

Snake Game

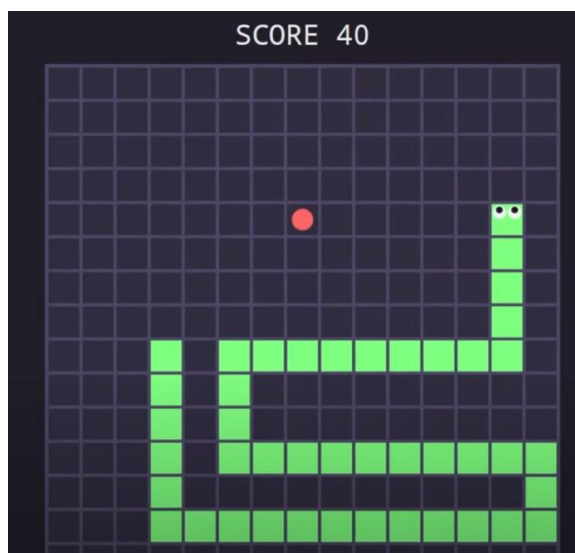
Das Snake game ist ein Videospiel, in dem man eine Schlange über ein Feld steuert, um Äpfel zu fressen. Immer wenn die Schlange einen Apfel isst, wird sie ein Feld länger. Man hat gewonnen, wenn die Schlange ihre maximale Grösse erreicht hat, weil sie nicht mehr ins Feld passt.

Ausgangslage

Das Game ist eine .NET WPF-Application und wurde in C# entwickelt. Ich hatte schon ein wenig Vorkenntnisse in C#, bevor ich mit dem Projekt gestartet habe

Ziel

Das Ziel ist ein voll funktionsfähiges Snake Game zu entwickeln nach den Regeln des originalen Snake Games. Die Schlange soll sich in einem Feld auf einem Raster bewegen und man soll die Schlange in jede Richtung Steuern können. Die Schlange soll sterben, wenn sie sich in sich selbst oder aus dem Feld heraus bewegen will. Der Apfel soll auf einem Random freien Feld in dem Raster erscheinen. Wenn ein Apfel gegessen wird, soll das gleiche wieder passieren. Der Score soll mitgezählt und angezeigt werden.



Snake Game Bild

Umsetzung

Zuerst habe ich die Designelemente der Schlange und des Feldes designet und ins Projekt eingefügt. Das Raster (Feld) basiert auf einem Array, das dann angibt, wo welches Bild (Schlange Kopf, Schlange Körper, freies Feld, Apfel) wo gerendert werden soll. Die Geschwindigkeit des Spiels kann man selbst einstellen. Das funktioniert, indem man die Ticks (zeitabstand gerenderte Bilder) selbst im Spiel einstellen kann.

Ergebnis

Ich konnte alle geplanten Funktionen umsetzen. Das Spiel funktioniert ohne Bugs und hat ein meiner Meinung nach schönes design.

Erkenntnisse/Lernerfahrung

Ein Einfaches spiel in C# zu entwickeln ist einfacher als gedacht, wenn man die Logik Programmieren kann. Bilder einzubauen ist sehr einfach und man kann einfach ein design erstellen.