

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

ИГРА “ЗМЕЙКА”

1. Об авторе.

Мась Ярославна

14 лет

2. Стек технологий

1. Visual Studio



3. Актуальность моего кода.

В качестве второго творческого проекта я реализую игру "Змейка"

Змейка – компьютерная игра, уходящая корнями в системы 1970-х. Наиболее известна версия от Nokia, впервые появившаяся в кнопочном телефоне Nokia 6110. Разработана финляндским разработчиком Танели Арманто.



4. Проверка кода

На этом этапе запускаем проект и показываем, как он работает

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