



Snake User Manual ***Group 12***

Felix Humleby
gushumfe@student.gu.se

Mohamad Khalil
guskhamof@student.gu.se

Utkarsh Singh
gussinut@student.gu.se

Lucas Carlsson Holter
guscarlslu@student.gu.se

Joel Celén
guscelejo@student.gu.se
(2nd project manager)

Manely Abbasi
gusmaneab@student.gu.se

Joel Mattsson
gusmatjoao@student.gu.se
(1st project manager)



Table of contents:

1. Objective
2. Installation Instructions
3. Features
 - 3.1 Regular Snake Game
 - 3.2 Beyond Regular Game
4. Description of the User Interface
 - 4.1 Responsive Objects
 - 4.1.1 Static Objects
 - 4.1.2 Dynamic Objects
5. How to Use the Product
 - 5.1 Controls
 - 5.1.1 Keyboard
 - 5.1.2 Mouse
 - 5.2 Walkthrough of Gameplay
 - 5.2.1 Start Menu
 - 5.2.2 Game Session
 - 5.2.3 Game Over Menu
6. FAQ
7. Uninstalling the Product
8. Technical Requirements
9. Contact Information/Technical Support

1. Objective

The objective of this manual is to inform users about Snake, and how to properly use the software. Its intended purpose is to serve as a place for essential information needed to capitalize upon the potential satisfaction that the application provides, and to prepare the users for the following scenarios:

- A customer wants to be prepared before using the software
- A customer encounters error and is trying to solve the problem

2. Installation Instructions

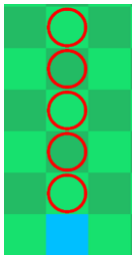
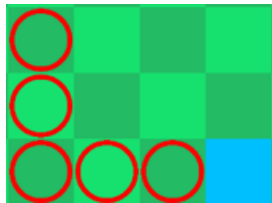
To install the software you download the zip file. Inside the zip there are two jar files corresponding to mac and windows. If you are on mac you need to put the game folder under your user folder.

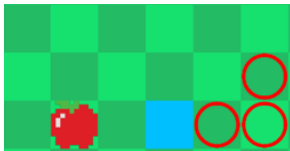
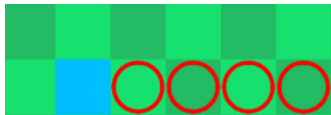
3. Features

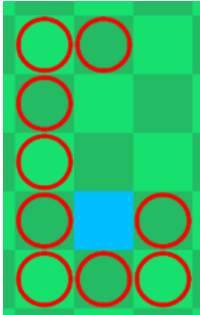
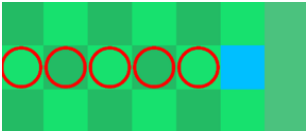
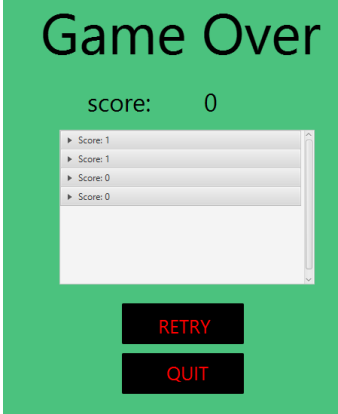
The application has several features.

3.1 Regular Snake Game

These features are the features that are usually included in a snake type game.


FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	BEFORE	AFTER
Snake moves	Snake can change direction and always moves in specified direction	 A 5x5 grid with a green and light green checkerboard pattern. A blue square is at the bottom center. A vertical line of five red circles (the snake) is in the center, with the bottom circle on the blue square.	 A 5x5 grid with a green and light green checkerboard pattern. A blue square is at the bottom right. A horizontal line of four red circles (the snake) is in the third row, with the rightmost circle on the blue square.



FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	BEFORE	AFTER
Snake grows when eating apples	Snake collides with a certain type of food and grows a specified number of grid-cells	 A 5x5 grid with a green and light green checkerboard pattern. A blue square is at the bottom center. A red apple icon is on a green square to the left of the blue square. A horizontal line of three red circles (the snake) is at the bottom, with the rightmost circle on the blue square.	 A 5x5 grid with a green and light green checkerboard pattern. A blue square is at the bottom center. A horizontal line of four red circles (the snake) is at the bottom, with the rightmost circle on the blue square.


FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	BEFORE	AFTER
Snake dies	Snake collides with itself or one of the four walls that delimits the grid	<p>Case 1 - Collides with itself:</p>  <p>Case 2 - Collides with wall:</p> 	

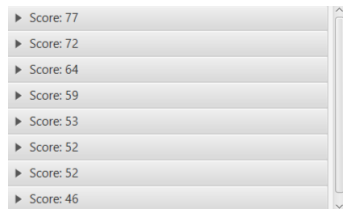
3.2 Beyond Regular Game

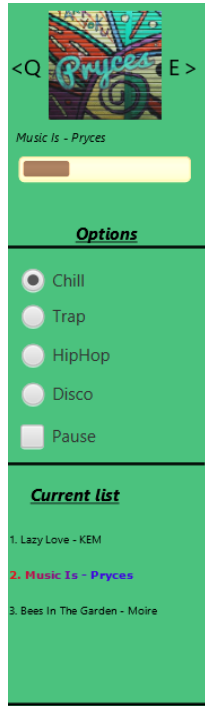
These features are the features that are expanded or unique to our version of the snake style game.

FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	REGULAR GAME	THIS GAME
Start menu	Allows the user to choose between different game modes and access the scoreboard.	N/A	

FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	REGULAR GAME	THIS GAME
Medium game mode	Multiple types of foods with different score-values		

FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	REGULAR GAME	THIS GAME
Pause game panel	Allows the user to pause and resume the game.	N/A	

FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	REGULAR GAME	THIS GAME
Leaderboard	Allows the user to see previous high-scores.	N/A	

FEATURE	FUNCTIONALITY PROVIDED	REGULAR GAME	THIS GAME
Song radio	Allows the user to listen to the built in radio. The user can choose between 4 different channels. The user can pause and unpause the music at any point.	N/A	

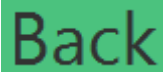
4. Description of the User Interface


4.1 Responsive Objects


Objects that give the user visual feedback once interacted with them.


4.1.1 Static Objects


Objects whose appearance and position are immutable during run time.


FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Back button	Provides a visual button that allows the user to go from the game scene to the start menu	


FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Retry button	Provides a visual button that allows the user to restart the current game session.	


FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Exit button	Provides a visual button that allows the user to exit out of the current game session and go to the main menu.	

FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Quit button	Provides a visual button that allows the user to quit to desktop.	

FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Easy button	Provides a visual button that allows the user to start an easy game session.	

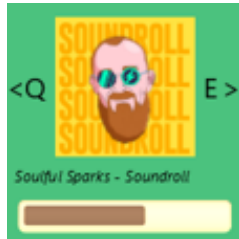
FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Food Frenzy Button	Provides a visual button that allows the user to start a challenging game session.	

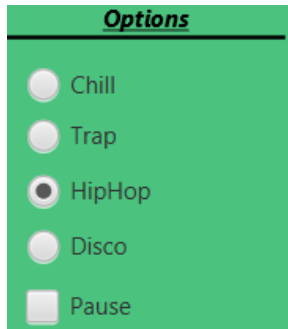
FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Resume button	Provides a visual button that allows the user to resume the current game session when paused.	


FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Quit button in pause panel	Provides a visual button that allows the user to return to the start menu.	


4.1.2 Dynamic objects

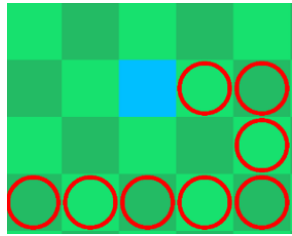
Objects whose appearance or position changes during run time.

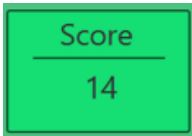
FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Song displayer	Confirms the current state of the chosen song	

FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Song lists displayer	Confirms the current state of the chosen list	

FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Song lists displayer	Confirms current state within selected list.	

FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Scoreboard	Confirms individual highscores.	

FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Snake	Confirms position in grid.	

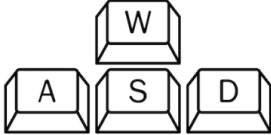
FEATURE	USER INTERFACE	VISUALIZATION
Visible score	Confirms current score.	


5. How to Use the Product

5.1 Controls


The game uses both the keyboard and the mouse for input.

