

Program "Snake"

Klasy

Klasa Engine- główna klasa odpowiedzialna za uruchomienie oraz zamknięcie naszej gry oraz reagowanie na zmieniające się stany rozgrywki.

Klasa Game- klasa odpowiadająca za załadowanie tekstur, plików audio oraz wyrenderowanie okna gry

Texture- klasa przechowująca ścieżki do tekstur w folderze gry

Audio- klasa przechowująca ścieżki do plików dźwiękowych w folderze gry.

SoundManager- klasa zarządzająca dźwiękami gry, będzie zawierać metody sterujące odtwarzaniem muzyki w tle oraz efektami dźwiękowymi związanymi z rozgrywką

TextureManager- klasa zarządzająca teksturami w grze, będzie zawierać metody odpowiedzialne za załadowanie tekstur z plików.

Collision- klasa zarządzająca kolizjami między obiektami w grze, będzie zawierać metody odpowiadające za kolizje węża z poszczególnymi obiektami w grze takimi jak:

- a) Krawędzie planszy
- b) Punkty
- c) Z samym wężem

Cell- klasa tworząca i losowo ustawiająca zdobywany przez węża punkt na planszy

Score- klasa odpowiadająca za zliczanie oraz wyświetlanie wyniku

Board- klasa wyświetlająca tło podczas rozgrywki

Snake- klasa odpowiadająca za mechanikę ruchu węża oraz jego wyrenderowanie, będzie zawierać metody odpowiedzialne za poruszanie głową węża za pomocą strzałek w lewo/prawo, górę/dół, poruszanie wszystkich fragmentów węża, dodawanie nowych fragmentów węża