



FACULTAD DE INGENIERÍA

Departamento de Ingeniería de Sistemas

ASIGNATURA

Introducción a la Computación Gráfica

PROFESORES

Andrea Rueda

Leonardo Florez

TÍTULO DEL TRABAJO:

Entrega 0 - Proyecto

AUTORES:

Brayan García - brayan-garcia@javeriana.edu.co

Nicolás López - lopez.i@javeriana.edu.co

Reglas

- Si la serpiente choca contra una pared o contra sí misma, esta perderá.
- El jugador puede mover la serpiente hacia la derecha o hacia la izquierda, tanto con las flechas como con las letras A-D (La serpiente se moverá hacia adelante automáticamente)
- El jugador puede pausar el juego con la tecla "espacio".
- Para comenzar un nuevo juego debe seleccionar en "nuevo juego" y después poner la dificultad "Fácil, Medio o Difícil"

Puntaje

- En el mapa aparecerá aleatoriamente en algún espacio un pescado para que la serpiente pueda comer. El siguiente pescado aparecerá de la misma manera justo después que el anterior sea comido. Cada pescado dará un puntaje de 10 puntos.
- No existe un puntaje máximo que el jugador deba alcanzar, este puede jugar hasta que pierda.

Serpiente

- La serpiente tendrá los colores y formas de una serpiente Sinonatrix. (Ver figura # 1)
- Cada vez que la serpiente come un pescado, aumenta de tamaño.

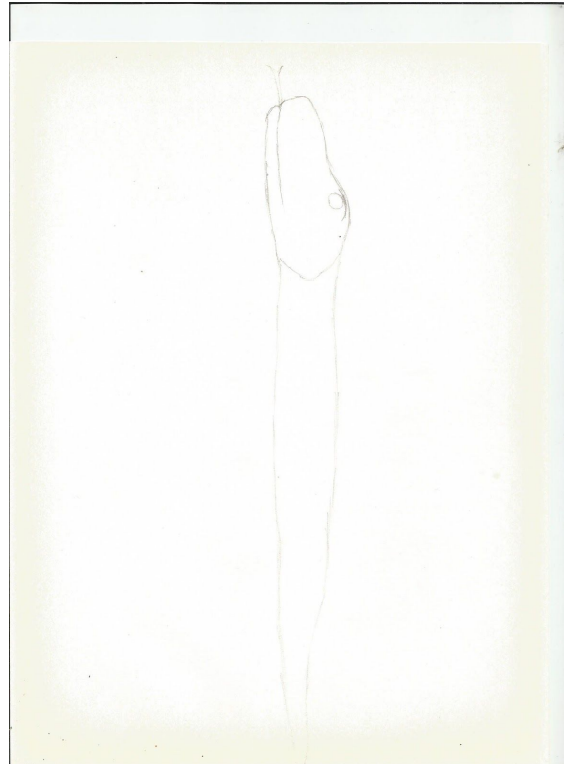
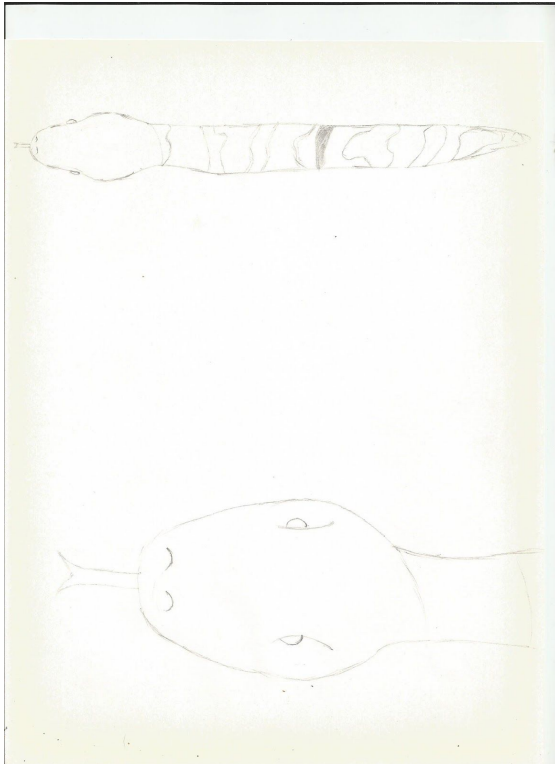
Mapa

- El mapa será cuadriculado
- Tendrá en sus bordes un bloque de madera
- El suelo tendrá cuadrículas y cada cuadro tendrá un color verde oscuro o verde claro intercalado.

