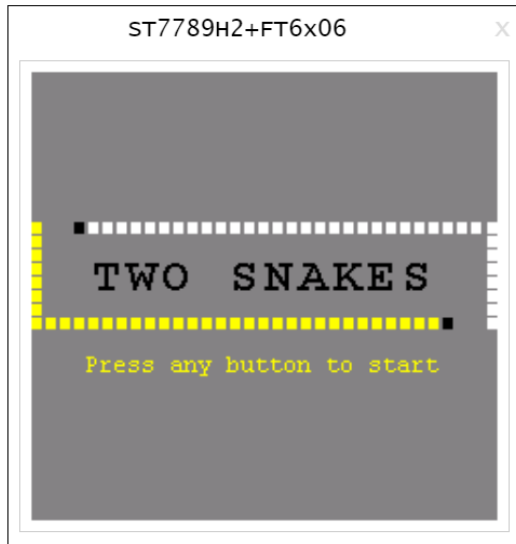


Igrica prati 4 screena:

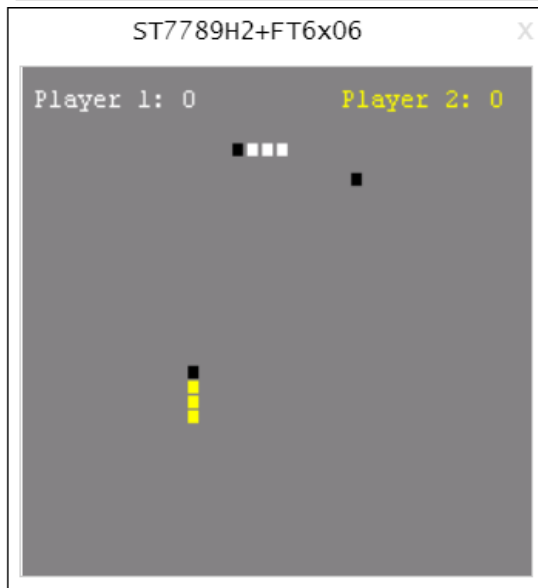
♥ Main screen ♥



♥ Instructions screen ♥



♥ Game screen ♥



♥ Game over screen ♥



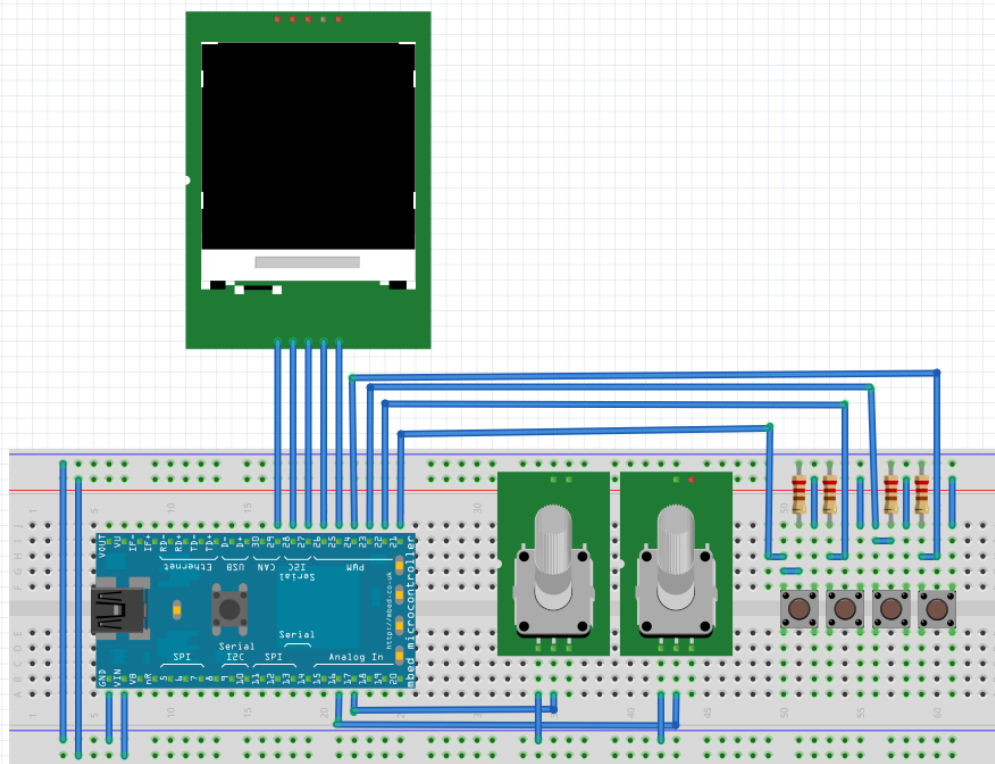
U **main screenu**, bilo kojom akcijom, odnosno pritiskom bilo kojeg dugmeta se pokreće screen za instrukcije rada igrice.

U instructions screen nalaze se upute rada igrice, dakle postoje 2 igrača. Instrukcije za igrača 1 su dva potencijometra gdje jedan potencijometar određuje smjer kretanja zmije igrača 1 (lijevo-desno p15), a drugi potencijometar određuje smjer kretanja zmije igrača 1 (gore-dolje p16). Instrukcije za igrača 2 su četiri dugmeta, od kojih dugmadi p5 I p7 određuju smjer kretanja (lijevo-desno), a p6 I p8 (gore-dolje).

Da bi pokrenuli **game screen** potrebno je pritisnuti bilo koje dugme od ponuđenih.

Kada započne igra, zmije se kreću u smjeru koji je odabran kontrolama.

Cilj igre je da zmija postane što duža i da se zmija ne udari u drugu zmiju, odnosno protivnika. Score se povećava kada igrač pokupi kvadratić, pa se i njegova zmija produži za jedan kvadratić. Kada jedna zmija udari u drugu, tada se pojavljuje **game over screen** na kome je prikazano ko je pobjednik, te poeni od oba igrača. Na tom screenu igrači imaju mogućnost da se vrate na main screen ili da započnu igru ponovo pritiskom na dugme p5.



Šema spajanja razvojnog sistema u Fritzingu. (U prilogu je i dat .fzz fajl izrade šeme).

