**Juego de Snake**

**Introducción**

En el proyecto desarrollado se presenta un juego snake arcade

Se creó en un IDE (Code::Blocks). El compilador usado es GNU GCC Compiler, es un videojuego en consola. Se implementa el lenguaje c y c++. Utilizamos varias funciones tipo void para dejar libre la función main.

El objetivo principal de este programa es implementar algunos de los conceptos obtenidos en la materia de conceptos avanzados de programación como lo son manejo y liberación de memoria dinámica, subprogramas, manejo de excepciones y concurrencia con hilos.

**Características**

* *Arcade*
* *Se utilizan subprogramas*
* *Juego en consola*
* *Manejo de excepciones*
* *Concurrente*

**Descripción de los temas de clase que fueron implementados.**

* **1er Parcial**
  + Memoria dinámica.- Se liberó la memoria de una matriz.
* **2do Parcial**
  + *Subprogramas*.- Todas las funciones que se utilizan para que el juego funcione.
  + *Manejo de excepciones y eventos*.-Se utiliza en la función comida para que siempre este generando comida cada vez que la viborita coma.
* **3er Parcial**
  + *Hilos y concurrencia* – Técnicamente el programa no es del todo concurrente porque el *main* se espera al único hilo que se levanta en él, el cual llama a la función *start*, la cual siempre y cuando el usuario no pierda o salga del juego, levanta otro hilo que es la función *pintarpuerco* que pues básicamente pinta el cuerpo de la viborita.