

Snake spel

States:

- Intro (rondkruipend snakeje + startknop)
- Menu
 - Keuzes
 - Makkelijk (checkbox)
 - Gemiddeld (checkbox)
 - Moeilijk (Op 1 rij, moeilijkheidsgraad beïnvloedt de snelheid van de slang) (checkbox)
 - Randen zijn open of muren (keuze tussen twee) (solo checkbox)
 - Scores
 - Help
 - Over
 - Sluiten
- Spel
 - Je begint in het midden, er verschijnen snacks (muizen?)
 - Elke snack is 10 punten en maakt je lichaam 1 langer
 - Elke 5 snacks verschijnt er een pil TEGELIJK met een snack, pil geeft 50 punten, pil is maar een bepaald aantal bewegingen pakbaar
 - Pauze met escape knop of menuknop in scherm. Als je terugkomt uit het menuscherm gaat de slang niet GELIJK 1 hokje verder maar wacht hij op de eerste toets voordat ie verder gaat
 - Hervat
 - Terug naar hoofdmenu
 - Er is een apart veld object; dat is het daadwerkelijke spel waar de snake beweegt etc.

Nodig:

- Navigatie
 - Finite state machine x
 - Knoppen x
 - checkboxes x
- Het spel
 - Snake class
 - Snack class met indicator variabele (pill of snack?)
 - Veld class, dit update het veld, houdt bij wanneer pil/snack e.d., update snake etc.
 - De positie van snake hoofd, lichaamsdelen en snacks worden opgeslagen als gehele getallen op een rooster (plaat 1 t/m breedte van het veld, zeg 50), de absolute positie in pixels wordt berekend als het spul gerenderd wordt. Dit maakt het vergelijken van plekken makkelijk

- Check elke frame welke toets er ingedrukt wordt (keypad vooruit, achteruit, links rechts) en sla dat elk frame op. Maak pas een permanente beslissing als de snake daadwerkelijk gaat bewegen. Dit is vooral bij lage snelheden belangrijk
- Score systeem, lezen/schrijven. iel
 - Bij opstarten inlezen
 - Bij afsluiten opslaan
 - Door het spel heen in een globale vector
 - Na elk potje updaten, en dan grootte 10 maken ofzo