

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Fundamentos de programación

**Actividad asíncrona 14**

Alumna: Rivera González Frida Alison

M.I. Marco Antonio Martínez Quintana

No. lista: 40

Semestre: 2021-1

Grupo: 3

27/11/2020

Estructuras de control

* Juego Snake
* Se ocupa cuando jugando, la serpiente, choca contra una de las paredes, ocasionando que el juego termine.
* Cuando la serpiente choca, o se come a ella misma, quitando una de sus vidas.
* Cuando la serpiente come, y había perdido una vida, regenera una vida.
* Cuando se selecciona una nueva partida, empieza un nuevo juego.
* Juego ahorcado
* Cuando se equivoca en una letra, perderá una vida.
* Cuando las vidas se acaben, termina el juego.
* Cuando se revisa la lista de opciones, palabras sin ser vistas, se tiene que seleccionar una opción, dependiendo de esta, se dará una palabra a adivinar.
* Si la palabra se completa, el jugador será ganador.