

Relazione progetto Sn@ke

Corso di Programmazione

Pietro Tombaccini, 0001172381

Salvatore Bruzzese, 0001161573

Andrei Pirva Cosmin, Matricola

Anno Accademico 2024/2025

Contents

1	Introduzione e analisi del problema	2
1.1	Introduzione	2
1.2	Analisi del problema	2
1.3	Divisione compiti	2
2	Progettazione	3
2.1	Architettura generale del progetto	3
2.2	La classe Snake	3
2.3	La classe Game	3
3	Implementazione	4
4	Test e risultati	5
5	Conclusioni	6
A	Manuale d'uso	7

Chapter 1

Introduzione e analisi del problema

1.1 Introduzione

1.2 Analisi del problema

1.3 Divisione compiti

Chapter 2

Progettazione

2.1 Architettura generale del progetto

2.2 La classe Snake

Listing 2.1: Metodo move della classe Snake

```
void Snake::move(WINDOW *win, int ch, int mult) {  
    // ...  
}
```

2.3 La classe Game

Chapter 3

Implementazione

Chapter 4

Test e risultati

Chapter 5

Conclusioni

Appendix A

Manuale d'uso