# Planlegning Snake

## Spillelementer

1. GRID
   1. Jeg trenger en canvas element å tegne på
   2. Jeg trenger å lage et rutenett med celler (kolonner og rader)
   3. Jeg trenger forskjellige tilstander for hver celle, kan være tom (hvit), kan være en frukt på den (blå), kan være slangen på den (svart)

Eksempel: 4x4 rutenett meden slange av 3 celler i rad 2 og 1 frukt i rad 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. SNAKE
   1. Jeg trenger en slange
   2. Jeg må lagre slangens posisjon og lengde i rutenettet
   3. Jeg må lagre slangens retning (opp, ned, venstre, høyre)
   4. Når jeg trykker på en piltast, må jeg oppdatere slangens posisjon og retning
   5. Slangen skal bevege seg i en retning «hvert sekund»? Trenger å teste hastigheten
   6. Når slangen beveger seg, må jeg oppdatere cellene som slangen er på. For det må jeg ferge cellen foran svart og fjerne en bak (hode og hale)
   7. Jeg må teste om slangen:  
      - treffer grensen: tapt, trenger å starte på nytt

- bit i seg selv: tapt, må starte på nytt

- fant en frukt: slangen vokser, det betyr at jeg ikke trenger å flytte halen.

1. FRUKT
   1. Jeg må legge en frukt i et tomt felt på rutenett
   2. Hvis slangen spiser en frukt, forsvinner frukten, og jeg trenger å plassere en ny frukt
2. SCORE
   1. Jeg burde telle opp poengsummen for hver frukt slangen spiser
   2. Jeg bør sette poengsummen til 0 når slangen biter seg selv eller treffer grensen

START SPILLET

* I begynnelsen skal slangen plasseres i midten nederst og oppover og slangen skal være 1 celle stor
* Det skal også være en frukt på rutenettet, resten skal være tom

SPILLET ER SLUTT

* bare start spillet på nytt, jeg trenger ikke et «game over» skjermen akkurat nå

EKSTRA

* Jeg kan trykke mellomrom for å pause / starte spillet på nytt