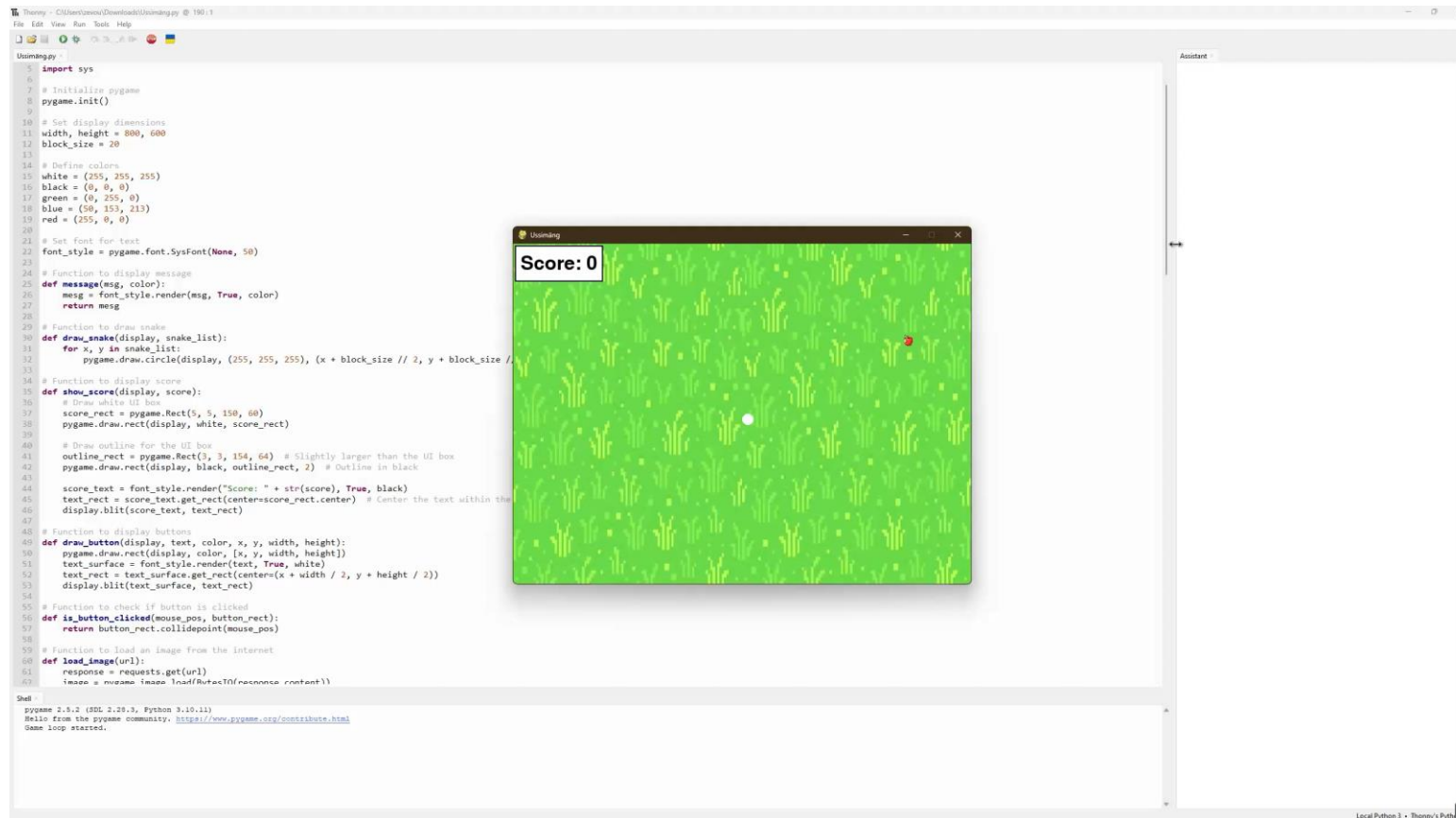




U S S I M Ä N G

H E N R Y E H A 1 1 I T

GAMEPLAY



EESMÄRK JA OLULISUS

- Ussimängu eesmärk on juhtida ussi nii, et ta sööks ekraanil olevaid vilju või punkte. Iga kord, kui uss sööb, muutub ta pikemaks. Mängija peab vältima, et uss jookseks iseenda sisse või ekraani servadesse. Mäng lõpeb, kui uss põrkub iseendasse või seina. Eesmärk on saada võimalikult palju punkte.
- Ussimäng on oluline, sest see pakub lõbusat ja lihtsat meelelahutust, arendab mängija osavust ja strateegilist mõtlemist ning nõuab pidevat keskendumist ja tähelepanu. Mängul on ka nostalgiline väärtus, tuletades paljudele meelde varasemate aegade mobiilmänge ja luues meeldivaid mälestusi. Seetõttu ühendab ussimäng inimesi läbi ühise kogemuse ja pakub mitmetasandilist kasu nii meelelahutuse kui oskuste arendamise kaudu.

MIS OLI RASKE

- Esiteks oli palju vigasid Shell'is.
- Lisada pilte oli päris raske.
- UI oli kaa päris raske, oli palju vigu.
- Lahendust leidsin tänu tehisintellektile.

MIS OLI LIHTNE TEHA

- Põhi mängu osa oli lihtne.
- Muuta ussi ümmarguseks oli kaa päris lihtne.
- Lisada tausta oli lihtne.

KOODI SELGITUS

- See kood loob ussimängu, kasutades Pygame'i. Mängus peab mängija kontrollima ussi, et ta saaks süüa õunu ja kasvada. Kood sisaldab funktsioone sõnumite kuvamiseks, ussi joonistamiseks, skoori kuvamiseks ning nuppude ja piltide laadimiseks. Mängu lõpetamisel või restartimisel kuvatakse vastavad nupud. Mängu peamine tsükkel jälgib mängusündmusi, nagu kasutaja sisend ja kokkupõrked, ning uuendab ekraani vastavalt.

K O O D I S O U R C E

- [GitHub](#)