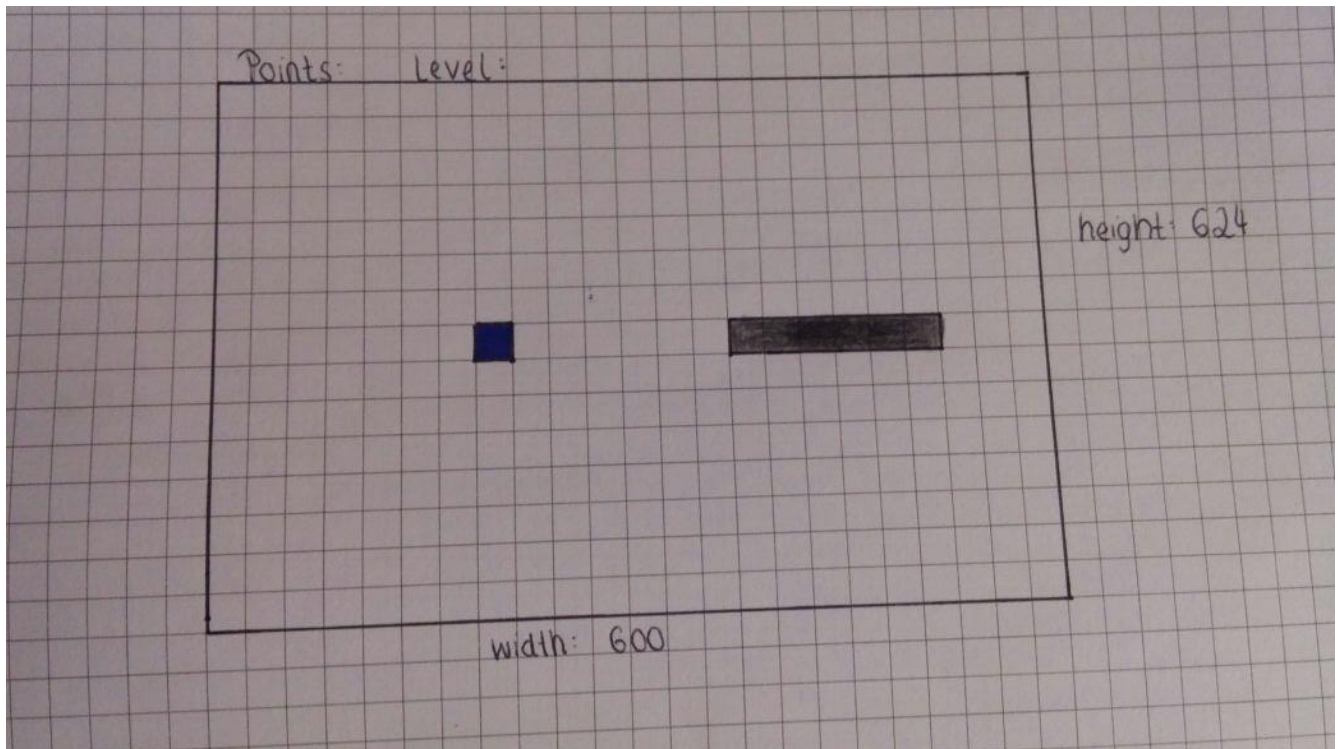
## Funktionale Analyse

Das Spiel basiert auf dem Spiele-Klassiker Snake und übernimmt auch die Interaktionskonzepte dieses Spiels. So gilt es bei diesem Spiel die Schlange mit den Pfeiltasten nach oben, unten, links und rechts zu steuern um an das Futter zu gelangen. Das Futter ist willkürlich auf dem Spielfeld verteilt. Um das Spiel zu beginnen muss eine Pfeiltaste gedrückt werden. Jedes Futterstück entspricht 10 Punkten, ab 50 Punkten steigt man ein Level höher. Die Schlange gewinnt mit jedem höheren Level an Geschwindigkeit und wächst mit jedem Stück Futter um dieses. Das Ziel dieses Spieles ist so viel Futter zu sammeln wie es möglich ist. Zu beachten ist das man das Spiel verliert, wenn man a) gegen den Rand des Spielfeldes steuert, sei es der obere, unter, linke oder rechte Rand und b) gegen seinen eigenen Körper steuert.

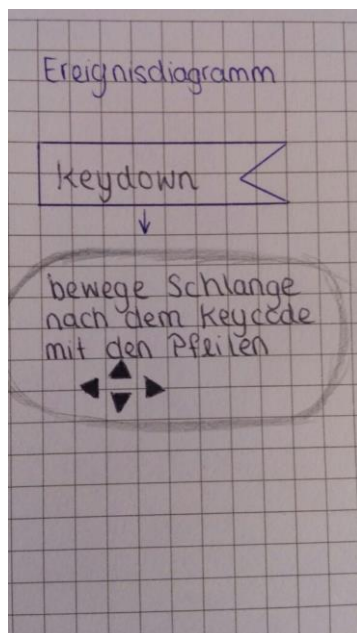
## Nutzerinteraktionen

Keydown -> Schlange wird nach Keycode mit den Pfeilen in die gesteuerte Richtung bewegt.

