

Tema 1	Tema 2	UNIDAD 2	Tema 4	Tema 5	UNIDAD 3	Tema 6	UNIDAD 4	Tema 8	
Selección del juego a desarrollar en Python - Juego de la Serpiente. Elaboración de diagramas funcionales que describen las principales acciones y mecánicas del juego. Determinación de una idea generalizada de lo aspectos de la aplicación, mencionando cómo se organizan las funcionalidades del sistema.	Exploración y práctica en el uso del entorno de programación para familiarizarse con las herramientas necesarias. Preparación para la fase de implementación del juego, considerando los conocimientos adquiridos en la semana anterior.								
		Inicio del desarrollo del software del juego de la serpiente. Implementación práctica de los conceptos aprendidos anteriormente. Tipos de datos y operaciones dentro del código del juego. Primer acercamiento a la lógica interna del juego, aplicando estructuras básicas para la creación del menú principal.	Elaboración de diagramas de flujo para representar la lógica del juego y sus principales procesos. Análisis y diseño de algoritmos que permiten estructurar las mecánicas del juego (movimiento, crecimiento y detección de colisiones). Consolidación de la base teórica y práctica para continuar con el desarrollo del proyecto en las siguientes semanas.						
					Aplicación de condiciones dentro del código del juego para controlar las decisiones de la serpiente. Implementación de verificaciones lógicas, como detectar si la serpiente ha comido un dulce o si ha chocado contra los bordes. Fortalecimiento de la lógica de programación mediante el uso de operadores relacionales y lógicos en situaciones prácticas del juego.	Implementación de bucles para gestionar el movimiento continuo de la serpiente en la pantalla. Uso de ciclos para actualizar el estado del juego en cada iteración (crecimiento, colisiones, generación de objetos). Consolidación de la lógica repetitiva que permite que el juego se execute de manera dinámica y fluida.			
						Implementación de estructuras de datos para organizar y manipular la información del juego (por ejemplo, posiciones de la serpiente, objetos en pantalla, puntuaciones). Uso de listas y diccionarios para gestionar dinámicamente los elementos del juego y facilitar la lógica de crecimiento y colisiones. Aplicación de tuplas en situaciones donde se requieran datos inmutables, como coordenadas de la serpiente.			
							Codificación y ejecución de funciones personalizadas para modularizar el código del juego (movimiento, generación de objetos, detección de colisiones). Uso de parámetros en funciones para hacer el código más flexible y reutilizable. Presentación del proyecto final, integrando todos los conocimientos adquiridos en las semanas anteriores: Juego de la serpiente completamente funcional en Python. Documentación y explicación de la arquitectura y funcionalidades. Demostración práctica del juego en ejecución.		