

# MANUAL DE USUARIO

## SNAKE

---

“Snake” es un videojuego lanzado a mediados de la década de los 70's que debido a su popularidad se convirtió en un clásico. Dicho juego consta de una “serpiente”, controlada por el usuario, que se moviliza alrededor de un plano delimitado, recogiendo alimento (o algún otro elemento) y tratando de evitar golpear a su propia cola o las “paredes” que rodean el área de juego. Permite controlar la dirección de la cabeza de la serpiente (arriba, abajo, izquierda o derecha) y el cuerpo de la serpiente la sigue. Además, el jugador no puede detener el movimiento de la serpiente, mientras que el juego está en marcha.

### **Objetivo general:**

Desarrollar el juego Snake en turbo assembler, con los conocimientos obtenidos en el curso de microprogramación, teniendo la finalidad de entretener al usuario.

El juego está desarrollado de tal forma de que sea sencillo de entender y utilizar por cualquier persona, sin que requiera tener conocimientos previos.

Éste juego se basa en el control de la cabeza de una serpiente que puede moverse en cuatro direcciones diferentes (arriba, abajo, derecha e izquierda) y debe ir recogiendo comida a lo largo del terreno de juego de forma rectangular el cual está delimitado por bordes. Según va recogiendo piezas de comida el tamaño de la serpiente aumenta y el juego se vuelve más rápido y por lo tanto más complicado. Si el jugador choca con los bordes o contra alguna parte de la serpiente, el juego se da por finalizado.

Al iniciar la ejecución, el usuario recibirá un menú con un mensaje en el que se indican las instrucciones, así como también las teclas a utilizar para el desplazamiento de la serpiente. Así mismo, el usuario tiene la opción de iniciar el juego o salir del mismo (Presionando las teclas 1 o X respectivamente).

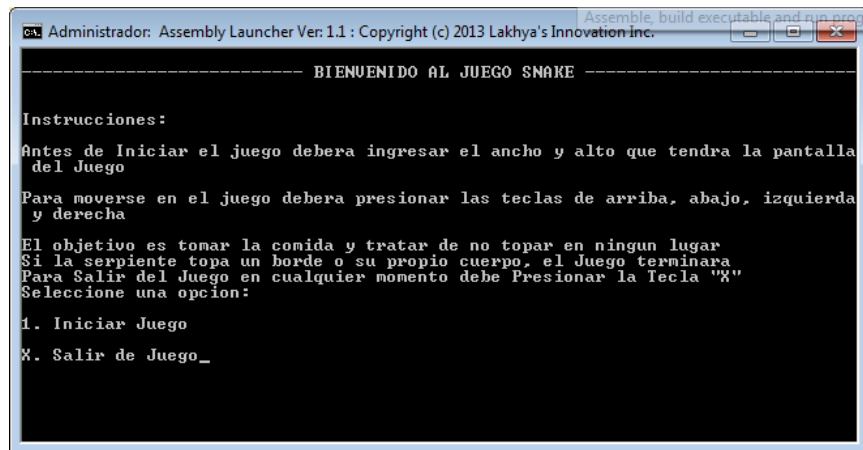


Imagen No. 1 – Menú Principal  
Fuente: Propia

Luego del menú, y al iniciar el juego, el usuario debe seguir estos pasos:

1. Ingresar el número de columnas deseadas (de un solo dígito)
2. Ingresar el número de filas deseadas (de un solo dígito)

Estos datos para definir el tamaño de la pantalla en la que se jugará.

