

Unidad	Temas / Semanas	Actividades y Entregables
<b>Unidad 1</b> (Semanas 1 y 2) Julio 1-13	- Selección del programa a desarrollar - Diagramas funcionales y Arquitectura de Software	- Selección del proyecto: Juego de la Serpiente en Python. - Investigación de mecánicas básicas (movimiento, colisiones, crecimiento). - Elaboración de diagramas de flujo de las funciones principales. - Diseño de la arquitectura básica del software.
<b>Unidad 2</b> (Semanas 3 y 4) Julio 14-27	- Inicio del desarrollo de software - Configuración del entorno	- Configuración de entorno de desarrollo (Python + Pygame). - Creación y configuración del repositorio en GitHub (estructura de carpetas). - Implementación inicial: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asignación de letras (menú, puntaje, pérdida del juego).</li> <li>• Ventana de juego.</li> <li>• Movimiento básico de la serpiente.</li> <li>• Bucle principal.</li> </ul>
<b>Unidad 3</b> (Semanas 5 y 6) Julio 28- agosto 10	- Desarrollo del programa seleccionado	- Implementación de funcionalidades: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujo de serpiente y comida.</li> <li>• Aumento de longitud al comer.</li> <li>• Sistema de puntaje.</li> <li>• Detección de colisiones (bordes y cuerpo).</li> </ul> - Pruebas y corrección de errores. - Optimización de velocidad y control de dirección.
<b>Unidad 4</b> (Semanas 7 y 8) Agosto 11- 24	- Aplicación de técnicas de programación funcional - Entrega final	- Revisión y optimización del código en GitHub. - Incorporación de comentarios y mejoras. - Entrega del software final:

Unidad	Temas / Semanas	Actividades y Entregables
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Juego funcional y jugable.</li><li>• Repositorio en GitHub con código, README.</li><li>• Documentación de funcionalidades implementadas.</li><li>- Presentación final con demo y explicación del código clave.</li></ul>