

Daniel Bruna y David Recuenco 2B

## REQUISITOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO: SNAKE

Marcar el fondo de la casilla de cada requisito del proyecto en verde o en rojo según si ha sido completado o no respectivamente para la entrega final. **Incluir esta tabla en el anexo del report del proyecto.**

Requisitos básicos	
La serpiente se mueve mediante teclado correctamente.	SI
El jugador tiene "k" vidas y al perderlas termina la partida.	SI
Aparece 1 alimento aleatorio en escena cada vez que la serpiente se come uno.	SI
La serpiente incrementa su tamaño al comer alimentos y se forma una cadena continua.	SI
La serpiente colisiona con los límites de la pantalla y se pierde 1 vida.	SI
La serpiente colisiona con su propio cuerpo y se pierde 1 vida.	SI
Existe una barra de tiempo que disminuye progresivamente y al llegar a 0 el jugador pierde 1 vida.	SI
Se puede pasar de nivel al consumir "x" alimentos.	SI
Cada nivel sigue la fórmula de $x+y*n$ alimentos, donde "x" es el número de alimentos, "n" es el número del nivel actual (suponiendo que nivel 1 es $n = 0$ ) e "y" es la cantidad de alimentos a añadir según la dificultad del juego.	SI
La puntuación se suma correctamente según la fórmula $q*100$ (siendo "q" el número del alimento en el nivel).	SI
Aumenta la velocidad de la serpiente según la puntuación.	NO
La matriz de casillas varía según la dificultad.	SI
El tiempo inicial de juego varía según la dificultad.	SI
La velocidad inicial de la serpiente varía según la dificultad.	SI
El número inicial de alimentos varía según la dificultad.	SI
El número incremental de alimentos varía según la dificultad.	SI
Al perder una vida, se reinicia el nivel con el mismo tamaño que tenía la serpiente al pasar de nivel.	SI
Requisitos adicionales	
Cada nivel consta de obstáculos diferentes distribuidos por el mundo de juego.	NO
La serpiente puede colisionar con los obstáculos y se pierde 1 vida.	NO
Cada patrón de obstáculos está creado previamente en código o se carga desde archivo de texto plano.	NO