

## Internetprogrammering I

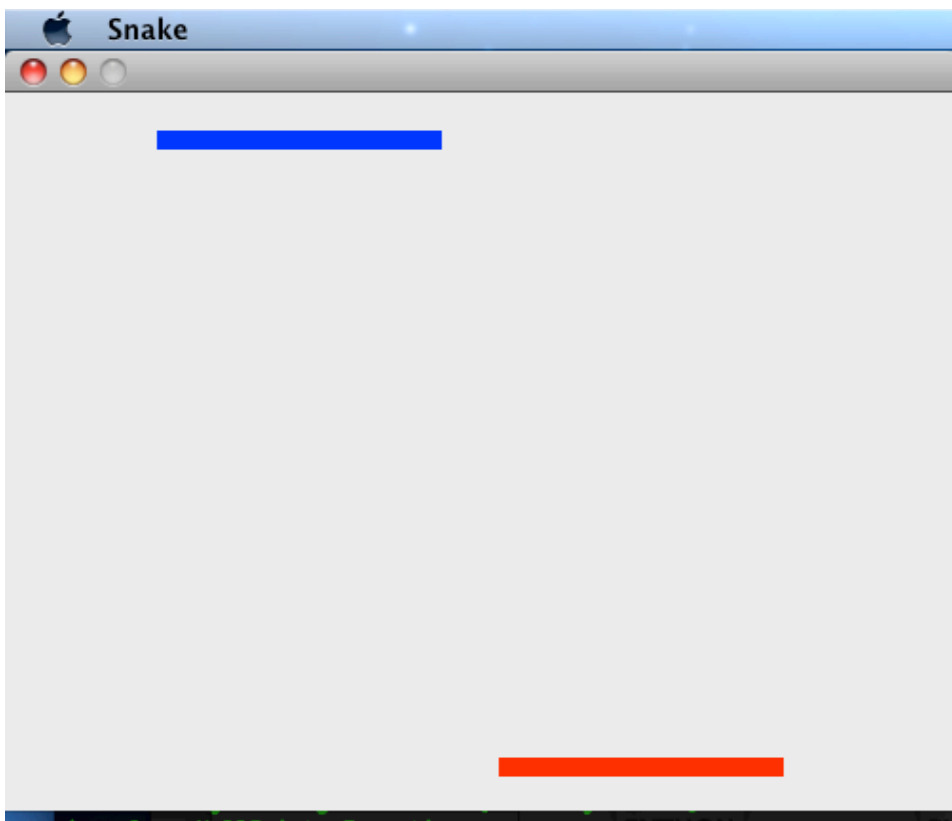
# Snake

Snake är ett välkänt spel som fanns i de gamla nokia-mobilerna. Speciellt för dessa var att man kunde spela mot varandra genom en IR port. I min snake-version sker spelandet genom ett nätverk. Spelet använder sig av Datagram Sockets för snabbhetens skull, men priset man betalar är att det blir lite instabilt. För bästa upplevelse bör man spela inom ett lokalt nätverk eftersom paketen i det fallet nästan alltid når fram. Över internet är det värsta man kan råka ut för att ormen färgar av sig och att undantag kastas. Notera att syftet med Datagram Sockets var att kunna spela snabbt över internet och inte inom ett lan. Jag försökte rätta till problemet med hjälp av kontrollfunktioner men insåg att det borde ha gjorts mycket tidigare.

