

Unidad 1		Unidad 2		Unidad 3		Unidad 4	
Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Tema 6	Tema 7	Tema 8
<p>Selección del juego a desarrollar en Python – Juego de la Serpiente.</p> <p>Elaboración de diagramas funcionales que describen las principales acciones y mecánicas del juego.</p> <p>Diseño de una clase paradigmática de la arquitectura de la aplicación, mostrando cómo se organizarán las funcionalidades del software.</p>	<p>Exploración y práctica en el uso del entorno de programación para familiarizarse con las herramientas necesarias.</p> <p>Preparación para la fase de implementación del juego, consolidando los conocimientos adquiridos en la semana anterior.</p>						
		<p>Inicio del desarrollo del software del juego de la serpiente.</p> <p>Implementación práctica de los conceptos aprendidos (variables, tipos de datos y operadores) dentro del código del juego.</p> <p>Primer acercamiento a la lógica interna del juego, aplicando estructuras básicas para la creación del menú principal.</p>	<p>Elaboración de diagramas de flujo para representar la lógica del juego y sus principales procesos.</p> <p>Análisis y diseño de algoritmos que permiten estructurar las mecánicas del juego (movimiento, crecimiento y detección de colisiones).</p> <p>Consolidación de la base teórica y práctica para continuar con el desarrollo del proyecto en las siguientes semanas.</p>				
				<p>Aplicación de condicionales dentro del código del juego para controlar las decisiones de la serpiente.</p> <p>Implementación de verificaciones lógicas, como detectar si la serpiente ha comido un objeto o si ha chocado contra los bordes.</p> <p>Fortalecimiento de la lógica de programación mediante el uso de operadores relacionales y lógicos en situaciones prácticas del juego.</p>	<p>Implementación de bucles para gestionar el movimiento continuo de la serpiente en la pantalla.</p> <p>Uso de ciclos para actualizar el estado del juego en cada iteración (movimiento, colisiones, generación de objetos).</p> <p>Consolidación de la lógica repetitiva que permite que el juego se ejecute de manera continua y fluida.</p>		
						<p>Implementación de estructuras de datos para organizar y manipular la información del juego (por ejemplo, posiciones de la serpiente, objetos en pantalla, puntuaciones).</p> <p>Uso de listas y diccionarios para gestionar dinámicamente los elementos del juego y facilitar la lógica de movimiento y colisiones.</p> <p>Aplicación de tuplas en situaciones donde se requieran datos inmutables, como coordenadas de la serpiente.</p>	
							<p>Creación y ejecución de funciones personalizadas para modular el código del juego (movimiento, generación de objetos, detección de colisiones).</p> <p>Uso de parámetros en funciones para hacer el código más flexible y reutilizable.</p> <p>Presentación del proyecto final, integrando todos los conocimientos adquiridos en las semanas anteriores.</p> <p>Juego de la serpiente completamente funcional en Python.</p> <p>Documentación y explicación de la arquitectura y funcionalidades.</p> <p>Demonstración práctica del juego en ejecución.</p>