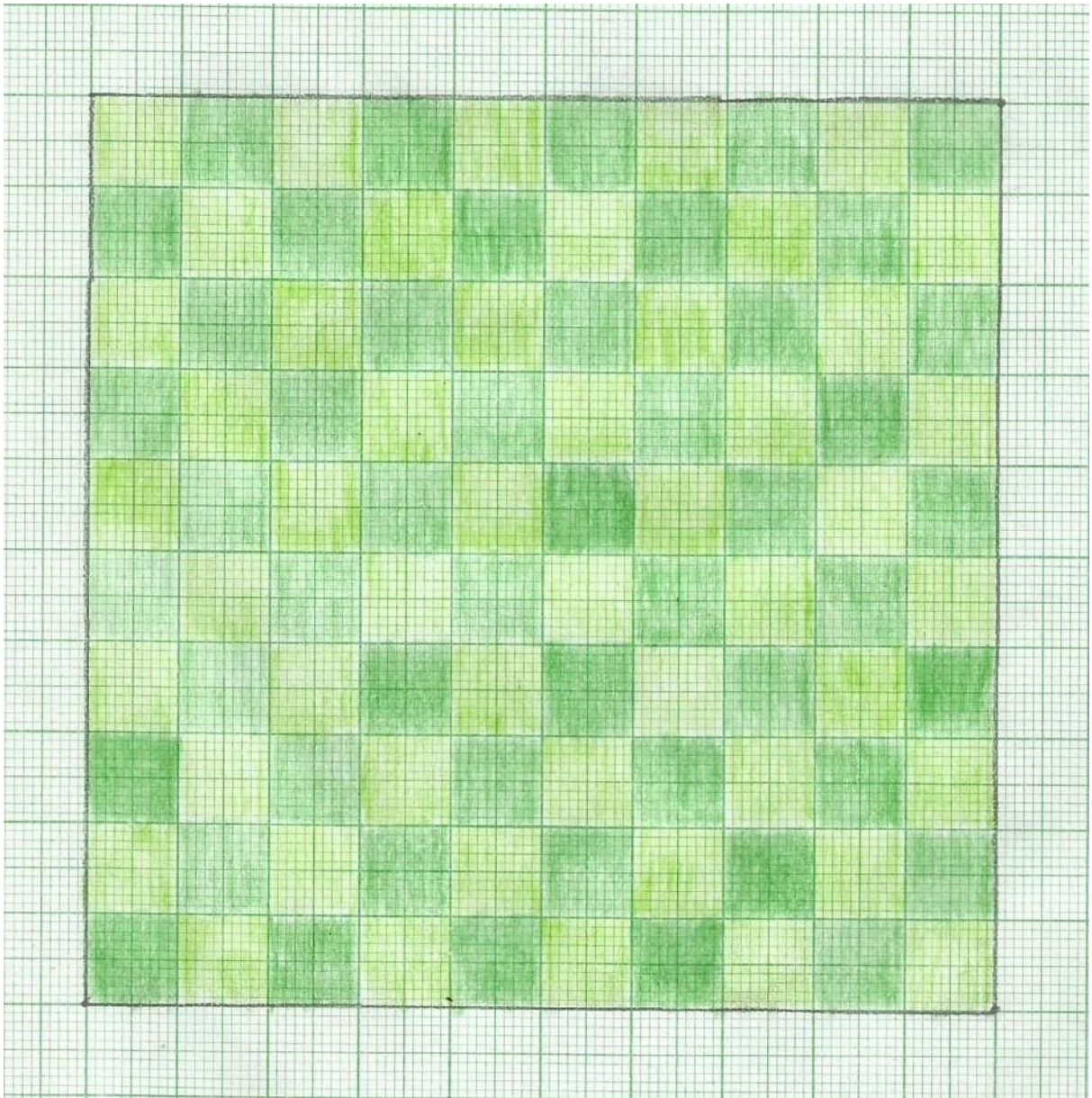
Niveles

- En el juego existirán 3 diferentes niveles que corresponden a las dificultades "Fácil, Medio o Difícil" respectivamente.
 1. El mapa no tendrá ningún obstáculo (Ver figura # 2)
 2. El mapa contendrá 3 bloques con el que puede morir la serpiente si choca con ellos. (Ver figura # 3)
 3. El mapa contendrá un muro en forma de T con el que puede morir la serpiente si choca contra esta. (Ver figura # 4)

