

Augusto Sebastián Alvarado Letona

3043302990114

202003485

IPC1 "F" Segundo Semestre

Ing. William Escobar

Aux. Javier Mirón

## Práctica#2

### Snake

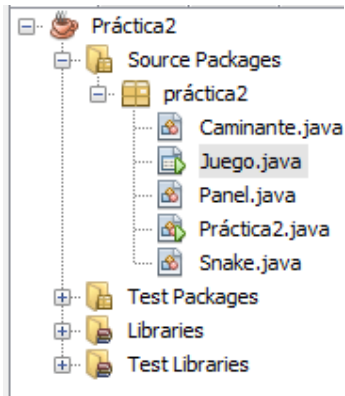
[Esta foto](#) de Autor desconocido



está

## Manual Técnico

En este texto se mostrará como funciona el código del programa.



### Clases:

En la clase Panel se encuentra el código del recuadro donde se jugará.

En la clase Snake se encuentra el código de toda la lógica del juego.

En la clase Caminante se encuentra el código que hace que la serpiente se mueva.

### Ventana:

En la ventana Juego es donde se ven los JFrames donde podremos jugar.