

# INSTITUTO TECNOLÓGICO DEL SUR DE NAYARIT



ALUMNO:

Javier Eduardo Ramirez Ornelas

MAESTRA:

Cinthia Anahí Mata Bravo

NUMERO DE CONTROL:

191140026

MATERIA:

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

CARRERA:

ITIC

[indice](#)

DESCRIPCION DEL JUEGO .....	3
Mi clase padre: .....	4
Clase hija: .....	5
Clase hija: .....	6
FORM1.....	7
Diagrama de clase .....	8

## DESCRIPCION DEL JUEGO

Mi juego está realizado en el juego mejor conocido por nosotros como la viborita o "SNAKE" que simplemente se basa en comer e ir creciendo conforme valla comiendo tiene un contador simple que te va diciendo cuantas bolitas has comido.

Reglas:

1. No puede chocar con las paredes.
2. No puede chocar con ella misma.
3. Conforme valla comiendo su tamaño va incrementando.
4. No puedes retroceder ya que solo va para adelante.

## SOLUCIÓN PROPUESTA

Mi clase padre:

Se llama objetos:

- Es donde se encuentran mis variables
- X
- Y
- Ancho que las utilicé de varias maneras y las tuve que retornar para las paredes.

Una de las maneras fue para que se hicieran mis ejes fueron **ejex** y **ejeY**

Sirvieron para al momento que chocaran con las paredes perdieran otra forma en que las utilice es para que siguieran un mismo lado la culebra ya se para adelante o dar vuelta, pero nunca para atrás o de otra manera “rara”

- Dentro de ella construí otra que se llamó:

### **Public objetos**

- que sirvió para el tamaño de los cuadros de la serpiente y comida

Clase hija:

Se llama comida:

en la clase comida cree un:

- **public comida**

que dentro no tiene nada.

- Tengo un **public dibujar**

Que solo es para decir que color quiero que sea en mi caso puse un color solido que se puede poner de diferentes colores se le tuvo que poner el thisx y thisy y thisancho para que en donde la pusiera siempre se pusiera el color señalado

- Cree un **public void colocar**

Que primero tuve que dividir el largo entre 10

Y luego el ancho entre 10

Para poder colocar la comida dentro de la forma que le dieras a tu diseño

- Cree un **public int general (int n)**

Sirvió para colocar la comida de diferentes maneras algo random para explicarlo mejor

- Cree una variable llamada **num** para retornarla y se siga cumpliendo la función.

Clase hija:  
se llama cola:

En ella tengo una llamada cola siguiente;  
es para decirle en donde iniciar tengo con unas // diagonales porque si lo activas inicias adelante lo cual es complicado agarrar el primero por eso esta desactivado y automáticamente empieza en el primer cuadro y agarra el primero .

- Otro es un **public void dibujar**

Ya lo habíamos dicho sirve para pintar la serpiente y darle un toque de personalidad los mios son colores sólidos, pero los puedes modificar de acuerdo a como lo quieras hacer

- **Public void setxy**

Es para que la serpiente no retorne solo siga hacia delante o para dar vuelta tener que subir y darle toda la vuelta.

- **Public void meter**

Es para cuando la serpiente choca consigo misma se acabe el juego

- **Public verx y public very**

Es para cuando choca con las paredes

- **Public cola versiguiente**

es para que se sigan unos con otros y vaya creciendo

## FORM1

Es donde prácticamente viene todo el programa

- **Tengo un public form1**

Es donde dice más que nada donde va a iniciar cuanto va a valer el contador como va a iniciar en si es la base.

- **Public void movimientos**

Es para con las teclas darle movimiento a la serpiente

- **Prívate void bucle**

Es donde decides el color que tiene tu diseño, donde se dibuja todo tu cabeza, comidas, choquparedes, movimientos, choquedecuerpo.

Dentro de ello viene un "if"

Hay dentro esta lo que son las intersecciones y el contador es decir cada que come el contador suma y la serpiente va incrementando su tamaño.

- **Public void choquepared**

Su mismo nombre lo dice es para cuando choque con la pared muera(pierdas).

- **Public void gameover**

Sirve para que al momento de perder por diferentes razones el juego muestra un mensaje de game over y al momento de presionar enter el juego regresa a su forma inicial y vuelves a jugar desde el principio son nada de puntos y la serpiente con su tamaño inicial

- **Public void choquecuerpo**

Es para cuando choques con tu propio cuerpo pierdas y el juego reinicie.

- **Keyd down**

Ese no lo entendí muy bien, pero creo Hera para bloquear las paredes y siempre quedaran hay no se movieran ni se desactivarán.

## Diagrama de clase

