

Programozás alapjai 3

JY4D5L
Pintér Tamás

Házi feladat választás

Én a Snake nevű, közismert arcade játékot szeretném elkészíteni.

A játék célja, hogy a játékos által irányított kígyó minél hosszabbra nőjön, ezzel növelve a pontszámot. A kígyó hosszát a pályán véletlenszerűen elhelyezett almák "megevésével" lehet növelni. A játékot színesíti, hogy lehet nehézséget választani, valamint követni lehet az előző játékok pontszámát.

A játékot JavaFX segítségével szeretném elkészíteni.

2020.10.25.