5.1.1 Keyboard

INPUT	FUNCTIONALITY	VISUALIZATION
W, A, S and D	Change movement direction of snake	

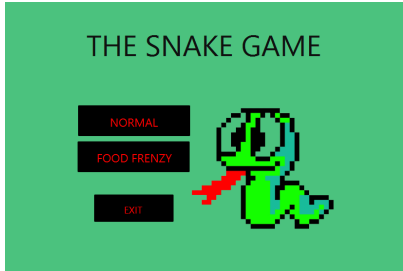
INPUT	FUNCTIONALITY	VISUALIZATION
E and Q	Change song in selected list	

5.1.2 Mouse

INPUT	FUNCTIONALITY	VISUALIZATION
Mouse left click	Interact with 'Song list displayer', 'Scoreboard' and 5.1.1 Static Objects' except 'Visible grid'	

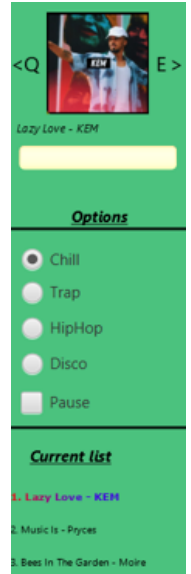
5.2 Walkthrough of Gameplay

5.2.1 Start menu

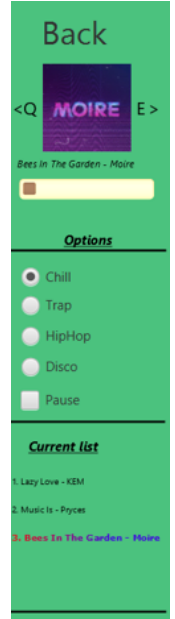
FEATURE	DESCRIPTION	VISUALIZATION
Start menu	<p>Provides options of game modes and to quit the game:</p> <p>Case 1 - Easy Initiates an easy game session.</p> <p>Case 2 - Food Frenzy Initiates a challenging game session.</p> <p>Case 3 - Quit Quits out of the application and returns to desktop.</p>	

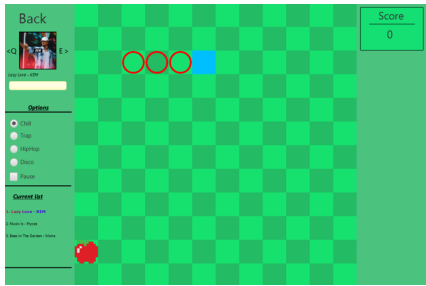
5.2.2 Game Session

It is assumed that either case 1 or case 2 was accomplished in the start menu.

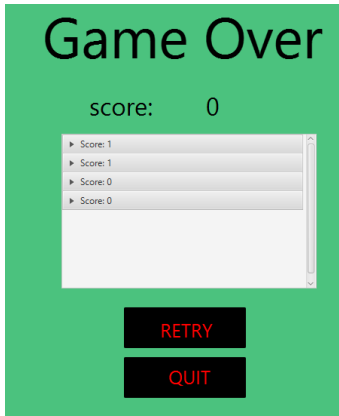
FEATURE	DESCRIPTION	VISUALIZATION
Options for song radio	The options for the radio do not change when the case is changed.	 <p>The screenshot shows a green-themed interface. At the top, there's a song title 'Lazy Love - KEM' with a yellow progress bar. Below it, a section titled 'Options' contains five radio buttons: 'Chill' (selected), 'Trap', 'HipHop', 'Disco', and 'Pause'. At the bottom, a section titled 'Current list' shows a list of three songs: '1. Lazy Love - KEM' (highlighted in red), '2. Music Is - Pycas', and '3. Bees In The Garden - Moire'.</p>

FEATURE	DESCRIPTION	VISUALIZATION
Availability of changing song	User can only change song when playing the game (in game scene)	

FEATURE	DESCRIPTION	VISUALIZATION
Settings of changing song	If user clicks 'Q' → Move to song with less number in song list, since it's the first, we move to the last one - Similarly - Click 'E' now results in returning to the first song again	 <p>The screenshot shows a green-themed interface. At the top, there's a song title 'Bees In The Garden - Moire' with a yellow progress bar. Below it, a section titled 'Options' contains five radio buttons: 'Chill' (selected), 'Trap', 'HipHop', 'Disco', and 'Pause'. At the bottom, a section titled 'Current list' shows a list of three songs: '1. Lazy Love - KEM', '2. Music Is - Pycas', and '3. Bees In The Garden - Moire' (highlighted in red).</p>

