

Manual para el usuario

Programa esencial para ejecutar el código:

<http://progra.usm.cl/apunte/tareas/2015-1/pygame.html>

Sigue los pasos que marca la URL anterior para poder instalar la librería

Menú

Settings:

Este botón el cual accede a la pestaña que presenta con click izquierdo del mouse, abre una nueva pestaña en la cual aparecen todas las configuraciones habilitadas para el juego y el menú.

- Volumen:
Presenta una configuración de volumen a través de un botón con click izquierdo del mouse puedes deshabilitar o habilitar el volumen de todo el juego y menú.
- Créditos:
Créditos en la parte inferior de la configuración de volumen, aparecen los nombres de cada uno de los integrantes en este proyecto, presenta una interfaz visual de texto.
- back:
Botón en la parte inferior de la ventana la cual con botón izquierdo del mouse redirige al usuario al menú anterior.

Ranking:

Este botón el cual se accede a la pestaña que presenta con click izquierdo del mouse, presenta las últimas puntuaciones de los jugadores en anteriores jugadas realizadas, presenta un botón de 'Back', en el cual te diriges al anterior menú.

Play:

Este botón la cual aparece en el centro del menú se accede con botón izquierdo del mouse, este botón abre una nueva pestaña en la cual se accede al Juego, es la opción principal que te permite acceder a la función principal de este proyecto.

Quit:

Este botón se puede accionar con el botón izquierdo del mouse, este botón acciona la función para cerrar el juego.

Juego

Objetivo:

El jugador controla la cabeza de la serpiente dentro de un cuarto cerrado, (mapa). El objetivo del juego es ir tocando los otros puntos (manzanas) de la pantalla para ir sumando puntos por ello.

La dificultad es que mientras más puntos se suman, este punto se irá alargando «como una serpiente» (de ahí viene el nombre) y más difícil será controlarla.

El juego de la serpiente acaba cuando el jugador choca contra un muro o contra su propio cuerpo.

El usuario puede ganar sumando todos los puntos (comiendo manzanas), hasta rellenar todo el campo con el cuerpo de la serpiente,

Manzanas:

En el juego es un ítem de píxeles el cual, sirve para sumar puntos a medida del juego este ítem se utiliza en base la cabeza de la serpiente se coloca encima del cuadrado donde se sitúa la manzana (la serpiente come la manzana), este ítem está representado con una imagen de manzana pixelada de color roja, la cual aparece aleatoriamente en el mapa, la cual nunca aparece fuera del mapa o encima de la serpiente.

Serpiente:

En el juego este ítem de píxeles es una cabeza de serpiente que controla el usuario, con las siguientes teclas, w (la cabeza se mueve hacia arriba), a (la cabeza se mueve hacia la izquierda), s (la cabeza se mueve hacia abajo), d (la cabeza se mueve hacia la derecha), por la parte inferior de la cabeza aparece el cuerpo de la serpiente compuesto por el cuerpo y la cola, el cuerpo tiene la función de crecer a medida que suma puntos (come manzanas).

La serpiente no puede moverse hacia la dirección que está su propio cuerpo pero sí en las demás direcciones, ejemplo: la cabeza se mueve para la izquierda usuario: presiona la tecla derecha 'd', la serpiente no responde y continúa por la misma dirección.

Paredes:

Las paredes son el borde del campo por donde el jugador se mueve, estas barreras/paredes, tienen la función de bloquear el camino para que el usuario no tenga un campo infinito, lo cual al tocar la cabeza de la serpiente una pared, acaba el juego, con la partida perdida.