

DOCUMENTACIÓN: *SNAKE*

Snake (o La serpiente) es un grupo de videojuegos de la primera generación de consolas arcade hasta la actualidad. Originados por **Blockade**, desarrollado por Gremlin en 1976. Uno de los juegos que más popularidad ha mantenido hasta la actualidad, siendo juego icono en la mayoría de móviles de la era de móviles ladrillo. El jugador controla en el juego una hambrienta serpiente que se mueve por un mapa cuadrado en el que se dedica a avanzar intentando comerse todo lo que pueda. Aunque hay versiones multijugador, principalmente es un juego de comerse unas bolitas o frutas sin chocarte con las paredes o morderte a ti mismo. Aunque no es un juego especialmente rápido la dificultad escala mientras comes, haciendo la serpiente cada vez más larga y difícil de maniobrar. No existe realmente un final para este juego, aunque varias personas han conseguido llenar por completo el campo con la serpiente. El objetivo entonces consiste en conseguir la mayor cantidad de puntos posible al finalizar el juego. Estos puntos se obtienen cuando el jugador come una pelota o fruta.

Nuestra versión contiene un control por teclas de la serpiente mediante el uso de las flechas del teclado o el W-A-S-D, un marcador preparado para contar las frutas. La Partida terminará cuando el jugador se choque contra la pared o contra sí mismo, se podrán jugar revanchas pulsando la tecla ENTER, o salirse pulsando la tecla ESCAPE.

El código empieza por preparación del campo, la serpiente, las paredes y la comida. El cuerpo del código está formado por un bucle de actualización, colisión y dibujado. En la actualización se renuevan las posiciones de la cabeza de la serpiente y del resto de su cuerpo y se cambia la dirección en caso que haya cambiado. En las colisiones se comprueba si la serpiente puede comer algo o si se ha comido a sí misma. se cambia de rumbo en caso de que ocurra. Por último, en el dibujado se renueva la imagen reposicionando todos los ítems en sus respectivos lugares.