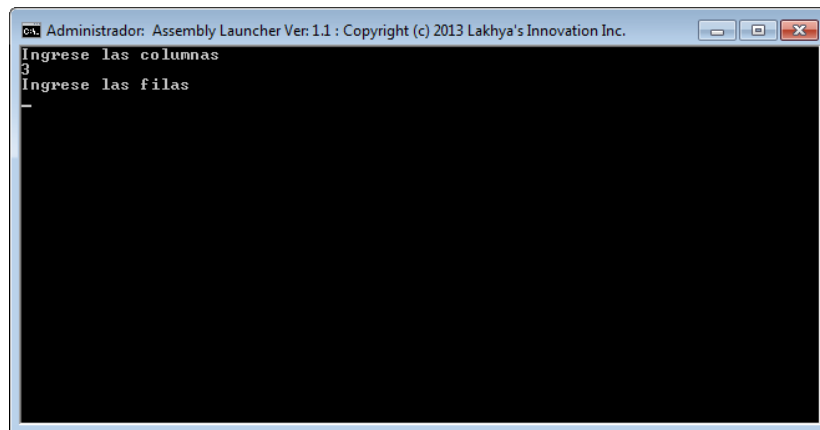


Imagen No. 2 – Ingreso del tamaño de la pantalla  
Fuente: Propia

Automáticamente, la pantalla escogida por el usuario se imprimirá en la pantalla dando inicio al juego, y con las teclas mencionadas al inicio de la ejecución el usuario podrá desplazar la serpiente en las diferentes direcciones (arriba, abajo, derecha o izquierda) con el objetivo de comer la fruta, haciendo crecer cada vez más el cuerpo de la serpiente, complicando aún más el juego ya que el nivel de dificultad aumentará.

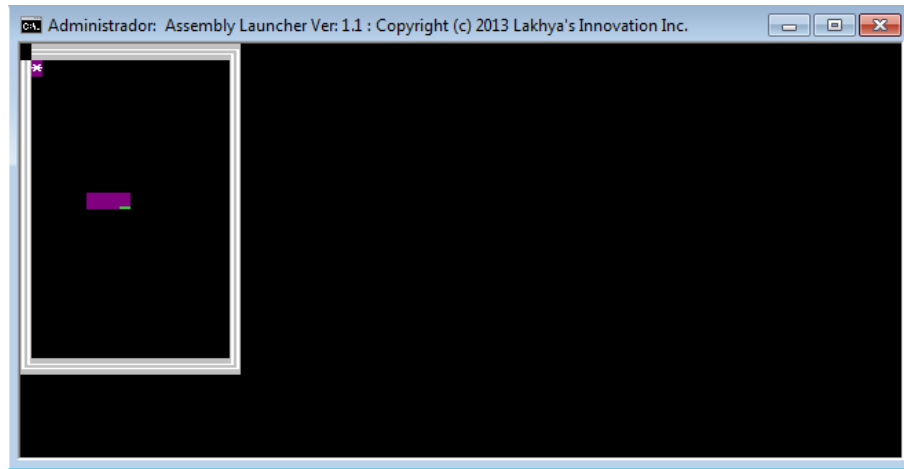


Imagen No. 3 – Inicio del Juego  
Fuente: Propia

El juego de la serpiente tiene restricciones para el usuario las cuales son:

- La serpiente bajo ningún motivo puede tocar los bordes de la pantalla, de ser así, el juego terminará inmediatamente.
- La cabeza de la serpiente no puede toparse con su propia cola, de ser así, el juego terminará inmediatamente.

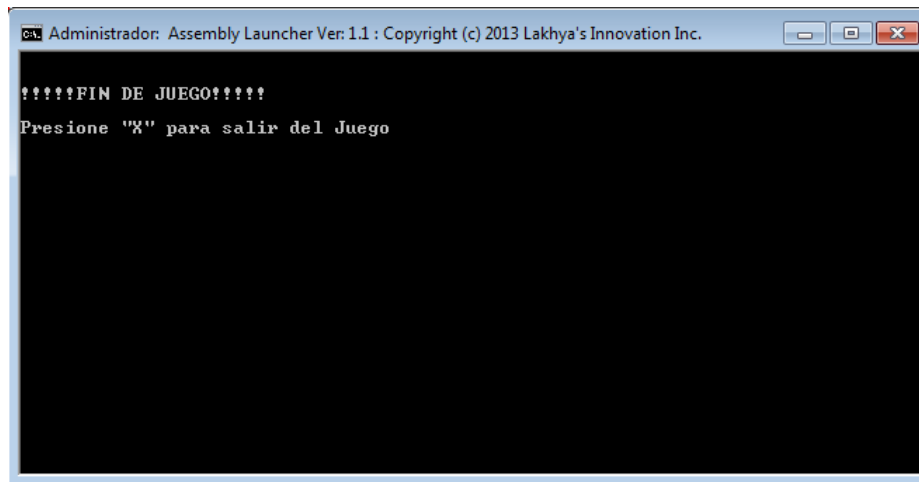


Imagen No. 4 – Fin del Juego  
Fuente: Propia