

A Scratch programozási nyelv és fejlesztői környezet segítségével nagyon könnyen szórakoztató játékokat készíthetünk. A rendszer alapismereteinek elsajátítása és felfedezése önmagában is érdekes, ugyanakkor a mások által készített programokkal is játszhatunk. Megnézhetjük belülről őket, vagyis tanulhatunk a programokból. Magyar nyelvű Scratch bevezető is elérhető a <http://scratch.inf.elte.hu/> oldalon. A Scratch nemzetközi oldalán, a <http://scratch.mit.edu> webhelyen, regisztráció után mi magunk is készíthetünk és megoszthatunk programokat. A programozási nyelvben a vizuális elemek kezelése mellett, az egyes objektumok üzeneteket is tudnak küldeni egymásnak, illetve az objektumoktól függetlenül változók és listák kezelése is lehetséges.

Készítsük el a jól ismert kígyós játék egy változatát az alábbiak figyelembe vételével. A kígyó folyamatosan mozogjon vízszintesen vagy függőlegesen, feje a balra és jobbra nyilakkal forduljon az aktuális irányhoz képest  $90^\circ$ -kal, a testének egyes szelvényei kövessék a fejet. A kígyó kezdetben a fejjel együtt öt testrészből álljon. A pályán induláskor véletlenszerű helyen és irányban jelenjen meg, és mozogjon öt ennivaló, amelyeket a kígyó a fejével meg tud enni. A kígyó hossza 10 másodpercenként eggyel csökkenjen, míg három ennivaló elfogyasztása utána eggyel nőjön. Amikor a kígyó elfogyaszt egy ennivalót, akkor egy másik jelenjen meg valahol, tehát öt ennivaló mindig legyen a pályán. Ha a kígyó önmagába harap, vagy nekimegy a falnak, akkor a játék véget ér. Ha a kígyó 25 testrész hosszúságú lesz, akkor győzelemmel fejeződjön be a játék.

Beküldendő egy `i396.txt` állományban a megoldás rövid dokumentációja, amely tartalmazza a megosztott játék internetes elérhetőségét.