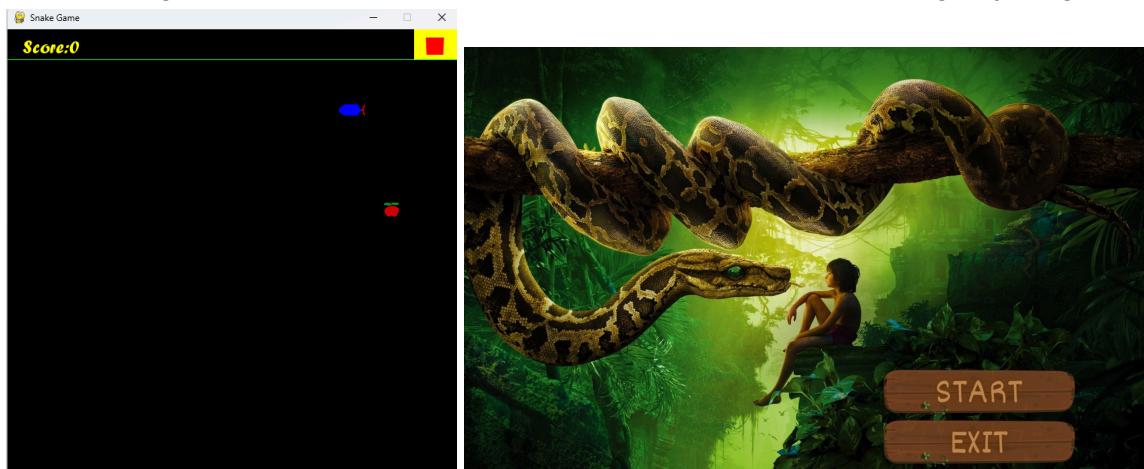


Snake game dokumentatsioon

Kasutasin peamiselt kahte koodi, et luua oma moodi ussimängu natukene ka kolmandast mängust. Otsisin kaua erinevaid mänge aga need olid ilmselt kõige paremad mis ka töötasid.

Esimene leitud mängust meeldis mulle väga uss ja kuidas sai panna seda mäng pausile. Teisest mängust võtsin üldise baasi kuna mulle meeldis kuidas see mäng välja nägi.



Siin on mängude lingid:

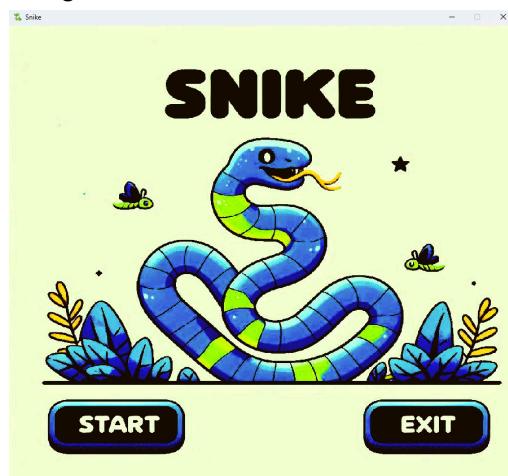
https://github.com/aayushchouhan24/Snake-Game/blob/master/assets/high_score.txt

<https://www.edureka.co/blog/snake-game-with-pygame/>

<https://github.com/aayushchouhan24/Snake-Game/blob/master/assets/images/>

Esimese asjana proovisin saada esimese mängu ussi teise mängu. Sellega oli parajalt pusimist ja ma ei saanudki täielikult seda ussi sinna ilusasti pandud.

Kohe teise asjana vahetasin ma ära taustapildid ja menüüd. Lasin luua Copilotil endale pildid mis mulle sobiksid kuna otsides ei leidnud ma sobivaid pilte. Kuna Copilot tegi märgu menüü valmistamisel väikse kirjavea ja kirjutas Snake asemel Sinke jätsin selle mängu nimeks kuna see hakkas mulle meeldima. Samuti tegin ma Copilotiga Gameoveri kujutise. Muutsin ka toidu pilti. Vahetasin ka mängu enda backgroundi ära.



