

ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO

Flávio José Lucas da Silva, 190847

**Lógica Computacional   
Snake Game**

Orientador: Prof. Me. Angelina Vitorino de Souza Melaré

**Sorocaba**

**23/05/2019**

**SUMÁRIO**

**1 SOBRE O PROJETO...................................................................................03**

**2 CODIFICAÇÃO NA LINGUAGEM C............................................................04**

**3 GLOSSÁRIO................................................................................................07**

**4 BIBLIOGRÁFICA.........................................................................................09**

**1 SOBRE O PROJETO**

O projeto em questão se trata de recriar um jogo famoso por sua simplicidade e dificuldade, o “Jogo da cobrinha” ou, do inglês “Snake Game”.

O objetivo do projeto foi recriar este game tão popular, em linguagem C de forma mais simplificada possivel.

O jogo dispõe de uma cobrinha de movimento contínuo em um mapa, onde a regra é, comer o máximo de maçãs sem bater nas paredes do jogo, a cada maçã a cobra fica maior e deve tomar cuidado para não esbarrar em seu próprio corpo também.

Os controles da cobra são dados pelos botões direcionais do teclado que movimentam a cobra nos eixos ‘x’ e ‘y’.

E o principal objetivo para a idealização deste projeto é o entretenimento

**2 CODIFICAÇÃO EM LINGUAGEM C**

As bibliotecas utilizadas nesse projeto foram as seguintes:

#include<windows.h>

#include<stdio.h>

#include<conio.h>

#include<time.h>

#include<iostream>

#include<string.h>

int main(){

int menu=2;

do{//loop para tornar opcional o jogar novamente

//declaração das variaveis utilizadas

int x, y, d=2, t=2, mx, my, velo=200, velo2=0, menu=2, pontos=0;

char tecla='a';

//fim da ddeclaração das variaveis utilizadas

//criação dos vetores utilizados

int cx[300]={10,20}, cy[300]={7,7}, integer;//declarando do tamanho maximo de 't' e da posição inicial da cobra

char nome[50], string;

//fim da criação dos vetores utilizados

//declaração das funções do programa

int fim\_de\_jogo();

void menu\_do\_jogo(void);

void caixa\_do\_menu(void);

void imprime\_parede(void);

void mgotoxy(int x,int y);

void imprime\_cabecalho(void);

//fim da declaração das funções do programa

**3 GLOSSÁRIO**

* **Lantanídeos e Actinídios:** É a xxxxx

**4 REFERÊNCIAS**

* <<https://terminaldeinformacao.com/2016/08/31/como-fazer-um-gotoxy-em-linguagem-windows/>>
* <<https://www.hardware.com.br/comunidade/biblioteca-windows/1178507/>>
* <<https://en.wikipedia.org/wiki/Windows.h>>
* <<https://pt.stackoverflow.com/questions/135205/menu-em-c-que-se-move-com-as-setas-do-teclado>>