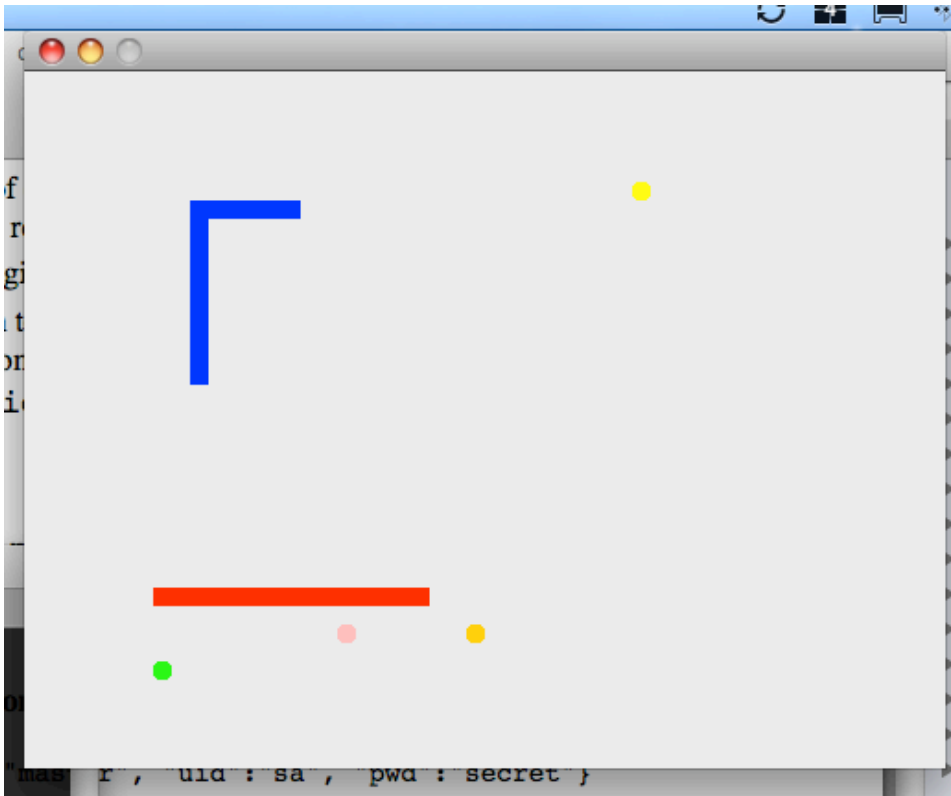
Spelet startas på följande sätt:

```
java -jar Snake.jar <host port> <ip address> <remote port>
```

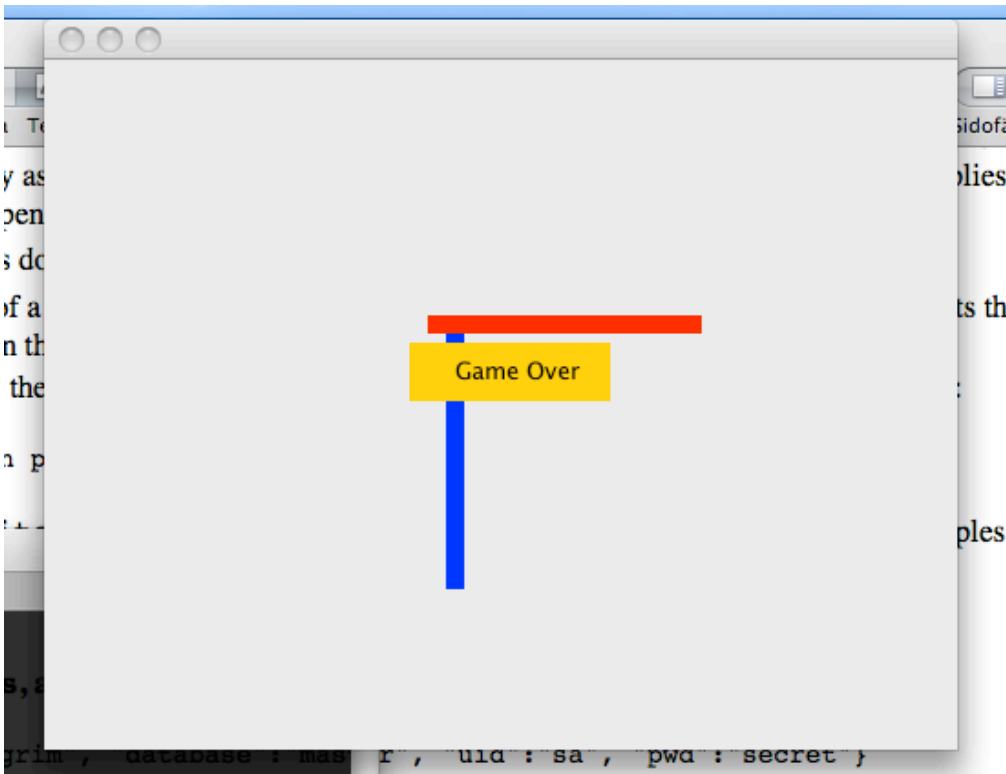
När båda spelarna kört programmet börjar spelet.



Motståndaren  
är alltid röd.



De färgade cirkarna föreställer frukter. Genom att äta upp dem växer ormarna.



Här ser vi att blå orm gör något otillåtet och därför förlorar (Game over, hos röd orm står det istället Winner).