

Planteamiento del problema

Realizar un Juego con HTML, CSS, JavaScript

Análisis básico

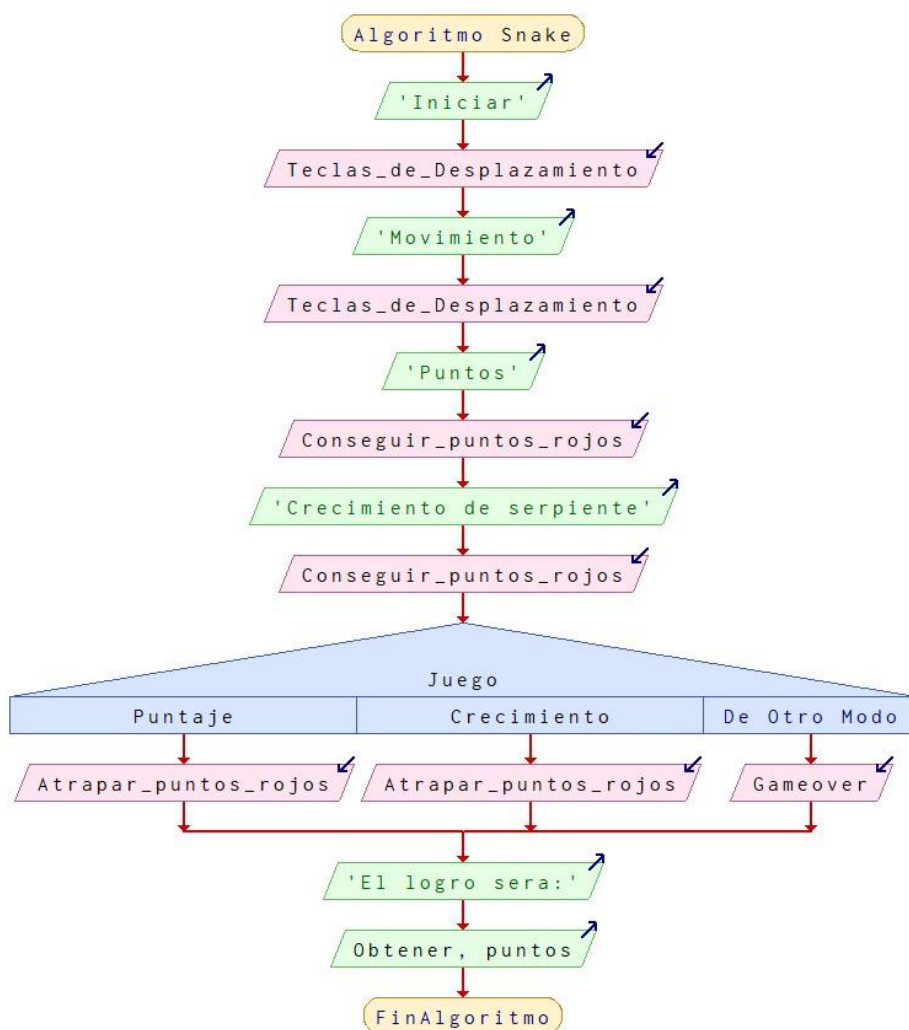
La mecánica del juego Snake consiste en guiar el a una serpiente en movimiento continuo que va creciendo de longitud a medida que va comiendo fruta de la pantalla, a través del joystick el usuario puede cambiar la dirección de la cabeza de la serpiente.

El juego termina cuando la serpiente choca contra su propio cuerpo, con algún obstáculo que haya en la pantalla además de los bordes de la misma o cuando realiza la partida perfecta ocupando la serpiente toda la pantalla disponible.

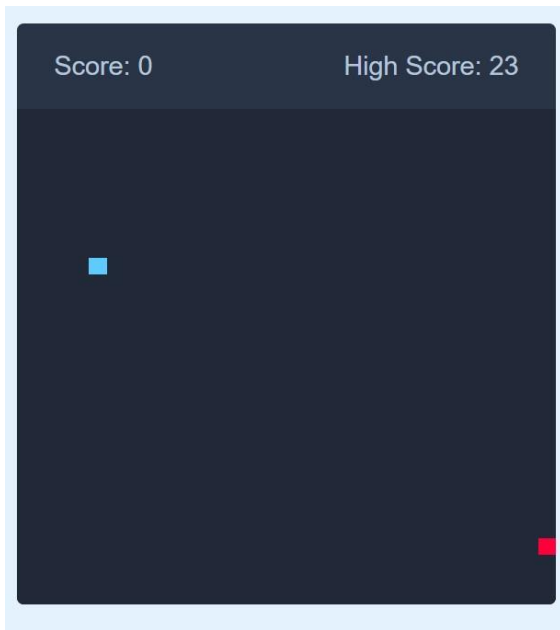
En la pantalla LCD se mostrará durante la partida la puntuación actual, que se verá incrementada cada vez que la serpiente se coma una fruta y el nivel de dificultad seleccionado.

Diseño de la solución

Diagrama de flujo



Documentación



1. Presionamos cualquier tecla de desplazamiento para iniciar el juego.
2. Nos movilizamos con las teclas de desplazamiento tratando de atrapar el punto rojo y evitando topar con las paredes, así como también consigo misma.
3. Cada que atrapemos un punto rojo obtendremos un punto en nuestro marcador.
4. Cada que atrapemos un punto rojo crecerá nuestra serpiente.

Autores

Coordinador: Luis Gustavo Ramírez Berganza

Grupo 1

Carlos René Palma Ramírez

Yeilin Cecilia Aragón Alvarado

Grupo 2

Diego Alexander Contreras Duarte

Allan Enrique Recinos Castillo