

# Sprawozdanie z realizacji projektu

Aplikacja desktopowa – Snake

Igor Bujak, Michał Grenda

## 1 Cel projektu

Celem projektu było stworzenie aplikacji desktopowej w technologii **Java**, docelowo - gry typu Snake.

## 2 Opis funkcjonalności

Aplikacja umożliwia:

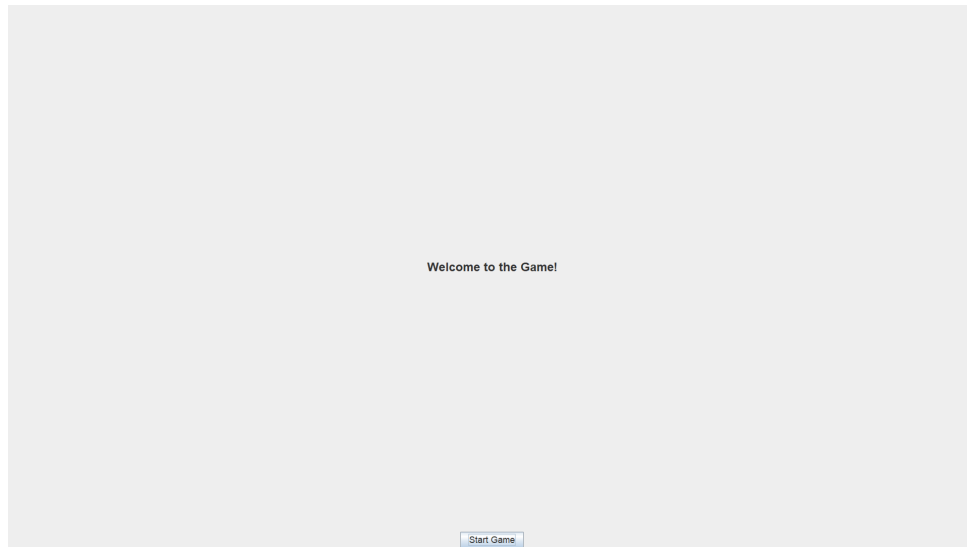
- Rozpoczęcie rozgrywki z użyciem myszy.
- Sterowanie węzem gracza z użyciem klawiszy klawiatury.
- Gre 2.5 osobowa (na planszy znajdują się dwa węże sterowane przez AI).
- Ponowne rozpoczęcie rozgrywki po zakończeniu gry.
- Śledzenie najlepszego wyniku.

## 3 Technologie i narzędzia

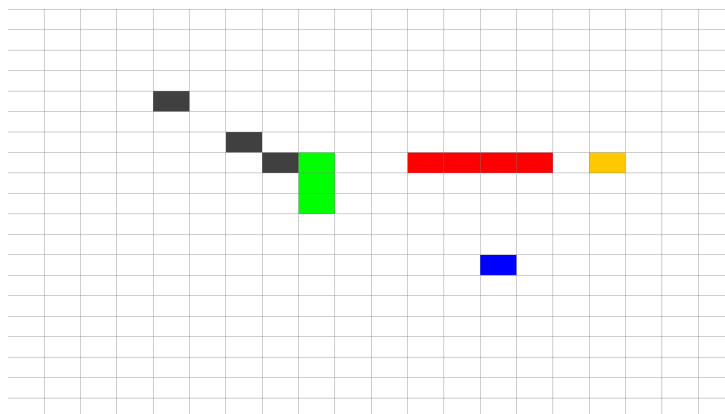
Projekt wykorzystuje następujące technologie:

- Język programowania: Java
- Interfejs użytkownika: Swing
- IDE: JetBrains IntelliJ
- Kontrola wersji: GitHub
- Dokumentacja: JavaDocs

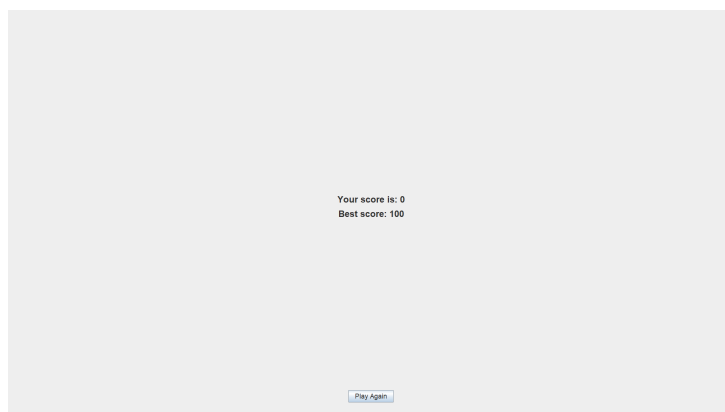
## 4 Ekran aplikacji



Rysunek 1: Startowy ekran aplikacji.



Rysunek 2: Ekran główny gry.



Rysunek 3: Ekran końcowy gry.

## 5 Wnioski

Projekt spełnia wymagania określone w specyfikacji:

- Aplikacja napisana jest w języku Java.
- Interfejs użytkownika został wykonany w technologii Swing.
- Gra jest 2.5 osobowa (występuje wrogie graczowi AI).
- Aplikacja obsługuje dane wejściowe użytkownika.
- Następuje zliczanie oraz zapamiętywanie najlepszych wyników.