

PROJEKAT

Predmet: Razvoj softvera

Igra: Snake

O igrici

Igra zmija nastala je 1970. Godine 1980. razvila se nova verzija igre zmija. Devedesetih godina Nokia je na svom mobilnom telefonu imala ovu verziju igre zmija. Igra je povezana s premještanjem zmijske glave pomoću strelica lijevo, desno, gore i dolje da biste pojeli jabuku. Kad pojedete jabuku, zmija postaje jedan blok veća. Ako zmija udari u zidove ekrana, igra je gotova. Ocjena ovisi o broju pojedenih jabuka. Ispod je citat tvorca igre na Nokiji: Taneli Armanto

"NIKADA nisam pogriješila to bih postala popularan. Možda je to bila masovna distribucija telefona, jednostavnost igre ili vrhunska kombinacija njih dvoje - ali Snake je postao fenomen. Ljudi su dulje vrijeme počeli zuriti u svoje mobitele. "
Armanto - tvorac igre Snake na Nokiji

Opis projekta

Projekat se sastoji od 3 paketa. Paket gui, konzola i logika. Sve klase imaju opisane u dokumentaciji. Ključne klase u igri Snake su Snake, Ploca, Mis, ZidnaPloca i Igraj. Klasa IgrajSnake je motor igre koji pokreće igru. Ima najnovije mjesto o zmiji, mišu i ploči. Ploča ima matricu ćelija. Zaslon ploče ima zid. Samo igricu igramo kao u u opisu „O igrici“ samo što se u mojoj igrici jede miš.

Kad pokrenemo igricu u konzoli igramo sa komandama l - lijevo, r - desno, u - gore, d - dolje;

Pokrenite igru i zabavite se!