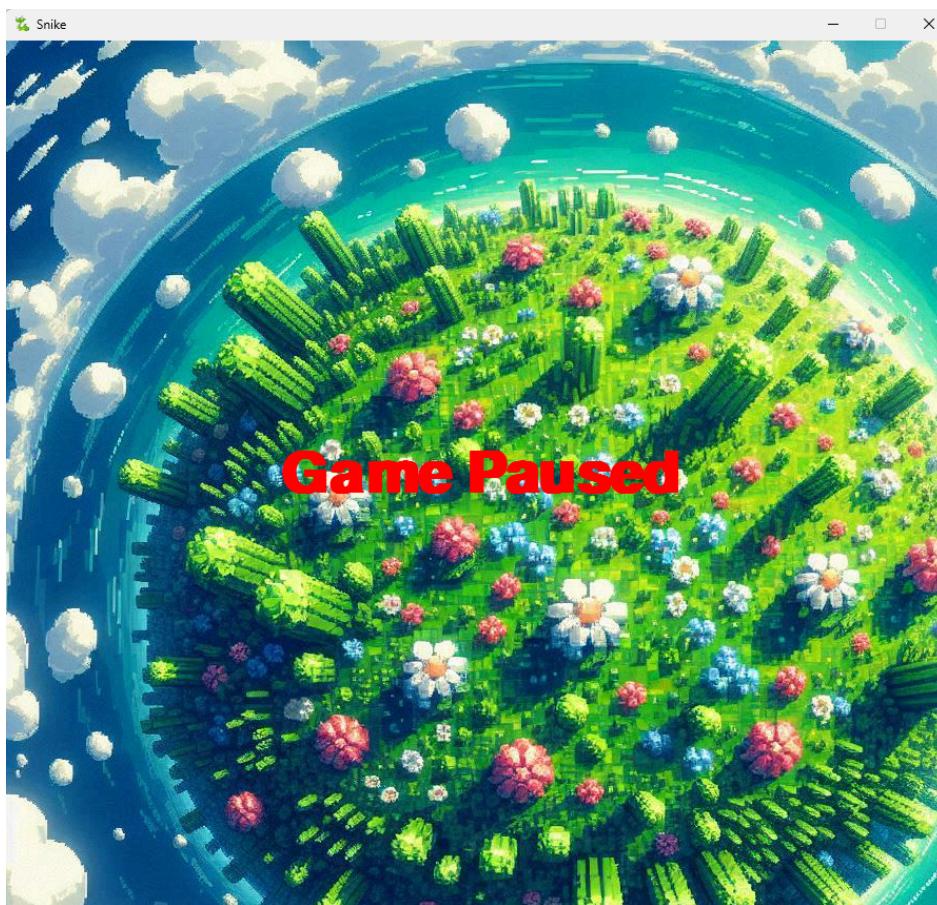
Lisasin mängule taimeri 80 sekundist hakkab lugema allapoole. Mängu ülesanne ongi 80 sekundi jooksul võimalikult palju koguda punkte. Kõige kõrgem skoor mis on saadud jäääb top skooriks kuni see ületatakse. Samuti tegin nii, et iga kord valitakse kolmest backgroundist üks nii, et taustad vahetuvad. Muutsin ka helisi sest mulle ei meeldinud originaalne heli.



Probleemid

Esimene probleem tekkis siis kui tahtsin tõsta esimese mängu ussi teise. Kuna see oli üks esimestest asjadest mis tegin oli natukene raske kohandada muutujaid ja funktsioone et need klapiksid. Löpuks sain ussi siiski enam-vähem ilusasti üle kantud. Leppisin sellega et uss jäab kandilisem kui ma tahtsin

Teine probleem mis mul tekkis oli pausile panemisega. Ma tahtsin teha nagu esimeses mängus oli võimalus pausile panna, et vajutad üleval vasakul olevat nuppu, et see jäeks pausile. Millegi pärast ei saanud ma seda päris nii tööle nagu tahtsin hiljem sain teade, et see nupp mida ma tahtsin oli jäänud taustapildi alla ja ma ei olnud märganud seda. Aga kuna avastasin seda liiga hilja. Olin juba teinud nii, et kui vajutan klaviatuuril p tähte siis jäab kõik pausile.



Kolmas probleem tekkis küpsiste ja muhvinite toiduks lisamisega. Sain alguses ainult muhvineid lisatud. Siis ChatGPT abil sain teha nii, et küpsised ja muhvinid on korraga. Löpuks leitsin sellele lahenduse panin koodi algusesse mõned muutujad ja kasutasin erinevaid meetoteid, et saada iga seitsmes toit mis ilmub küpsiseks mis annab 20 punkti ja et muhvin annab 10 punkti.

```

if abs(snake_x - food_x) < 35 and abs(snake_y - food_y) < 35:
    food_count += 1
    if food_count % 7 == 0:
        score += 20 # Cookie gives more points
        is_cookie = True
    else:
        score += 10 # Regular food
        is_cookie = False

    if food_count % 6 == 0:
        is_cookie = True
    else:
        is_cookie = False

```

Neljandaks probleemiks oli taimeri lisamine. Sellega oli mul köige rohkem probleeme. Aguses püütsin lihtsalt ChatGPTega koodile lisada taimeri aga see ei töötand kunagi. Otsisin siis internetis mitmeid taimereid ja proovisin neid sobitada sinna koodi nii, et mängija näeks ka taimerit. Lõpuks sain aru, et viga ei olnud taimerites vaid selles kuidas ma olin taimeri paigutanud. Olin pannud taimeri enne mängu loopi aga oleksin pidanud panema pärast seda ka osa. Ma ei olnud pannud seda osa pärast luupi:

```

remaining_text = "Remaining Time: " + str(remaining_seconds) + "s" # Tekst järelejäänud aja kuvamiseks
text_screen(remaining_text, color, 10, 10) # Kuvame järelejäänud aja ekraanil

pygame.display.update()

clock.tick(fps)

```