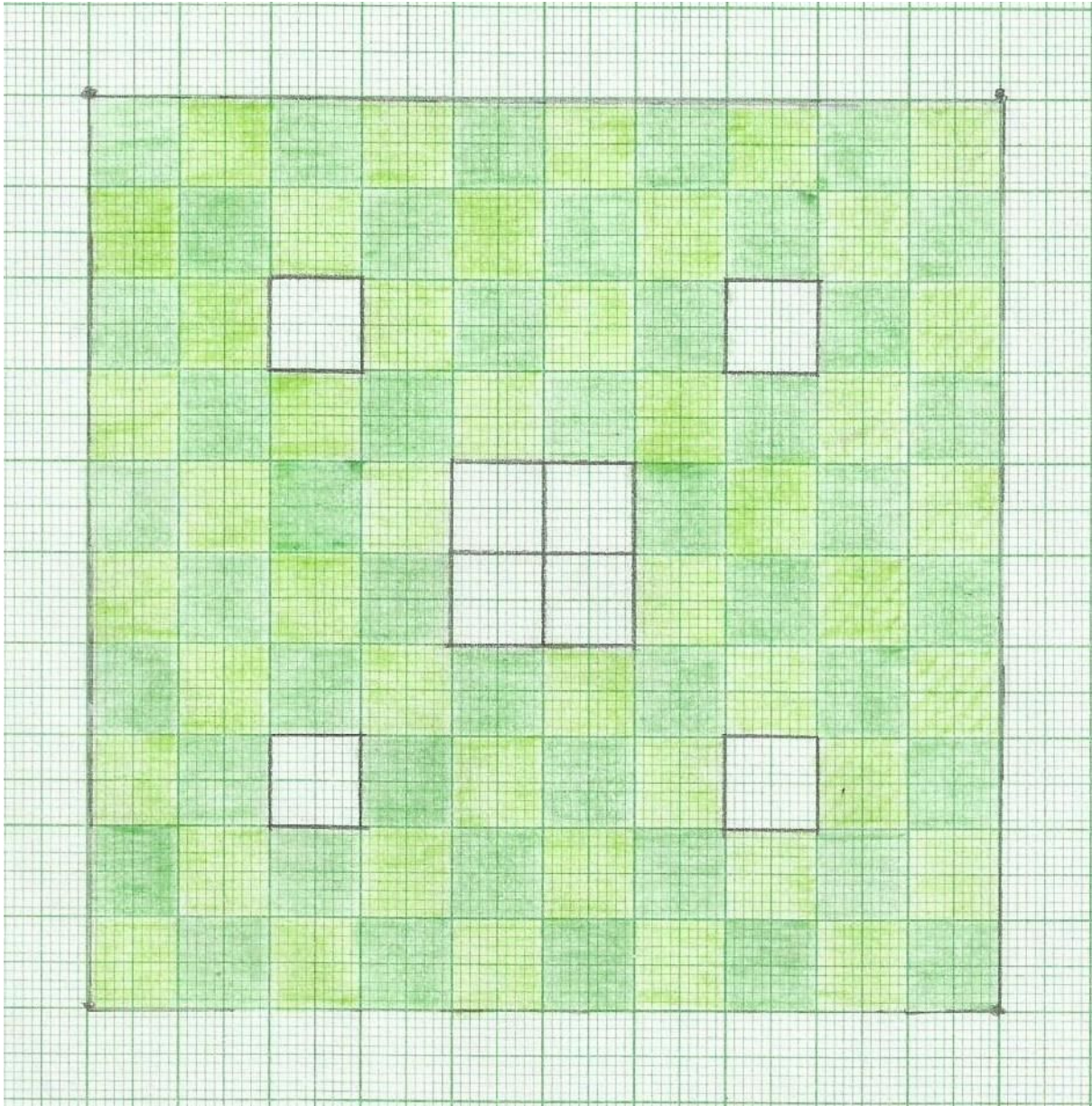
Bocetos



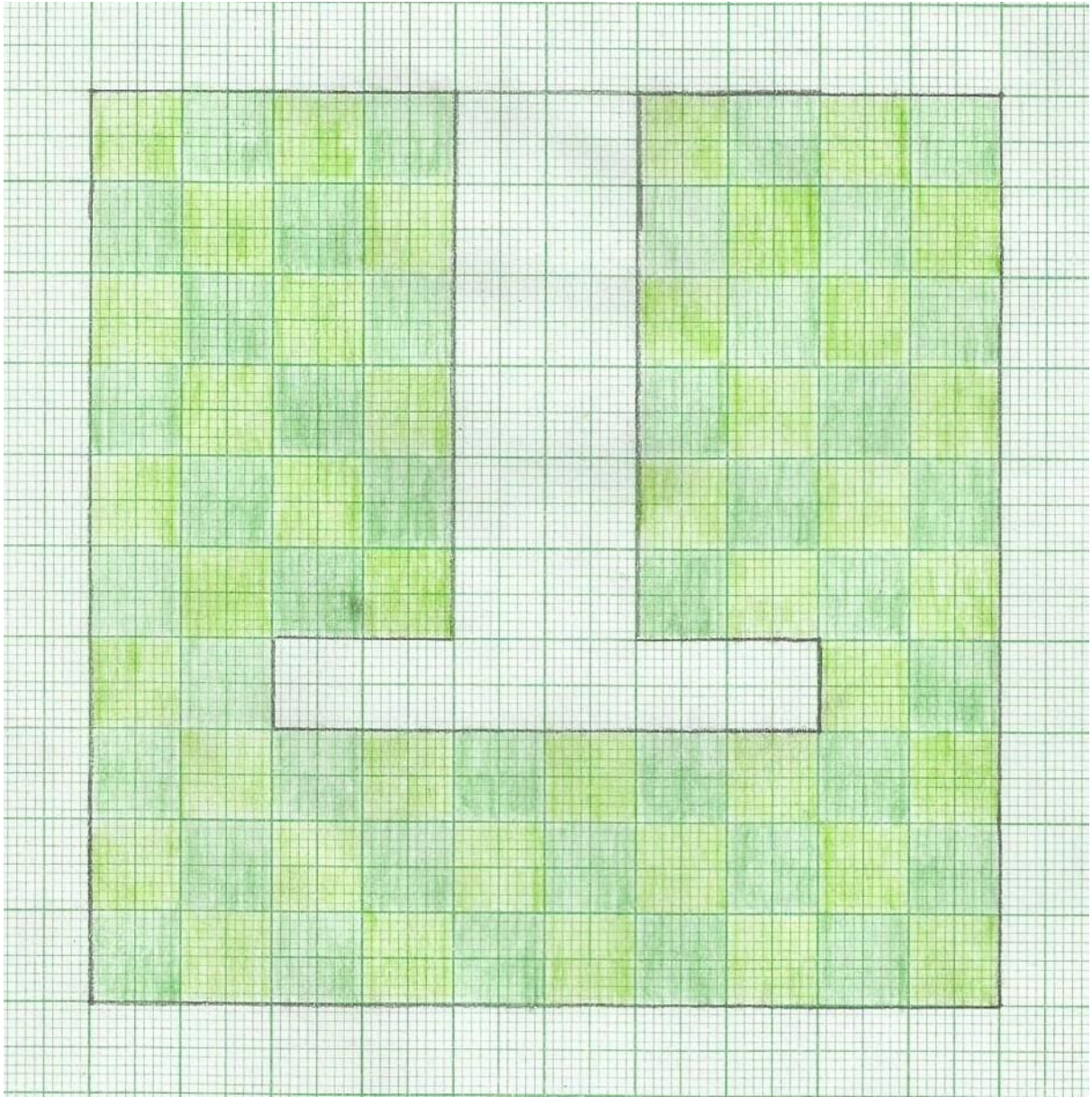
(Figura # 1)



(Figura # 2)



(Figura # 3)



(Figura # 4)