



SERPIENTE PELIGROSA: EL CLÁSICO REVOLUCIONADO

DOMENICA FOLLECO

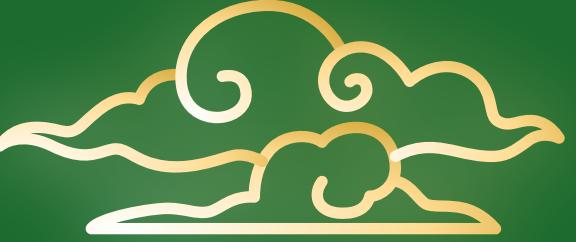
I SOF “A”

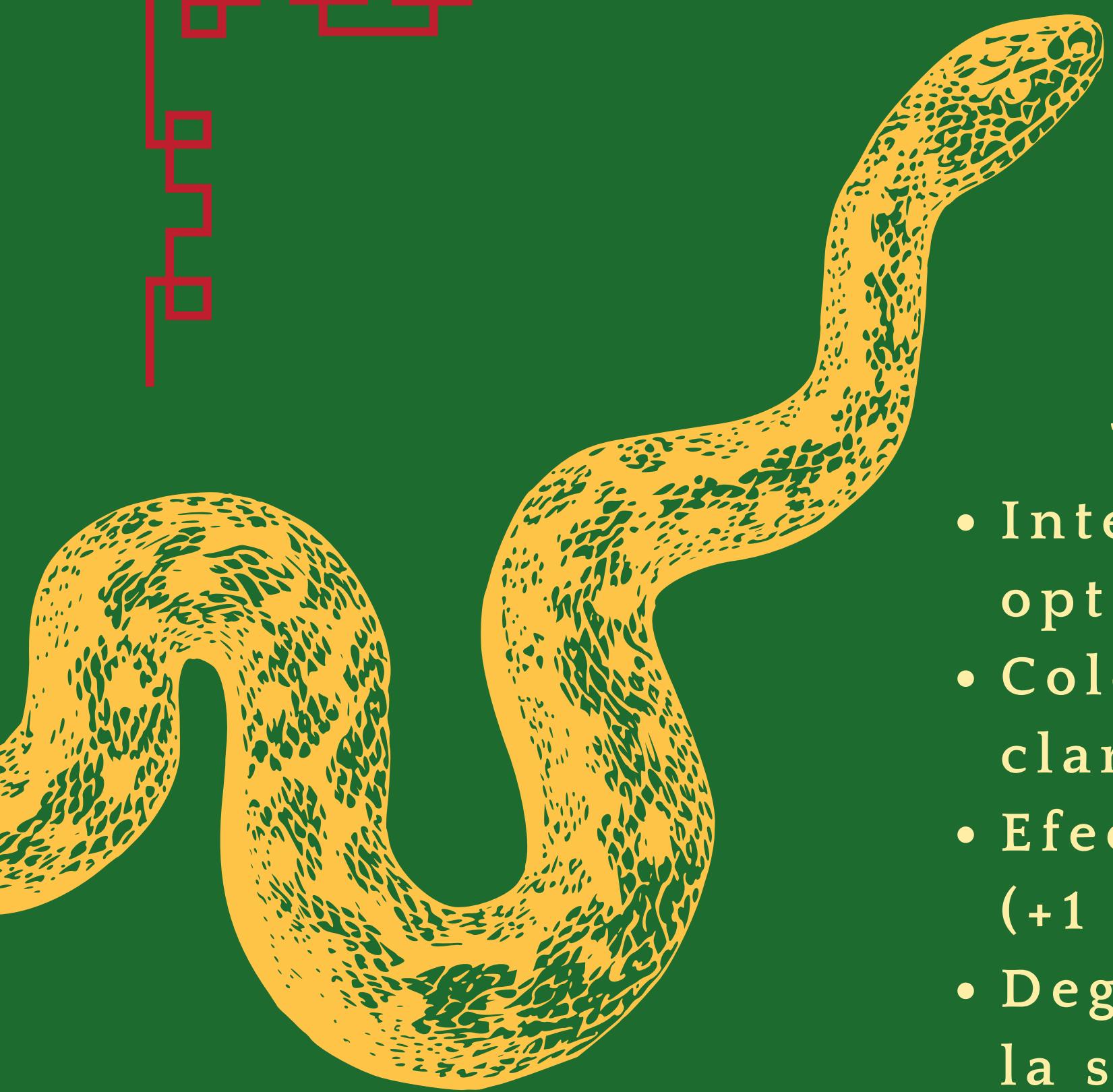


Características Principales:

