TP 1

Alumno: Sebastián Roca

Legajo: CBC02

Materia: Algoritmos y Programación I (7540) cátedra Essaya

Correctora: Daniela Riesgo

Grupo: Alan

Horario: Lunes y Viernes de 17:30-20:30

Dificultades encontradas

- Como generar un objetivo (la fruta) sin que apareciera sobre la serpiente

- Combinar las listas de la "fruta", la "serpiente" y crear las casillas vacías

- Lograr que no diera error si no introducías nada o introducías cosas de mas a la hora de mover la serpiente.

Resolución

Luego de organizar todo en un menu con un ciclo infinito que solo se rompe cuando la función choco da True, tuve que encontrar una forma de generar el objetivo sin que apareciera sobre la serpiente esto lo solucione poniendo una serie de condiciones que comprobaban que no estaba sobre las mismas coordenadas que la serpiente.

Para combinar la fruta, la serpiente y las casillas vacías tuve muchos problemas, en un primer momento intente generar primero una matriz con las casillas vacías ósea

[[" "," "],[" "," "]] luego poner matriz[fruta[0]][fruta[-1]] = "\*" pero esto resultaba en que la matriz se modificaba [[" \* "," "],["\*"," "]] así que tuve que optar por generar la matriz todo junto en vez de ir agregando de a poco. Con una función que comprobaba si las coordenadas que tocaba escribir en la matriz coincidían con las de una fruta o las de la serpiente, así generarían estos objetos, en el caso de que no hubiera ni serpiente ni fruta ponía una casilla en blanco (" ").

Lograr que el programa no fallara a la hora de que el usuario introdujera algo que no eran las ordenes básicas del juego fue complicado, tuve que condicionar para que si la primera tecla a la que daba no era W/A/S/D se ingresara la misma que se puso en el turno anterior. Por lo que tuve que crear una variable que fuera guardando también la jugada anterior y actualizándola cuando el jugador si introducía algo valido