

Snake

Programozás alapjai 3 - NHF Specifikáció

A házfeladatomban a Snake játék lesz. A játék arról szól, hogy a játékos egy kígyót irányít a nyilak, vagy a WASD gombok segítségével. Amíg nem nyomunk meg másik gombot, addig a kígyó megállás nélkül mozog az utoljára beállított irányba. A pályán véletlenszerűen ételek jelennek meg, amiket ha megeszik a kígyó azzal hogy átmegy rajtuk, megnő a hossza egy blokknyival. A játék akkor ér véget, ha a kígyó falnak, vagy a saját farkának ütközik. Ekkor a játék elmenti az aktuális pontszámot, amit a kígyó hossza tesz ki.

A játéknak lesz egy menüje is, amikben lehet új játékot kezdeni, a legjobb eredményeket megtekinteni, és kilépni, valamint egy nehézség választó opció is lesz benne, ahol a három nehézséget változtatva a megjelenő ételek mennyiségét lehet változtatni.

A játék jelenleg így néz ki

