

Algoritmos y Programación I

Cátedra Essaya

Práctica Bárbara

**Agustín Gabrielli**

Padrón: **104954**

Ayudante: Juan Patricio Marshall

**Informe TP2 Snake++**

Para almacenar y manejar datos, las estructuras que utilicé fueron listas y diccionarios. Al ser ambos mutables, me permitían ir actualizando el juego a medida que transcurría, mientras que si, por ejemplo, hubiese usado tuplas, al ser estas no mutables no me permitirían hacerlo. Particularmente, si se trataba de un tipo de información más compleja y el orden no importaba, usaba diccionarios.

Al agregar las funcionalidades extra, algunas partes me parecieron más difíciles que otras. Por ejemplo, modularizar y luego agregar las funcionalidades de los obstáculos y de los niveles los hice primero y rápidamente. Sin embargo, con los especiales no fue así, y estuve un buen rato debuggeando pues fallaban varias cosas a medida que iba tomando forma. Pero finalmente se pudo, y creo que lo hice de una forma bastante clara, legible y eficiente.

Si hubiese sabido en el TP1 que más adelante tenía que agregar las funcionalidades pedidas, probablemente dividiría el código en módulos desde el comienzo, aunque más allá de eso, lo que programé en el TP1 -y la forma en que lo hice- me sirvió totalmente para hacer un buen TP2 desde sus bases.