

Описание игры

«Змейка для одного игрока»

Принципы игры

Игрок управляет змейкой, которая ползает по плоскости, собирая еду (или другие предметы) и избегая столкновения с собственным хвостом и барьерами. *Каждый раз, когда змея съедает яблоко, она становится длиннее, что постепенно усложняет игру. Игрок управляет направлением движения головы змеи (4 направления: вверх, вниз, влево, вправо), а хвост змеи движется следом.*

Управление

Управление змейкой осуществляется клавишами со стрелками, пробел – пауза.

Цель игры

Цель игры: набрать как можно больше очков.

Задача

Цель данной работы - создание интуитивно понятной игры «Змейка», которая сочетала бы в себе простоту и увлекательный игровой процесс. Разработанное приложение может быть использовано в развлекательных целях.

Руководство пользователя

При запуске программы, перед вами появится основное окно, в котором вы и будете управлять вашей змейкой. Вы можете:

- Посмотреть, кто создал приложение, кликнув по кнопке “меню” и выбрав “О программе”;

- Узнать правила игры, кликнув по кнопке “Правила и описание игры”;
- Понять, как управлять змейком, кликнув по кнопке “Управление”;
- Выйти из программы, кликнув по кнопке “Выход”.

Для того, чтобы начать игру, необходимо кликнуть по кнопке “Начать игру” (либо кликнув по кнопке «меню» и выбрав «Начать новую игру»). Перед этим вы должны выбрать сложность (чем выше сложность, тем быстрее движется змейка).

После начала игры змейка начинает движение вправо. Вам необходимо набрать как можно больше очков (1 очко = 1 съеденная еда). Съев так называемые бустеры, змейка на 5 секунд начинает двигаться быстрее.

Окраины плоскости, по которой движется змейка, не страшны ей ни капельки, при столкновении с границей плоскости, змейка окажется на противоположной границе.

На плоскости также расположено 10 барьеров, при столкновении с которыми змейка умирает. Также она умирает, съедая сама себя.

По завершению игры вы можете сделать скриншот, кликнув по кнопке “Сделать скриншот” и выбрав место, куда вы хотите сохранить изображение.

Если вам необходимо отвлечься от игры, вы, конечно же, можете поставить игру на паузу.

Также вы можете посмотреть время, в течение которого вы играли (Длительность), счёт и максимальный счёт.

Удачной игры!

Структурная схема программы

Синий – Мусатов Э.А. 21-ИСбо-2

Красный – Терехов Д.В. 21-ИСбо-2

