

Diego Hernández García-Panadero y Álvaro Mingo Muñoz

Videojuego: Snake Challenge

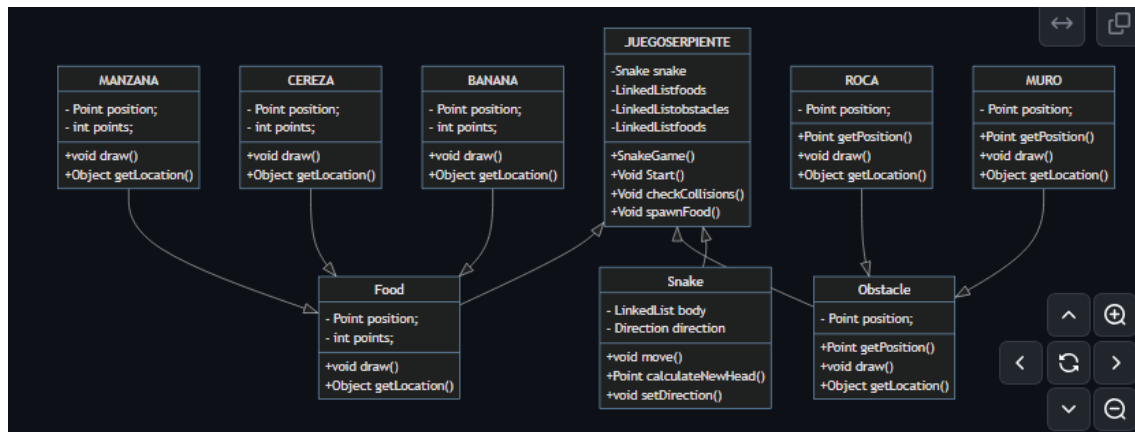
Descripción

El juego es una versión mejorada del juego Snake. Los jugadores manejarán una serpiente hambrienta que come alimentos para crecer y acumular puntos.

La serpiente está en constante movimiento, se desplaza en busca de comida y cuanto más coma, más crecerá. En este juego se busca añadir diferentes tipos de alimentos, manzanas, cerezas y plátanos, cada uno con un valor distinto de puntos

En la pantalla de juego irán apareciendo obstáculos, como rocas y muros, los cuales aumentarán su frecuencia dependiendo del nivel de dificultad. Chocar con alguno de estos obstáculos finalizará el juego.

Los jugadores irán obteniendo puntos al comer los distintos alimentos, el objetivo es conseguir la mayor cantidad de puntos hasta perder. Se podrá ver la puntuación actual en la pantalla en tiempo real.

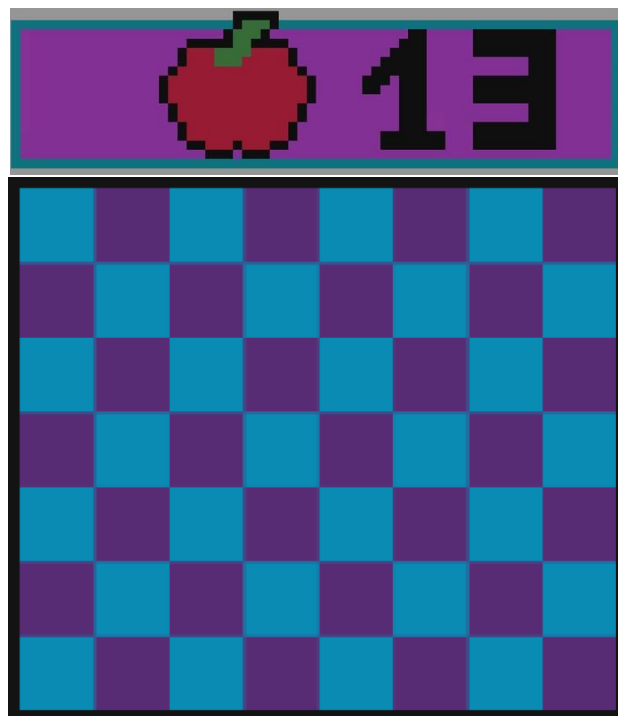


Esquema UML

En la interfaz de usuario aparecerán cuatro botones, el primero de jugar, donde se pasará a los tres modos de dificultad, el segundo botón pertenece cómo jugar, donde se muestran las instrucciones de cómo jugar, el tercer botón sirve para personalizar la skin de la serpiente y el cuarto es el botón de salir, para finalizar el juego.



Interfaz de Usuario



Marcador y Tablero