

# Manual de Usuario

---

Proyecto Snake

Microprogramación (Práctica)

# INTRODUCCIÓN

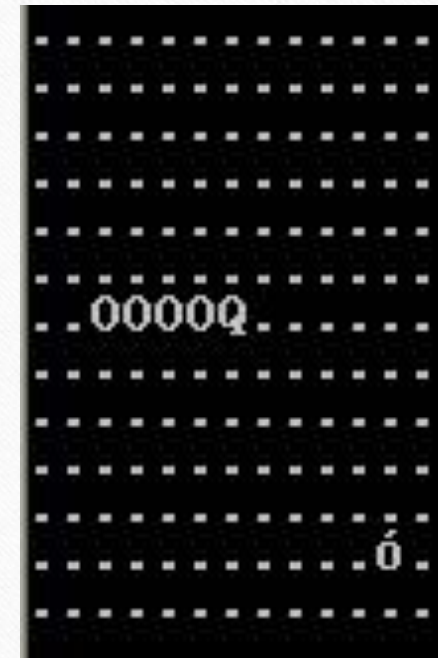
---

- El objetivo del juego es que el usuario controla una criatura semejante a una serpiente que se maneja alrededor de un plano delimitado, recogiendo alimento y evitando golpear su propio cuerpo o las paredes del juego.



# SIMBOLOGÍA DEL TABLERO

- Serpiente → 0000Q
- Cuerpo Serpiente → 0000
- Cabeza Serpiente → Q
- Espacios para moverse a través del  
tablero → . . . . .
- Manzana → ó



# Inicio del Juego

- Al iniciar el juego, le mostrará una pantalla de consola en la cual se le mostrará un mensaje de “Ingresar la cantidad de fila”, esto como el texto indica definirá el número de filas que tendrá el tablero.
- Después de ingresar un número le desplegará automáticamente otro mensaje “Ingresar la cantidad de columnas” en el cual también deberá ingresar un número
- Luego le desplegará el tablero con el tamaño indicado
- **NOTA:** Al ingresar el número de fila y columna, estos debes ser de un dígito



# Desarrollo del Juego

- Una vez desplegado el tablero el usuario será capaz de empezar a jugar, moviendo la serpiente a lo largo del tablero presionando las teclas direccionales:
  - ↑: Arriba
  - ↓: Abajo
  - →: Derecha
  - ←: Izquierda
- 
- El usuario podrá moverse libremente buscando comer la manzana, siempre y cuando respete ciertas Restricciones



Q000000

## RESTRICCIONES

Se mostrará un mensaje de fin de juego si se realizan las siguientes acciones:

- Si el usuario hace movimientos que lleven a la serpiente colisionar con su cola.
- Si la cabeza de la serpiente toca uno de los bordes

Adicional:

- Si el usuario intenta retroceder no se termina el juego, pero se mostrará un mensaje de que no es un movimiento válido y se continuará con el juego.
- Para salir del juego en cualquier momento, el usuario debe presionar la tecla “X”.



