

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Fundamentos de programación

**Actividad asíncrona 6**

Alumna: Rivera González Frida Alison

M.I. Marco Antonio Martínez Quintana

No. lista: 40

Semestre: 2021-1

Grupo: 3

23/10/2020

**Proyecto final.**

**Problema:** juego de la serpiente en Phyton

**Restricciones:** se terminará el juego cuando la serpiente choque contra una pared o se coma a ella misma.

**Datos de entrada:** comienzo del juego, con una serpiente pequeña.

**Datos de salida:** fin del juego, con el tamaño máximo de la serpiente, o por chocar contra una pared o comerse a sí misma.

**Algoritmo:**

1. Se abre la ventana del juego.

1. Aparece la serpiente.
2. Comienza a aparecer comida.
3. Se mueve la serpiente a los lugares donde aparezca la comida.
4. Se termina el juego cuando:
   1. La serpiente choca contra una pared.
   2. La serpiente se come una parte de su cuerpo.