

Análisis general

¿Cómo se empieza a jugar?

La partida comienza con la serpiente situada en el centro del tablero, compuesta por **tres segmentos iniciales** alineados. El jugador inicia el juego pulsando en la pantalla (en móvil) o haciendo clic con el ratón (en PC). No se utilizan teclas de dirección: el juego detecta la posición del clic o toque para orientar la serpiente hacia ese punto.

¿Cómo será el movimiento de la serpiente?

La serpiente se mueve de forma continua y automática en línea recta. Cada vez que el jugador hace un clic o toque en el tablero, la serpiente gira en dirección hacia ese punto.

- El movimiento es constante, con velocidad fija.
- No se puede retroceder sobre sí misma bruscamente (cambio de dirección de 180°).
- El control está basado únicamente en clics/toques, lo que permite jugar tanto en móvil como en ordenador.
- El movimiento estará limitado dependiendo de la dirección del movimiento en la que vaya. En caso de ir en una dirección vertical, solo se podrá girar de forma horizontal y viceversa.

¿Cómo va creciendo la serpiente?

La serpiente no crece por recoger objetos: **crece automáticamente cada cierto intervalo de tiempo**.

En cada ciclo de crecimiento se añade un segmento nuevo al final del cuerpo, independientemente de la posición o de la interacción del jugador.

¿Cómo se puntúa?

La puntuación está basada únicamente en el tiempo que el jugador consiga mantenerse vivo.

Cuanto más tiempo pase sin perder, más puntos acumula el jugador.

¿Cómo se pierde?

El jugador pierde la partida cuando ocurre cualquiera de estas condiciones:

- La serpiente choca contra los bordes del tablero.
- La serpiente colisiona consigo misma debido a su propio crecimiento o un mal giro.

No existen vidas ni continuaciones.

¿Cómo se gana?

En este juego no existe una condición explícita de victoria. El objetivo es simplemente obtener la mayor puntuación posible antes de perder.

¿Cuál será el diseño de la serpiente?

La serpiente estará compuesta por bloques cuadrados del mismo tamaño.

- La cabeza puede diferenciarse por tener unos píxeles como ojos.
- El diseño general será minimalista, con apariencia pixelada, manteniendo la estética clásica del Snake.
- El cuerpo crecerá añadiendo bloques del mismo color y forma.