

Programmierprojekt

Fabian Reith

Snake

Grundidee:

Das Spiel soll eine Neuauflage von dem allseits bekannten Handy-Spiel Snake sein. Der Spieler soll die Möglichkeit haben sich verschiedene Spielmodi auszuschließen (höhere Geschwindigkeit etc).

Benutzeroberfläche:

Das „Spielfeld“ soll sich aus einem Raster zusammensetzen indem die Spielfigur sich bewegen kann. Ebenfalls soll es eine Art Punktezähler geben, welcher dem Spieler den aktuellen Highscore anzeigt.

Umsetzung:

- Aufteilung des Feldes in mehrere kleinere Felder
- Evtl. Bezug auf schon geschriebene Programme aus dem Praxisunterricht
- Verschiedene Spielmodi (Timeattack, Survival usw.)

Benötigte Klassen und Module:

- Random
- Time
- Tkinter
- Animation

Probleme:

- Steuerung der Spielfigur (ständig in Bewegung oder nicht?)
- Speichermöglichkeiten für Highscore usw.

Erweiterungsmöglichkeiten:

- Mehr Spielmodi
- Profilwahl