

Programozás nagy házi feladat specifikáció

A program

A feladat egy olyan kígyó játék megírása, amely nem csak egy, hanem akár két fő részére is kikapcsolódást nyújt. A játék lényege, hogy a generált pályán véletlenszerűen jelenik meg étel, melyet a kígyóval meg kell enni. Minél több ételt eszik a kígyó, annál nagyobbra nő. A megevett ételekkel párhuzamosan nő a felhasználó(k) pontszáma is.

Ha a kígyó nekiütközik magának, a falnak, vagy a másik kígyónak, akkor a játéknak vége.

Menü:

A program indításakor megjelenik a menü. A menüben lehetősége van a játékosnak választani Egyjátékos, Többjátékos mód közül, illetve lehetősége van a Rekordok megtekintésére, illetve a Kilépésre.

A program megjelenítése:

A programban az Egyjátékos módban a kígyó teste * karakterekből áll, míg a feje a @ karakter lesz. Többjátékos módban kiegészül egy másik kígyóval a program, melynek a teste : karakterekből, míg a feje szintén a @ karakter lesz.

A pálya / karakterekből fog felépülni és megjelenik majd az aktuális pontszám is.

Az étel véletlenszerűen lesz megjelenítve a pályán, és a képernyőn egy „o” karakter jelzi majd.

Irányítás:

Egyjátékos módban a kígyót a W A S D karakterekkel lehet majd irányítani, felfelé menet a W, lefelé menet az S, balra A és jobbra pedig a D billentyűparancsokkal.

Többjátékos módban az irányítás kiegészül a nyilak használatával.

Somogyi Balázs
CAXOZ9