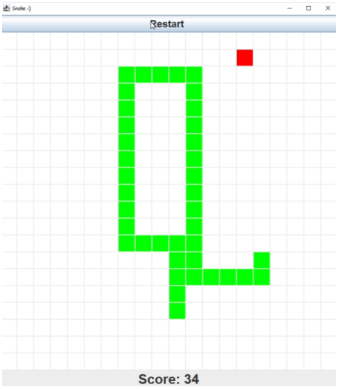
Swing Snake

Von Jan Ostermann



Im Rahmen meiner finalen Abgabe in dem Modul „Objektorientierte Programmierung“ habe ich mich dazu entschieden den alten Klassiker Snake zu programmieren. Um die Schwierigkeit dabei ein wenig zu erhöhen, wollte ich dies so schnell wie möglich machen und den Prozess dabei aufnehmen.

Das Speedcoding Video zeigt den gesamten Entwicklungsprozess, inklusive einiger kleiner Fehlschläge. An sich weicht die Architektur des Programms aber nur wenig von den vorangegangenen Laboraufgaben zu Minesweeper ab.