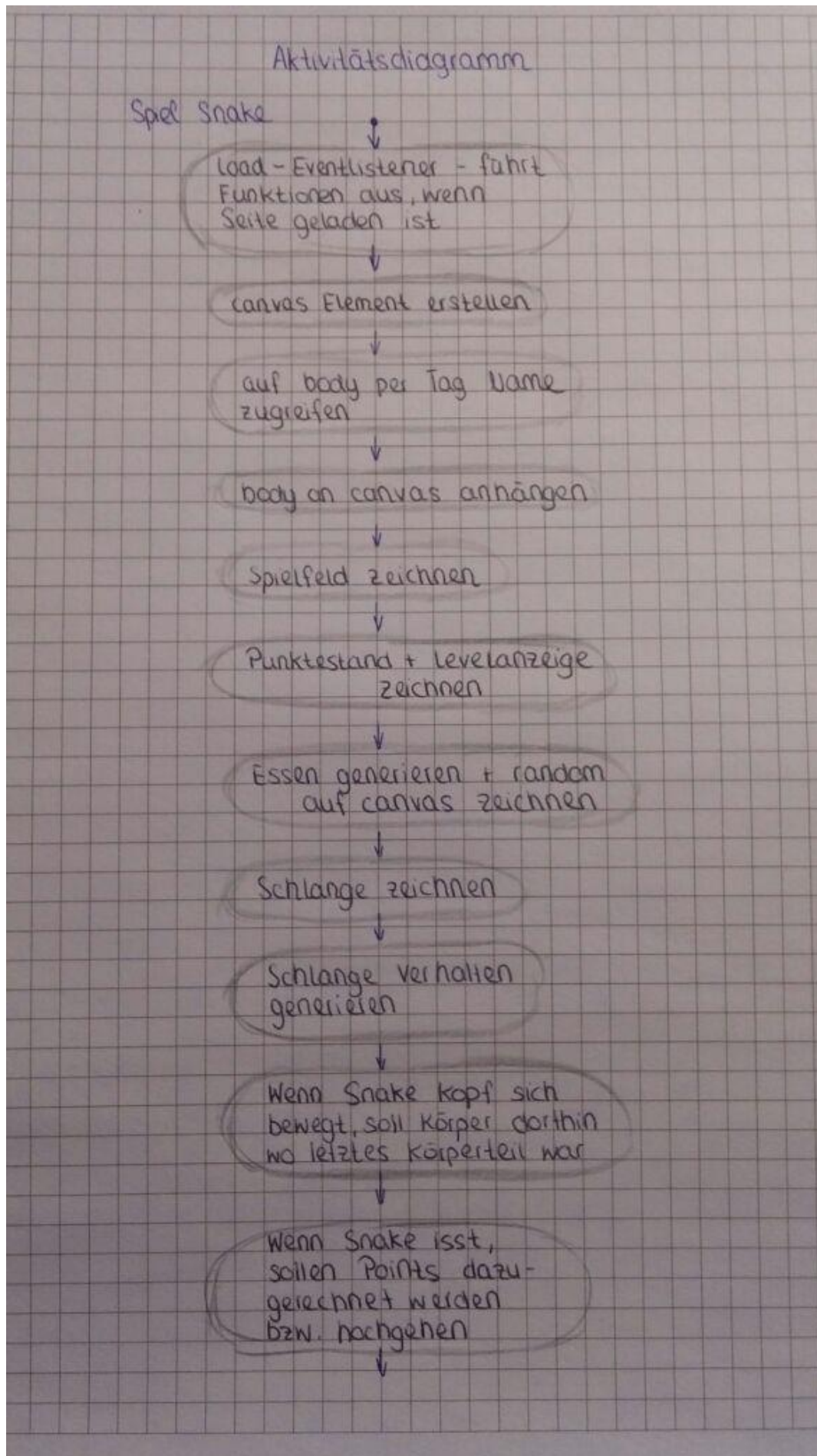
## Skizze



## Technische Analyse



## Aktivitätsdiagramm



Wenn Snake auf Spielfeld  
oder seinen Körper trifft  
=> GAME OVER



Spiel wird nicht immer  
aktualisiert, sondern  
Geschwindigkeit von  
Snake soll mit  
jedem höheren  
Level steigen



keydown Eventlistener  
bewegt Snake mit  
Pfeiltasten