1. 🎮 Mecánica Innovadora

- ✅ Dos tipos de ítems: Manzanas (+1) vs Calaveras (-2)
- ✅ Sistema de crecimiento dinámico: Cada decisión afecta tu longitud
- ✅ Puntuación estratégica: comer, sino evitar peligros



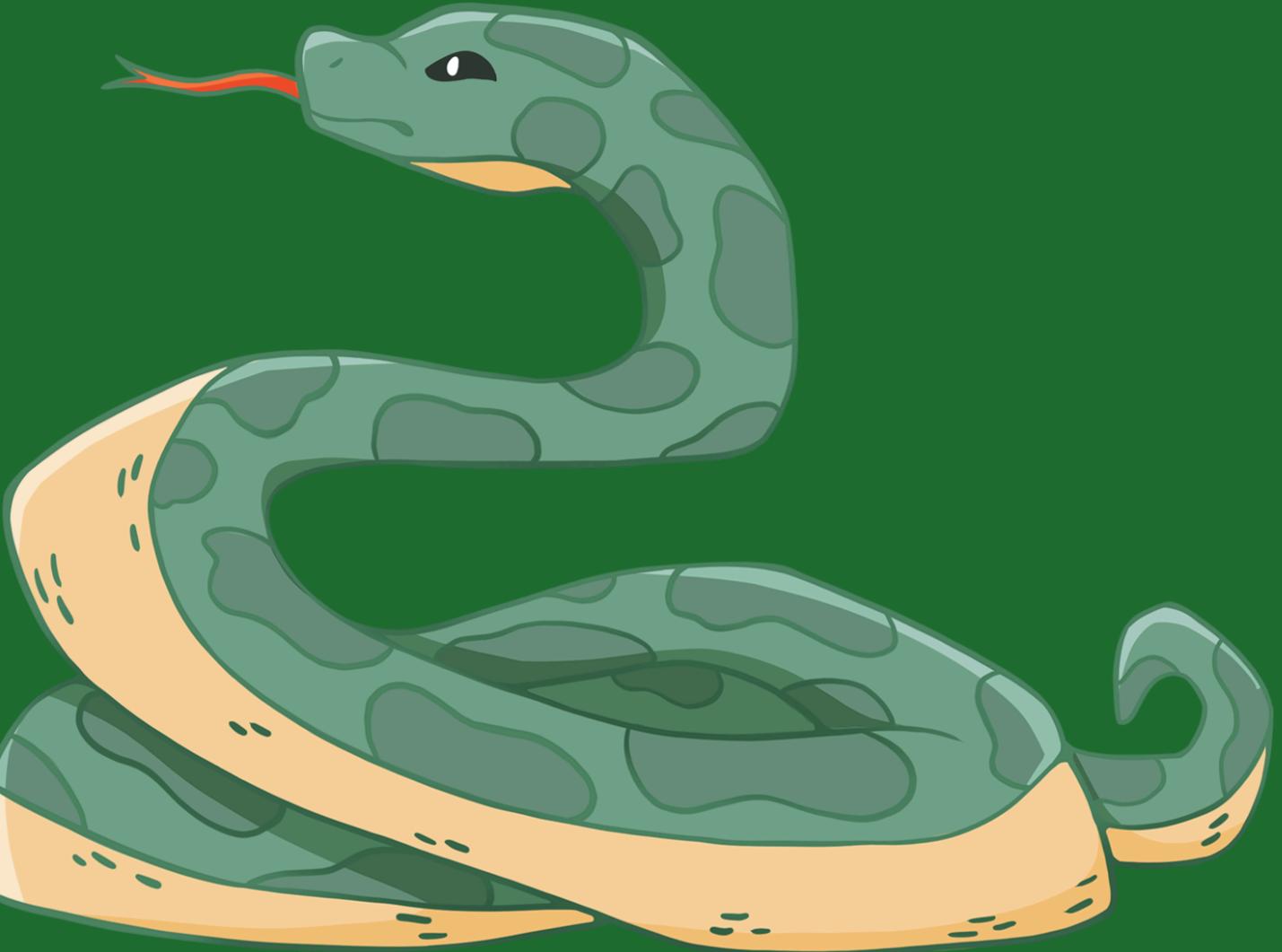


2. Diseño Visual Atractivo

- Interfaz moderna con Tkinter optimizado
- Colores diferenciados: Cabeza verde claro vs cuerpo verde oscuro
- Efectos visuales al consumir ítems (+1 / -2 animados)
- Degradado de color en el cuerpo de la serpiente