FEATURE	DESCRIPTION	VISUALIZATION
Game Session	<p>Food Scoring:</p> <p>Case 1 - Easy: Apples, 1 point</p> <p>Case 2 - Food Frenzy: Apples, 1 point Hot Dogs, 2 points Pizza, 3 points</p>	

5.2.3 Game Over Menu

FEATURE	DESCRIPTION	VISUALIZATION
Game Over menu	<p>Text</p> <p>Case 1 - Retry Restart the game in the same game session</p> <p>Case 2 - Exit Go back to start menu and select a new case.</p>	

6. FAQ

QUESTION	ANSWER
How do I change game mode while playing?	You need to navigate back to the main menu. You can do this by pressing the back button in the top left corner or by pausing the game by pressing esc and then pressing the exit button
How do I change the song?	You can only change songs while playing by pressing the buttons q or e on your keyboard.
How do I change the playlist?	You can only change songs while playing by pressing a different playlist on the left side of the screen.
How do I pause the game?	The game can be paused by pressing 'escape' on your keyboard.
How do I close the game when I do not want to play any more?	You can close the game by pressing the x in the top left corner of the game screen or by pressing quit in the game manu.

7. Uninstalling the Product

To uninstall the application, find the file path of the application folder. Right click the folder and move to bin, alternatively drag the folder to the bin icon.

8. Technical Requirements

REQUIREMENT	MINIMUM	RECOMMENDED
OS	Windows 7/8/8.1/10, OS X Snow Leopard 10.6.3	Windows 10, MacOS Ventura 13.0.1
Processor	Intel Celeron 1800 MHz	Intel Core i3, Apple Silicon M1
Memory	1024 MB RAM	2048 MB RAM
Graphics	Intel HD Graphics	Nvidia GTX 1030
Storage	700 MB available space	700 MB available space

9. Contact information / Technical Support

If you encounter any bugs in the system, or have any other questions or feedback, please contact our development team at:

guscarlsu@student.gu.se

guskhamof@student.gu.se



Användarmanual *Grupp 12*

Felix Humleby
gushumfe@student.gu.se

Mohamad Khalil
guskhamof@student.gu.se

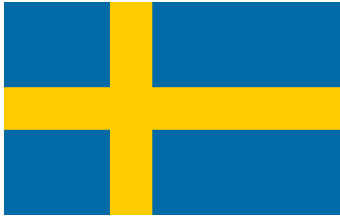
Utkarsh Singh
gussinut@student.gu.se

Lucas Carlsson Holter
guscarlsu@student.gu.se

Joel Celén
guscelejo@student.gu.se
(Andra Projektledare)

Manely Abbasi
gusmaneab@student.gu.se

Joel Mattsson
gusmatjoao@student.gu.se
(Första Projektleadre)



Innehåll:

1. Inledning
2. Installationsinstruktioner
3. Funktioner
 - 3.1 Klassiska Funktioner
 - 3.2 Nya Funktioner
4. Användargränssnitt
 - 4.1 Interagerbara Objekt
 - 4.1.1 Statiska Objekt
 - 4.1.2 Dynamiska Objekt
5. Användningsguide
 - 5.1 Navigering
 - 5.1.1 Tangentbord
 - 5.1.2 Mus
 - 5.2 Spelguide
 - 5.2.1 Startmeny
 - 5.2.2 Spelsession
 - 5.2.3 Förlustmeny
6. Vanliga Frågor
7. Avinstallation
8. Hårdvarukrav
9. Kontaktinformation/Teknisk Support

1. Inledning

Målet med denna användarmanual är att informera användaren om hur man använder spelet Snake. Syftet med manualen är att tillhandahålla all information som en användare kan tänkas behöva för att på korrekt sätt spela spelet.

2. Installationsinstruktioner

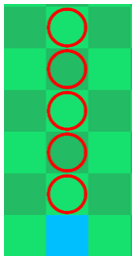
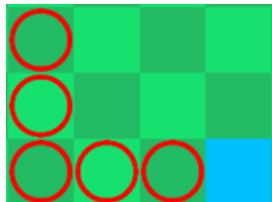
För att installera programvaran måste man först ladda ner den korrekta zip-filen. Inuti den komprimerade filen finns det två "jar" filer, en för Windows och en för Mac. Om användarplattformen är Mac måste man se till att spelmappen ligger direkt i användarmappen.

