

# Snaze

Linguagem de Programação II

# Introdução

O Snake, um dos jogos mais icônicos dos anos 90, popularizou-se em celulares Nokia como um entretenimento simples e viciante. Este projeto visa recriar o jogo clássico em uma versão moderna, denominada Snaze, que inclui novos desafios como obstáculos no formato de labirinto e modos de jogo diversificados.



# Objetivos

Implementar uma versão moderna do jogo:

Aplicar conceitos de Programação Orientada a Objetos (POO) .

Desenvolver múltiplos modos de jogo:

Implementar diferentes algoritmos de busca para encontrar um caminho até a comida.

# Planejamento e análise de requisitos:

Planejamento e análise de requisitos:  
Determinou-se as funcionalidades  
desejadas.

Modelagem e design.

Implementação.



# SNAZE

↑ ↓ ← → para controlar a cobra

Colete as frutas para crescer

Evite as paredes e a cobra do bot

Vença chegando ao tamanho 10 ou eliminando o bot 5 vezes

**Single Player**

Multiplayer

Arcade

Sair

Thiago F.

