

SNAKE

janvier 16, 2019



snake.

0.1 Enoncé

Le but de dans ce jeu, on contrôle un serpent avec les flèches du clavier. Pour gagner, le serpent doit manger un max de point pour évoluer le score du jeu. On perd si le serpent sort de la fenêtre ou s'il se mord la queue.

0.2 Fichiers et Méthodes

Classe Point.java : cette classe elle contient un constructeur de point x et y et une méthode boolean qui vérifie si c'est point ou pas et une méthode ToString pour l'affichage.

Classe Snake.java : cette classe je commence à créer mon serpent (ajout point de la longueur max 3) et je le donne des couleurs unique exemple (mon serpent ayant une couleur de début ORANGE puis à sa mort ROUGE) :

Classe Painter.java : cette classe je dessine les formes et les couleurs et aussi la couleur du point à manger change à chaque fois et aussi le serpent change de couleur selon le point à manger c'est plus agréable et j'affiche le Niveau et le Score de jeu et en cas de perte j'affiche le message "Game Over", "Appuyez sur Entrée pour rejouer ou Échape pour quitter"

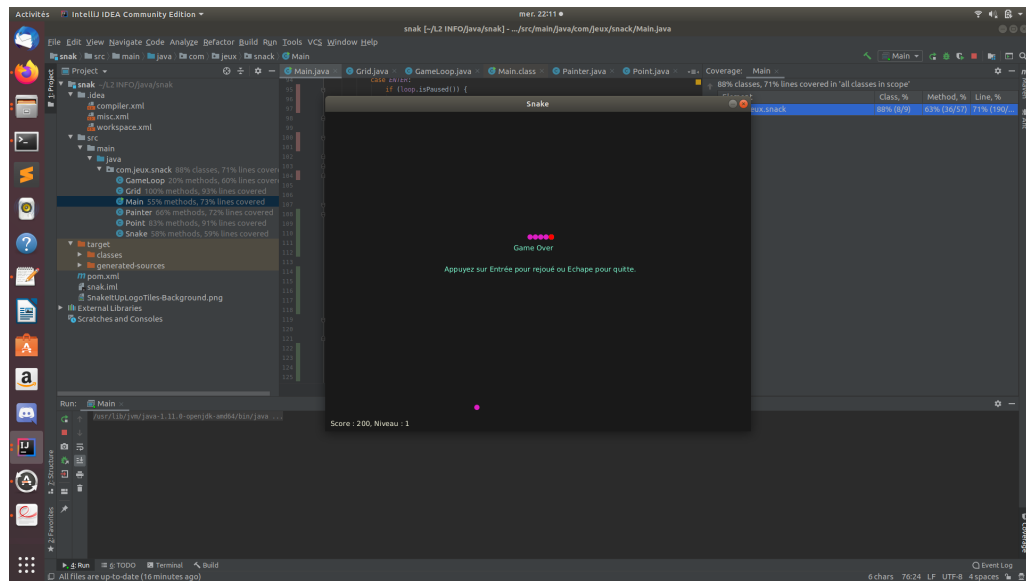
Classe Grid.java : cette classe je génère les couleurs des points et leur position aléatoirement dans la grille.

Classe Gameloop.java : cette classe je génère la vitesse de jeu et le temps plus des méthodes de début de jeu (isKeyPressed()) et fin (pause()) .

Classe Main.java : cette classe je génère le menu d'entrée (interface graphique j'ai mis une photo deux boutons start et exit et j'ai affiché aussi mon prénom) et la grille de jeu puis les méthodes : **handle** début de jeu et avec des manipulations clavier haut gauche bas droit et en cas de perte on peut rejouer ou bien fermer le jeu .

0.3 Problèmes

L'algorithme il fonctionne très bien mais j'avais un petit point qui fonctionnait pas quand j'ai mon serpent au début avant de manger le premier point quand je clique sur deux boutons de clavier gauche et bas en même temps ou droit et bas ou gauche et haut ou droit et haut le serpent il fait demi-tour (marche arrière) mais dès que je mange un point et j'essaie de faire cette expérience le serpent tourne mais il meurt direct j'arrive pas à corriger ce problème. à part ça il fonctionne très bien.



0.4 Exemple utilisation



