

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Fundamentos de programación

**Actividad asíncrona 15**

Alumna: Rivera González Frida Alison

M.I. Marco Antonio Martínez Quintana

No. lista: 40

Semestre: 2021-1

Grupo: 3

04/12/2020

Estructuras de repetición.

* Juego snake
* Se utiliza en primer lugar cuando se selecciona una nueva partida, nuevo juego, si se selecciona, entonces aparece la serpiente en el centro de la pantalla.
* Cuando aparece la manzana, la comida, pueden suceder tres cosas:
  + Si la serpiente no la toca, desaparece del lugar en el que estaba y reaparece en otro lugar.
  + Si toca la manzana, entonces la serpiente se vuelve más larga y entre más manzanas toque, más grande se hace.
  + Por cada manzana que toque se sumarán diez puntos al marcador.
* Cada vez que choque la serpiente, contra ella misma, perderá una parte de su cuerpo.
* Juego ahorcado
* Cuando se selecciona, una opción de la lista que se muestra, dará una palabra a adivinar.
* Cuando se solicita una letra para así ver si está dentro de la palabra o es una letra incorrecta, y ocasiona que por letra fallada se pierda una vida, mientras que, por letra correcta, se complete el espacio en la palabra.
* Si se pierden todas las oportunidades, las vidas, el juego acaba.
* Mientras que las letras proporcionadas completen la palabra, será ganador de la partida.