**Proyecto de Laboratorio de Algoritmo y Programación**

**Estudiantes:**

Darwin Arias 2018-0472

Jean Carlos Osoria 2018-0818

**Juego de la Serpiente o Snake**

**Incluye:**

Posee la jugabilidad propia del juego (Movimiento de la serpiente, interacción con el alimento condición de derrota, etc.), logrando así brindar una buena experiencia de juego sin fallos o errores. **(30%)**

La aparición de los alimentos es aleatoria, logrando así que cada partida sea diferente. **(10%)**

Posee sistema de puntaje, que aumenta a medida que se recogen los alimentos. **(20%)**

Una tabla que organice los puntajes de mayor a menor y se puedan anotar los nombres de los jugadores para que se muestren en pantalla. Los puntajes se almacenarán en archivos y estarán disponibles cuando se abra el juego **(20%)**

Un tablero con forma cuadrada en el que se pueda visualizar el juego **(20%)**

**No incluye.**

No incluirá más niveles que el básico y aquel que haremos como parte del extra de nuestro proyecto. También nuestra Snake no podrá traspasar las paredes como ocurre en algunas versiones este este juego.

**Extras**

Como parte del contenido extra de nuestro proyecto, podríamos agregarle una interfaz gráfica o menú, para darle más vida a nuestro trabajo y que sea más agradable a la hora de jugarlo o ver una partida desde afuera. **(5%)**

También le podríamos agregar un segundo nivel con algo más de dificultad, el cual contendría obstáculos dependiendo de que tal nos vaya en lo demás. **(3%)**

Uso de KBHIT para el movimiento de la serpiente (3%)