# Program dokumentáció:

## Snake Game

Amikor a program elindul, az űrlap inicializálódik, és a játékterület (PictureBox) megjelenik.

A "Start" gombra kattintva elindul a játék. Ekkor a kígyó megjelenik a játékterület közepén, és elkezd mozogni egy irányba.

A játékos a nyilakkal irányíthatja a kígyót, és célja az, hogy a kígyóval összeszedje a pontokat, amelyeket egyre nehezebbé váló labirintusban helyeznek el. Ha a kígyó ütközik a falba vagy a saját testébe, a játék véget ér.

A játék során a játékos pontokat szerez, amelyeket az űrlapon megjelenő "Elért pont" címke mutat. Emellett a legmagasabb elért pontszámot is nyomon követjük, amit a "Legtöbb elért pontszám" címke mutat.

A játék közben lehetőség van a képernyőről képet készíteni a "Képernyőfotó" gomb segítségével.

Amikor a kígyó ütközik, a játék véget ér. Egy üzenet jelenik meg, amely tájékoztatja a játékost a végeredményről, és lehetőséget ad új játék indítására.

A Beállítások osztály segítségével átméretezhető a kígyó, valamint változtatható a sebessége és a testének színe.

* A játék során egy időzítő figyeli a kígyó mozgását, és rendszeresen frissíti a játékterületet a kígyó új pozíciójával és az esetlegesen újonnan elhelyezett pontokkal. Az irányítás a billentyűzettel történik, és a kígyó minden újabb pontot megszerzésével növekszik, ami tovább nehezíti a játékot.