

Snake - Viðmótsforritun

ttb3@hi.is

14. mars 2022

Gagnvirkniskröfur notenda

1.

Gagnvirkni

Notandi getur spilað Snake þar sem snákurinn getur borðað mat, stækkað og liðast, snákurinn deyr svo ef hann snertir eitursnák eða klessir á sinn eigin líkama.

Lýsing á verkefni

Í fyrri útgáfu af Snake var aðeins hægt að lengjast en ekki liðast. Með viðbætti liðunarhegðun þarf að breyta stjórnun á snáknum, athuga þarf í hvaða átt snákurinn stefnir og koma í veg fyrir að hann snúi við.

2.

Gagnvirkni

Notandi getur skráð stigin sín niður ásamt þremur einkennisstöfum, eins og í gömlum spilakössum.¹ Þessi stig eiga að geymast á milli leikja.

Lýsing á verkefni

Hingað til hefur stigafjöldi verið vistaður sjálfkrafa og með enga vísun í notenda. Stigin voru aðeins til staðar frá því að leikurinn hafðist og þangað til að honum var lokað, ekkert var geymt á milli keyrslna.

3.

Gagnvirkni

Notandi getur hefnt sín á eitursnákum, öðru hvoru er maturinn sem birtist 'sérstakur' á þann hátt að þegar notandi borðar sérstaka matinn, getur hann

¹Sjá mynd 2.1

ekki dáíð og ef snákurinn rekst á eitursnák deyr eitursnákurinn. Mjög svipuð þæling og stóru doppurnar í pac-man og stjörnur í super mario. ²

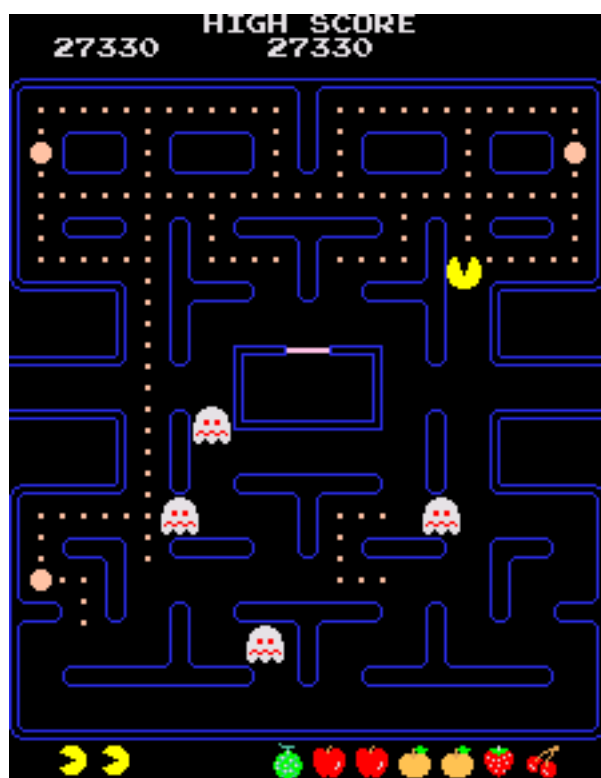
Lýsing á verkefni

Myndir

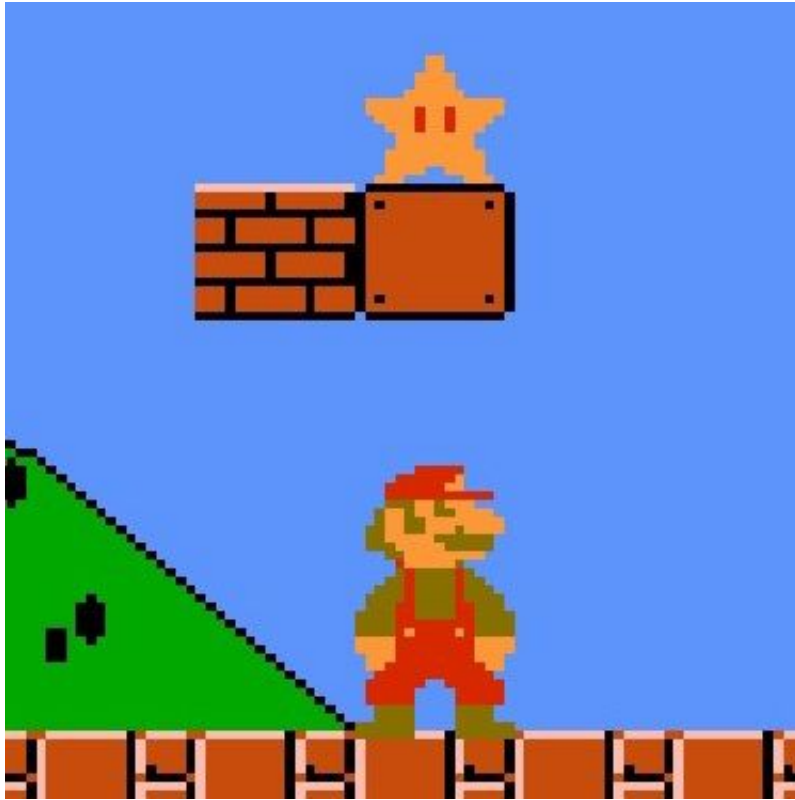


mynd 2.1

²Sjá myndir 3.1 og 3.2



mynd 3.1



mynd 3.2