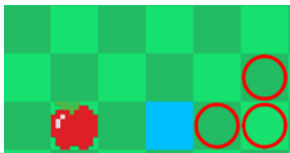
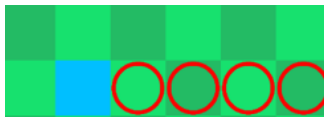
3. Funktioner

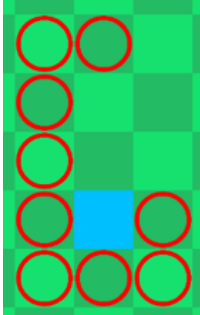
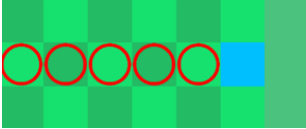
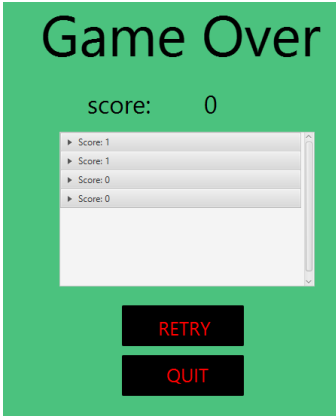
Denna applikation har följande funktioner.

3.1 Klassiska Funktioner

Dessa funktioner är sådana som finns med i de flesta spelen av Snake-typ.

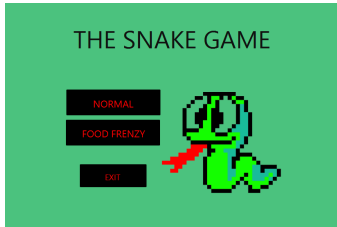
FUNKTION	FUNKTIONALITET	FÖRE	EFTER
Ormen rör på sig.	Ormen kan byta riktning och följer sen denna riktning.		



FUNKTION	FUNKTIONALITET	FÖRE	EFTER
Ormen växer när den äter mat.	Ormen kolliderar med en typ av mat och växer motsvarande poäng.		

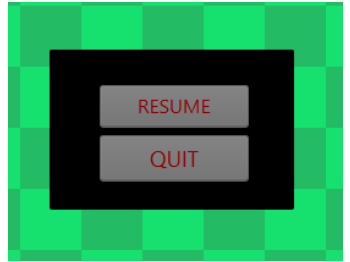
FUNKTION	FUNKTIONALITET	FÖRE	EFTER
Ormen dör.	Ormen kolliderar med sig själv eller med en av spelplanens väggar.	<p>Kollision med sig själv.</p>  <p>Kollision med vägg.</p> 	

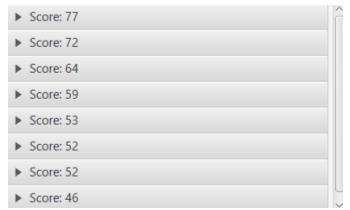
3.2 Nya Funktioner

Dessa funktioner är funktioner som är utvidgade eller helt nya för detta spel i jämförelse med ett klassiskt spel av Snake-typ.

FUNKTION	FUNKTIONALITET	KLASSISKT SPEL	NYTT SPEL
Startmeny	Tillåter användaren att välja svårighetsgrad eller åtkomst till poänglistan.	Inte tillgängligt.	

FUNKTION	FUNKTIONALITET	KLASSISKT SPEL	NYTT SPEL
“Food Frenzy” Mellansvår spelsession	Flera olika typer av mat med olika poängvärde.		

FUNKTION	FUNKTIONALITET	KLASSISKT SPEL	NYTT SPEL
Panel, pausmeny	Tillåter användaren att pausa och återgå till spelsessionen.	Inte tillgängligt.	

FUNKTION	FUNKTIONALITET	KLASSISKT SPEL	NYTT SPEL
Poänglista	Tillåter användaren att se poänglistan med tidigare spelsessioners poäng.	Inte tillgängligt.	

FUNKTION	FUNKTIONALITET	KLASSISKT SPEL	NYTT SPEL
Radio	Tillåter användaren att lyssna på den inbyggda radion. Användaren kan välja mellan 4 olika kanaler. Användaren kan när som helst pausa radion.	Inte tillgängligt.	


