

Algoritmos y Programación I

Cátedra: Essaya

Alumno: Agustín Gabrielli

Padrón: 104954

Ayudante: Juan Patricio Marshall

## **TP1**

### **Informe**

Mi mayor dificultad a la hora de desarrollar el juego “snake” fue el hecho de organizar una estructura clara y ordenada, donde se entienda bien a simple vista qué se realizaba en cada parte del programa. Si bien conseguí que el juego anduviese de forma temprana (tal vez en cinco horas), la estructura que tenía era realmente poco vistosa e ineficiente, y utilizaba “exit”s que no deberíamos usar. Por ejemplo, tenía que si el jugador chocaba contra los bordes, se imprimía en pantalla que perdía y hacía un exit del programa, y lo mismo -pero en otra parte del código- con el hecho de si se chocaba con sigo misma, O sea, no daba la posibilidad de luego permitir que el jugador eligiese jugar de vuelta al juego.

Lo que más tiempo me llevó entonces fue, luego de conseguir el funcionamiento, ordenar toda la estructura, rediseñar funciones, elegir nombres de funciones y variables acordes, entre otras cosas. A medida que hacía esto, varias partes dejaban de funcionar y daban errores, por eso se hizo bastante largo.

En cuanto a los problemas que más me interesaron para resolver, se encontraba el hecho de cómo hacer que se mueva la serpiente. Luego de pensar un tiempo y discutir internamente cuál era la mejor forma de hacerlo, decidí implementar el tener una lista con listas que representaban las coordenadas de la serpiente en el tablero, y hacer que cuando se moviese, la cola (última lista de la lista “posicion\_serpiente”) se borrara y se agregara una nueva “cabeza” al principio del arreglo.

En resumen, tal vez no me costó tanto imaginar y diseñar el funcionamiento del juego pero sí que el código resulte fácil de leer, entendible, y bien organizado y estructurado.