

## 1.- Dibujar en la Pantalla:

- **Actualizar la pantalla:** Después de cada acción o movimiento en el juego, necesitas "redibujar" la pantalla. Esto significa que se deben borrar los objetos viejos (por ejemplo, los segmentos de la serpiente anteriores) y dibujar los nuevos (por ejemplo, los nuevos segmentos de la serpiente o la comida).
- **Posición de la imagen:** Las imágenes deben ser posicionadas en coordenadas específicas en la pantalla, basadas en el movimiento o la interacción del usuario (por ejemplo, cuando la serpiente se mueve).

## 2.-Tamaño de la Imagen:

- Las imágenes deben ajustarse al tamaño de los objetos del juego. Por ejemplo, si cada segmento de la serpiente es un cuadrado de 10x10 píxeles, debes asegurarte de que la imagen de la serpiente tenga las dimensiones adecuadas.
- Si la imagen es demasiado grande o pequeña, deberás ajustarla mediante una herramienta de redimensionamiento proporcionada por la biblioteca gráfica que estés utilizando.

## 3.- Animación de Imágenes:

- Si estás usando varias imágenes para representar diferentes direcciones de la serpiente (como la cabeza mirando hacia arriba, abajo, izquierda, derecha), necesitarás cambiar entre estas imágenes en función de la dirección en la que se mueve la serpiente.
- Esto también se puede aplicar a la comida u otros elementos interactivos, para que el juego se vea dinámico y fluido.

## 4.-Uso de Transparencia (Alpha Channel):

- Algunas imágenes pueden tener áreas transparentes, lo cual es útil si deseas que la imagen de la serpiente tenga bordes suaves o si la comida tiene un fondo transparente.
- Asegúrate de que la biblioteca gráfica que estés usando soporte imágenes con transparencia. Esto se maneja a través del concepto de "canales alfa".

## 5.-Organización y Escalabilidad:

- Es importante organizar bien las imágenes de tu juego. Guarda todos los sprites de manera ordenada
- Si tienes muchos elementos gráficos, una buena práctica es usar una **hoja de sprites**, que es un solo archivo de imagen que contiene múltiples imágenes (como diferentes poses o animaciones de la serpiente). De esta forma, reduces el número de archivos de imagen que debes cargar y manejar.

## 6.-Manejo de Eventos y Actualización de la Pantalla:

- En un juego como la serpiente, la actualización de la pantalla es esencial para que los movimientos de los objetos (serpiente, comida, etc.) se vean fluidos.
- Debes refrescar la pantalla continuamente en un bucle de juego, borrando los objetos anteriores y dibujando los nuevos en su lugar.