



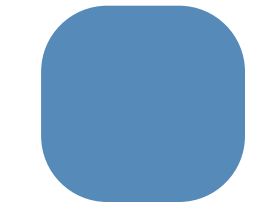
PRCUU2ACT004-RESULTADO DE APRENDIZAJE

221237 - JOSÉ FERNANDO DURÁN VILLATORO
7B



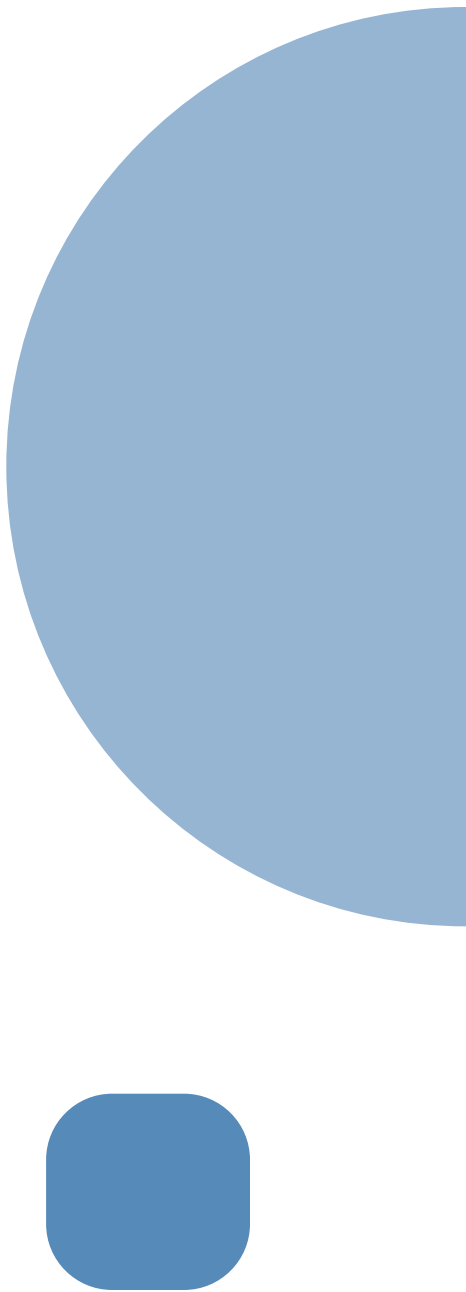
IMPORTACIONES DE BIBLIOTECAS:

IMPORTA LAS BIBLIOTECAS
NECESARIAS PARA EL JUEGO, COMO
PYGAME PARA LA INTERFAZ GRÁFICA,
RANDOM PARA GENERAR NÚMEROS
ALEATORIOS Y THREADING PARA
MANEJAR HILOS.



DEFINICIÓN DE COLORES Y TAMAÑO DE LA PANTALLA:

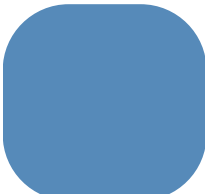
DEFINE CONSTANTES PARA LOS
COLORES Y EL TAMAÑO DE LA
PANTALLA DEL JUEGO.





CREACIÓN DE SEMÁFOROS, BARRERAS Y EVENTOS:

SE CREAN OBJETOS DE SEMÁFORO,
BARRERA Y EVENTO UTILIZANDO LA
BIBLIOTECA DE HILOS. ESTOS SE
UTILIZAN PARA SINCRONIZAR
MÚLTIPLES HILOS EN EL JUEGO.



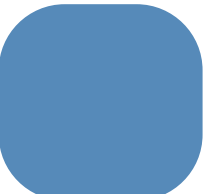
CLASE GUSANO:

DEFINE LA CLASE DEL GUSANO, QUE HEREDA DE **THREADING.THREAD**. ESTA CLASE REPRESENTA AL GUSANO EN EL JUEGO Y CONTIENE MÉTODOS PARA MOVERLO Y DIBUJARLO EN LA PANTALLA.



CLASE MANZANA:

DEFINE LA CLASE DE LA MANZANA,
QUE REPRESENTA EL OBJETO QUE EL
GUSANO DEBE COMER. CONTIENE UN
MÉTODO PARA DIBUJAR LA MANZANA
EN LA PANTALLA.



FUNCIÓN PRINCIPAL (MAIN):

INICIALIZA PYGAME, CREA UNA PANTALLA, INSTANCIA UN GUSANO Y UNA MANZANA, Y LUEGO ENTRA EN UN BUCLE PRINCIPAL DONDE SE MANEJAN LOS EVENTOS DEL JUEGO, SE ACTUALIZA LA PANTALLA Y SE DIBUJAN LOS ELEMENTOS DEL JUEGO.