3. ⚡ Tecnología de Calidad

- Código bien estructurado y modular
- Separación clara de responsabilidades
- Fácil de modificar y escalar





Estadísticas de rendimiento:

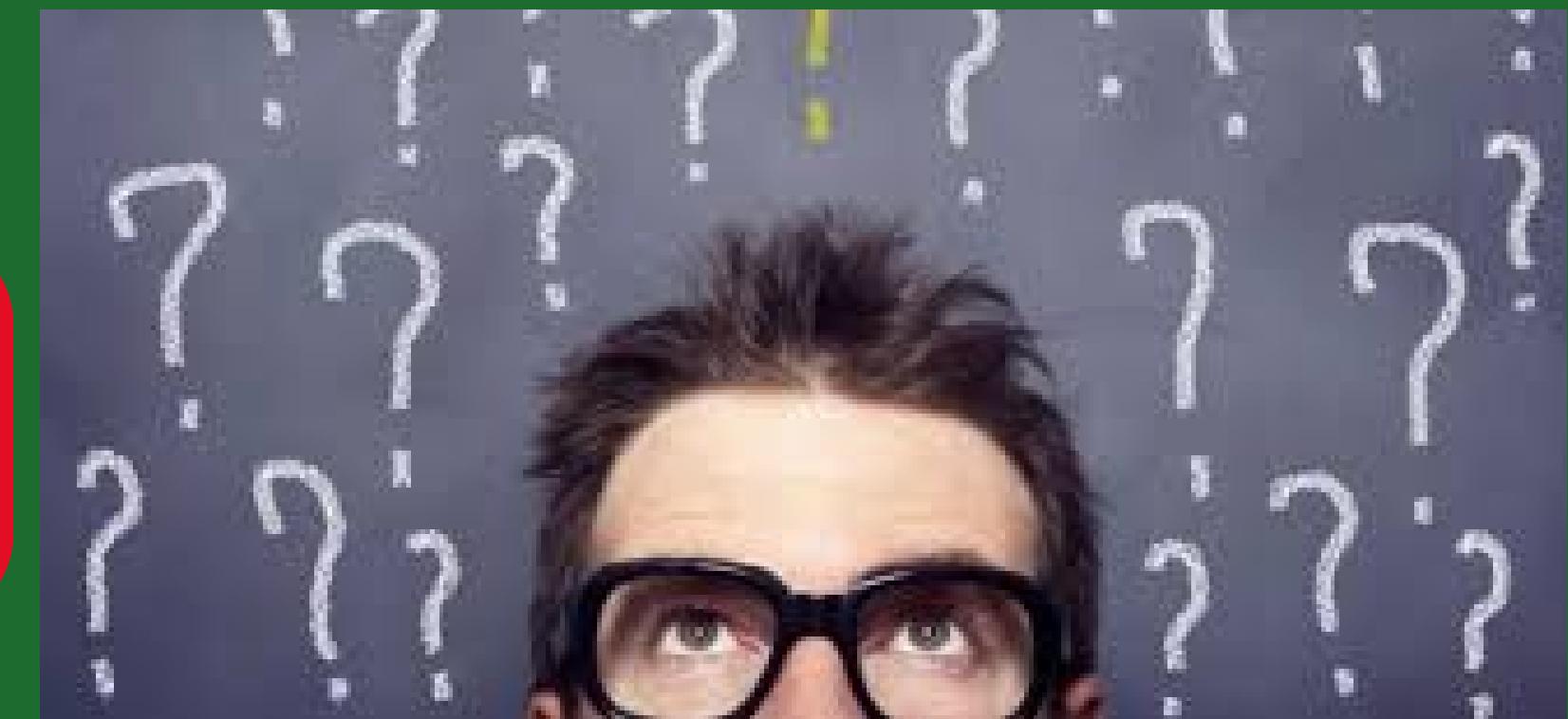


- TIEMPO DE DESARROLLO: 40 HORAS DE PROGRAMACIÓN
- LÍNEAS DE CÓDIGO: 280 (427 CON LOS COMENTARIOS)
- DEPENDENCIAS: CERO (SOLO PYTHON ESTÁNDAR)
- TAMAÑO FINAL: MENOS DE 15 KB



Datos curiosos:

Todo el juego está construido con Programación Orientada a Objetos (POO).



¿Sabían que el primer juego de la serpiente no era un juego sino un experimento? En 1976, un programador llamado Peter Trefonas lo creó para demostrar las capacidades del procesador Intel 8080.

La creadora de “SERPIENTE PELIGROSA”
agradece tu atención.

