Snake Game :

Carte de **11x11.**

On débute avec un Snake de **3** de long. Chaque fois qu’il mange une pomme il gagne un de longueur. V3

Code couleur :

Corp serpent : marron

Tète serpent : rouge

Pomme : vert

Fond : Noir

Controls : V1

4 flèches directionnelles : <- -> v ^ qui donne la direction du serpent

Déplacement tout les 0.5 sec par rapport à la dernière direction choisie

Générations de pommes aléatoirement dans la carte : V3

Se génère quand un Snake mange une pomme (tête sur la pomme)

Ne dois pas se générer sur une partie du corps du serpent ou la tête

Cas de morts : V2

Le serpent se « mords » : tête sur le corps

La tête du serpent sort de la map (touche le bords)