**Denumire joc:** Snake

**Descriere:** Iniţial, pe matrice apare o linie formată din 2 puncte ce reprezintă ,,şarpele ‘’ şi încă un punct – ,,mâncarea ‘’. Jucătorul poate deplasa şarpele până când acesta ajunge să colecteze mâncarea. Şarpele se măreşte în acest moment cu un punct. Pe matrice apare un alt punct către care şarpele trebuie să se deplaseze. Acest proces se repetă până când, în drumul său spre mâncare, şarpele se va intersecta cu el însuşi.

**Respectarea cerinţelor temei:**

a) Startul să fie cu input de la user : Pe un display LCD apare numele jocului şi după o perioadă meniul din care jucătorul poate alege să înceapă jocul, să selecteze modul de joc (cu pereţi exteriori sau fără) sau să selecteze viteza de deplasare a şarpelui.

b) Finalul să arate informaţia despre joc: Pe acelaşi LCD,la final, apare punctajul obţinut, iar prin apăsarea unui buton reapare meniul.

c) Jocul are un scor, dat de numărul punctelor colectate de către şarpe, dificultatea iniţială va fi aleasă de către jucător din meniu prin alegerea vitezei de deplasare. Aceasta va creşte progresiv în timpul jocului.

d) Jocul este conceput astfel încât fiecare să aleagă dificultatea dorită, astfel că alegând prima treaptă de viteză, oricine poate juca 45 de secunde cel puţin.

**Evoluţia în timp**: Relevant, în timp, va fi scorul, nivelul de dificultate crescând progresiv de la un punct iniţial ales de către jucător.

**Metode de control:** Şarpele se va duce în direcţia dorită folosind joystickul.

**Elemente conexe:**

· Display LCD – pentru interacţiunea cu utilizatorul

· Led – ce va pâlpâi când ,,şarpele îşi atinge coada” , o modalitate de a atrage atenţia că jocul s-a încheiat

· Butoane – pentru utilizarea meniului (stânga,dreapta, ok)

· Joystick – controlul în timpul jocului propriu-zis