4. Användargränssnitt


4.1 Interagerbara Objekt


Objekt som ger en visuell återkoppling när användaren interagerar med dem.


4.1.1 Statiska Objekt


Objekt vars utseende och position inte förändras när spelet är initierat.


FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, Bakåt	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren gå tillbaka till startmenyn.	


FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, Omstart	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren starta om den nuvarande spelsessionen.	


FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, Avsluta	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren avsluta den pågående spelsessionen och gå tillbaka till startmenyn.	

FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, Avstängning	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren stänga av spelet och återgå till skrivbordet.	

FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, Enkel Spelsession	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren starta en enkel spelsession.	

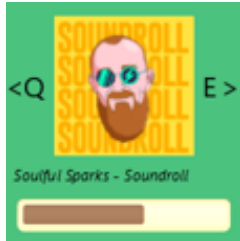
FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, "Food Frenzy" Mellansvår Spelsession	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren starta en mellansvår spelsession.	

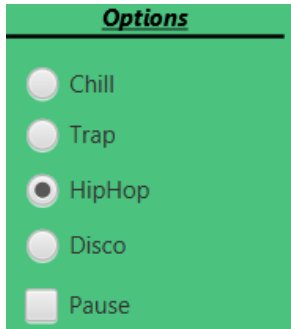
FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, Återgå	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren återgå till pågående spelsession i pausmenyn.	


FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Knapp, Avsluta	Tillhandahåller en synlig knapp som låter användaren att avsluta pågående spelsession i pausmenyn.	


4.1.2 Dynamiska Objekt

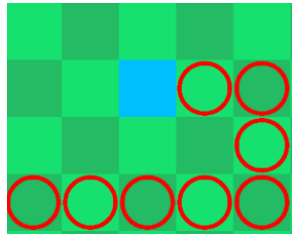
Objekt vars utseende eller position förändras under spelsession.

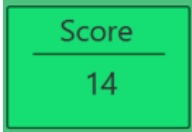
FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Låtvisare	Visar vilken låt som spelas.	

FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Radiokanalpanel	Visar vilken radiokanal som användaren lyssnar på.	

FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Låtlista	Visar vilka låtar som finns i låtlistan.	

FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Poänglista	Visar tidigare spelsessioners poäng.	

FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Ormen	Visar ormens position på spelplanen.	

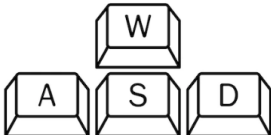
FUNKTION	ANVÄNDARGRÄNSSNITT	VISUALISERING
Poäng-Ruta	Visar nuvarande poäng i spelsessionen.	


5. Användningsguide

5.1 Navigering


Denna applikation använder både mus och tangentbord för inmatning.

5.1.1 Tangentbord

INMATNING	FUNKTIONALITET	VISUALISERING
W, A, S och D	Ändrar ormens riktning.	

INMATNING	FUNKTIONALITET	VISUALISERING
E och Q	Byter låt i låtlistan.	

5.1.2 Mus

INMATNING	FUNKTIONALITET	VISUALISERING
Musklick, Vänster	Interagerar med låtlistan. Interagerar med poänglistan. Interagerar med alla knappar.	

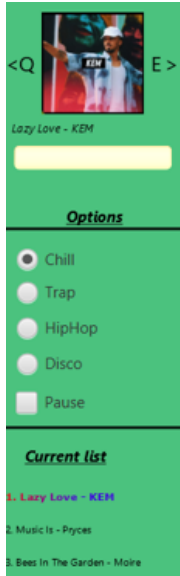
5.2 Spelguide

5.2.1 Startmeny

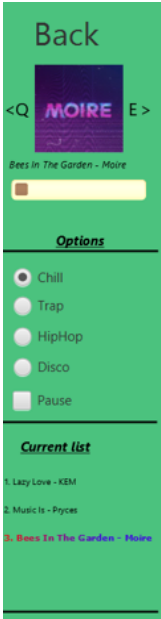
FUNKTION	BESKRIVNING	VISUALISERING
Startmeny	<p>Tillåter användaren att starta nya spelsessioner och avsluta spelet.</p> <p>Enkel Spelsession Initierar en enkel spelsession.</p> <p>Medel Spelsession Initierar en mellansvår spelsession.</p> <p>Avsluta Avslutar spelet och återgå till skrivbordet.</p>	

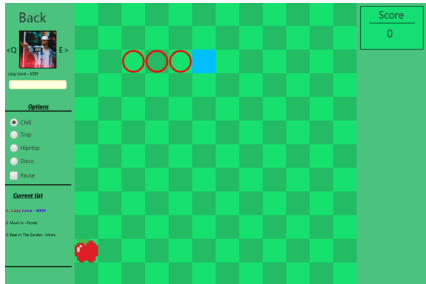
5.2.2 Spelsession

För följande scenario antar vi att användaren har valt att starta en spelsession med valfri svårighetsgrad.

