

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA



Ingeniería en Software y Tecnologías Emergentes

Paradigmas de la programación

Práctica 1

ALUMNO: Cesar Alejandro Velazquez Mercado  
MATRÍCULA: 372329

GRUPO: 941

PROFESOR: Carlos Gallegos

30 de mayo del 2024

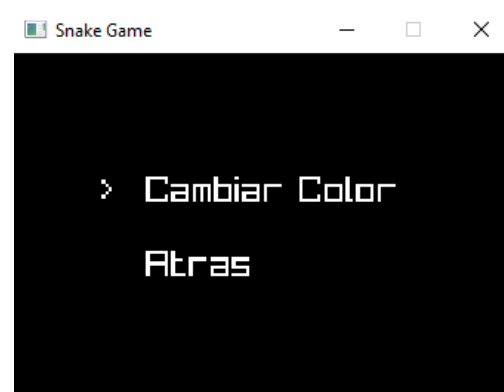
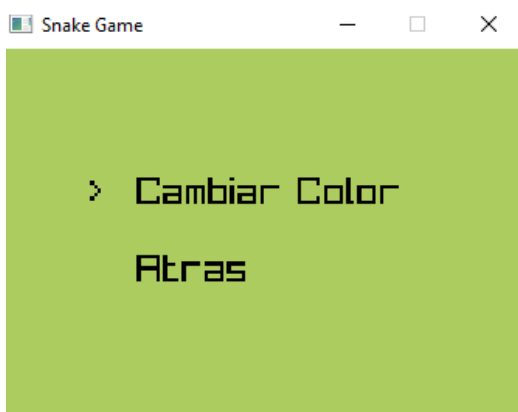
Lo primero que sale al comenzar el juego es un menú donde se nos muestra las opciones “jugar”, “ranking”, “ajustes” y salir.



En la presente pantalla se puede presenciar el menu de ranking, mostrando los 3 puntajes más altos de partidas anteriores.



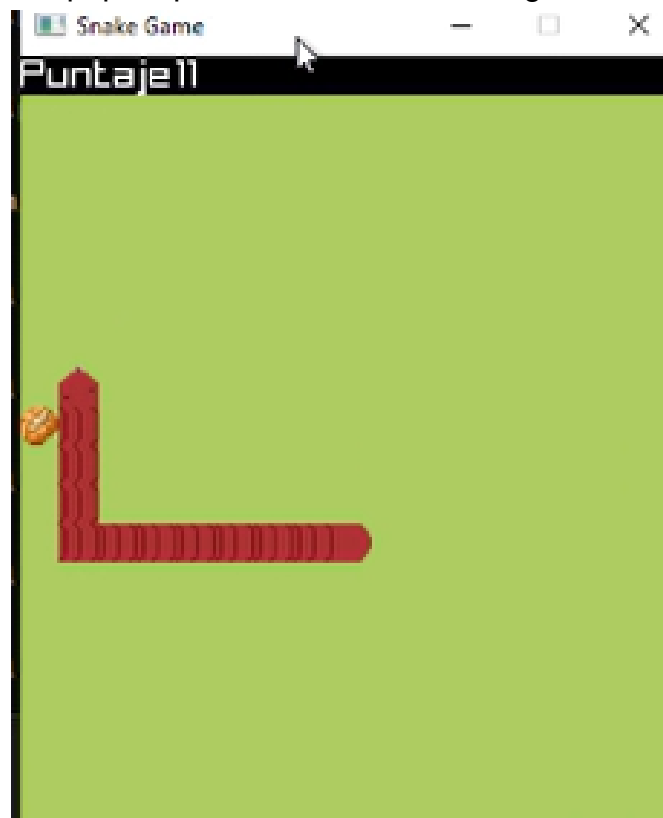
Dentro del juego se implementó una opción para favorecer si el usuario se encuentra en una localización más oscura, cambiando el fondo a negro.



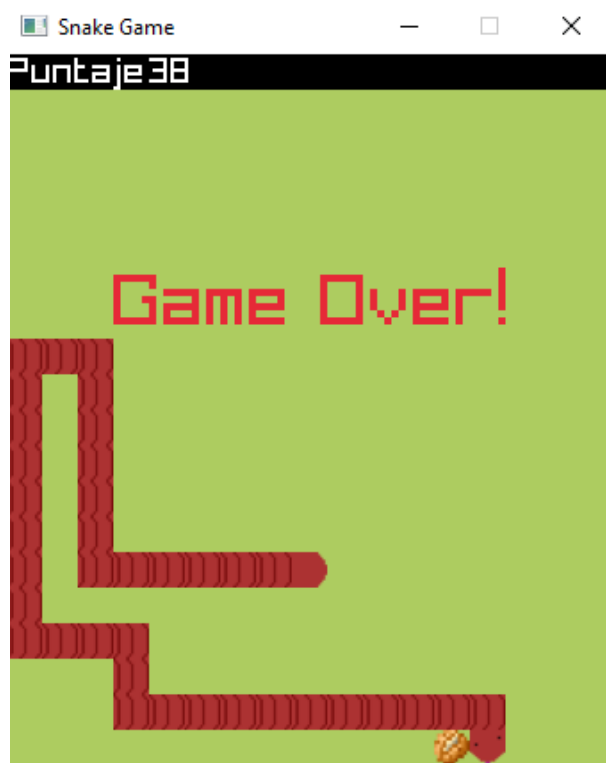
Pantalla inicial del juego donde se muestra un mensaje que dice “Flecha Abajo para Iniciar”



Pantalla mientras se está jugando donde vemos el puntaje y la serpiente siguiendo el objetivo que son las papas que se muestran en un lugar aleatorio del mapa.



Pantalla que se muestra al perder.



en esta parte del código se define dos cosas la primera son las posiciones y direcciones en una cuadrícula bidimensional y en la segunda hacemos el cuerpo de la serpiente asignándole la posición y velocidad

```
typedef struct
{
    int x;
    int y;
} Vector2Int;
```

```
typedef struct
{
    Vector2Int position;
    Vector2Int velocity;
} SnakeSegment;
```

Aquí se muestra el menú con sus opciones y también existe el menú para cambiar el color

```
enum MenuOption
{
    PLAY,
    RANKING,
    OPTIONS,
    EXIT
```

```
};
```

```
enum OptionMenu
```

```
{
```

```
    CHANGE_COLOR,
```

```
    BACK
```

```
};
```