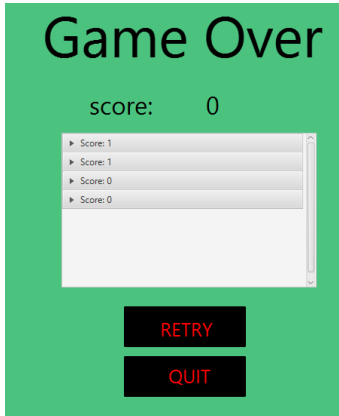
FUNKTION	BESKRIVNING	VISUALISERING
Valmöjligheter för radio	Den låten som spelas upp fortsätter att spela utan avbrott även när spelsessionen avslutas eller startas om.	

FUNKTION	BESKRIVNING	VISUALISERING
Tillgänglighet, Radio	Användaren kan enbart ändra eller pausa/återgå till musiken i en aktiv spelsession.	

FUNKTION	BESKRIVNING	VISUALISERING
Inställningar, byta låt	Om användaren trycker "Q" så byter radion till nästa låt i spellistan. Om användaren trycker "E" så byter radion till föregående låt i spellistan.	

FUNKTION	BESKRIVNING	VISUALISERING
Spelsession	Mat, Poängvärde: Äpple, 1 poäng Varmkorv, 2 poäng Pizza, 3 poäng	

5.2.3 Förlustmeny

FUNKTION	BESKRIVNING	VISUALISERING
Förlustmeny	<p>Följande val kan göras vid förlust:</p> <p>Omstart Starta om spelsessionen i samma svårighetsgrad.</p> <p>Avsluta Återgå till startmenyn och välj ny spelsession eller avsluta till skrivbord.</p>	

6. Vanliga Frågor

FRÅGA	SVAR
Hur kan jag ändra svårighetsgrad när jag är i en spelsession?	Användaren måste navigera tillbaka till startmenyn med hjälp av tillbaka-knappen längst upp i vänstra hörnet. Alternativt kan användaren pausa spelsessionen och använda avsluta-knappen.
Hur kan jag ändra låt?	Användaren kan enbart byta låt när den är i en aktiv spelsession. Där kan användaren antingen använda sig av tangenterna "Q" och "E", eller använda musen.
Hur kan jag ändra radiokanal?	Användaren kan byta radiokanal enbart i en aktiv spelsession.
Hur kan jag pausa spelet när jag är i en spelsession?	Spelsessionen kan pausas genom att trycka på "ESC" tangenten.
Hur kan jag avsluta applikationen när jag inte längre vill spela?	Användaren kan avsluta applikationen genom att klicka på x-knappen i vänstra hörnet av rutan. Alternativt kan användaren använda avsluta-knappen från startmenyn.

7. Avinstallation

För att avinstallera applikationen, hitta rätt fil väg av applikations-mappen. Höger klicka på mappen och flytta den till papperskorgen, eller dra den till papperskorg-ikonen.

8. Hårdvarukrav

KRAV	MINIMUM	REKOMMENDERAT
OS	Windows 7/8/8.1/10, OS X Snow Leopard 10.6.3	Windows 10, MacOS Ventura 13.0.1
Processor	Intel Celeron 1800 MHz	Intel Core i3, Apple Silicon M1
Minneskort	1024 MB RAM	2048 MB RAM
Grafikkort	Intel HD Graphics	Nvidia GTX 1030
Lagring	700 MB tillgänglig lagring	700 MB tillgänglig lagring

9. Kontaktinformation/ Teknisk Support

Om du stöter på buggar i systemet eller har andra frågor eller feedback, vänligen kontakta vårt utvecklingsteam:

guscarlsu@student.gu.se
gusksamof@student.gu.se