

Snake Game

Documentación de Proyecto

Fecha 10/03/2024

Versión: 0100



2º DAM

HOJA DE CONTROL

Organismo	2º DAM		
Proyecto	Snake Game		
Entregable	Manual de Usuario		
Autor	Adrián Fuentes Hernández		
Versión/Edición	0100	Fecha Versión	10/03/2024
Aprobado por		Fecha Aprobación	DD/MM/AAAA
		Nº Total de Páginas	9

REGISTRO DE CAMBIOS

Versió n	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
0100	Versión inicial	Adrián Fuentes Hernández	10/03/2024

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos			
Wilmer Fernando Rodríguez Paz			



2º DAM



2º DAM

Sumario

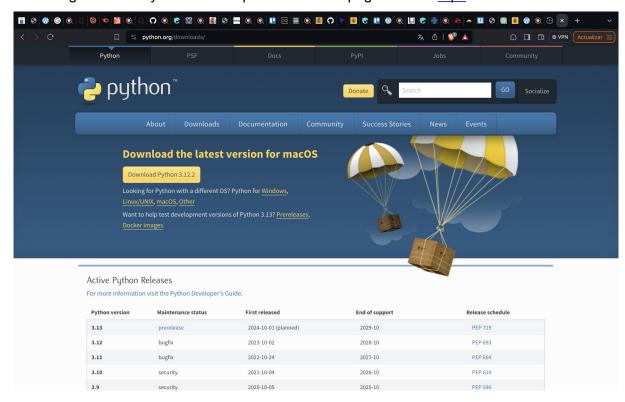
REQUISITOS DE INSTALACIÓN	
2 CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA	
3 EVALUACIÓN	8
3.1 Experiencia Visual	8
3.2 Funcionalidad	8
3.3 Rendimiento y Estabilidad	8
3.4 Privacidad y Seguridad	8
3.5 Google Play (IDK)	8
4 FAQ	9
5 GLOSARIO	10
6 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	11



2º DAM

1 REQUISITOS DE INSTALACIÓN

- Comprobaremos que nuestro equipo cumple con los requisitos para ejecutar el programa
- Descargaremos CPython 3.9 o superior desde su página oficial aquí



- Con nuestro terminal de preferencia instalaremos la librería pygame con el comando "pip install pygame"

```
| elektxo@MacBook-Air-de-Adrian:-
| (ppp) ~ [ pip install pygame | Requirement already satisfied: pygame in ./anaconda3/envs/ppp/lib/python3.12/site-packages (2.5.2) | 12:19 AM | | 12:19
```



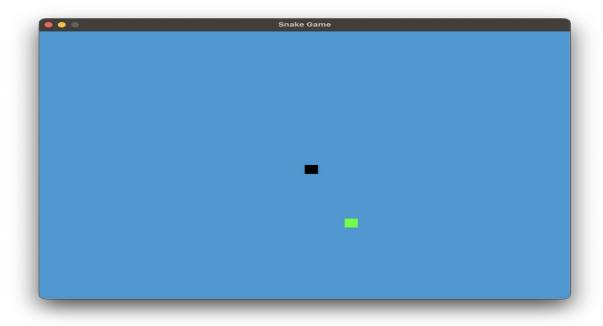
2° DAM

2 CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA

Necesitamos descargar la ultima versión del programa ya sea desde <u>GitHub</u> o desde su canal de <u>Telegram</u> oficial

Una vez descargado abriremos el archivo snake_final.py con el interprete de CPython con esto lograremos la correcta ejecución del programa







2º DAM

3 GLOSARIO

Término	Descripción
Librería	En informática, una biblioteca o, llamada por vicio del lenguaje, librería (del inglés library) es un conjunto de implementaciones funcionales, codificadas en un lenguaje de programación, que ofrece una interfaz bien definida para la funcionalidad que se invoca.
Terminal	Programa que emula las especificaciones de un terminal estándar, dispositivo electrónico o electromecánico que se utiliza para interactuar con un computador



2° DAM

4 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Fuentes, A. (2024). *Elektxo/snake-the-game* [Python]. https://github.com/elektxo/snake-the-game (Obra original publicada en 2024)

Telegram: Contact @snakethegame. (s. f.). Recuperado 11 de marzo de 2024, de https://t.me/snakethegame

Download Python. (s. f.). Python.Org. Recuperado 11 de marzo de 2024, de https://www.python.org/downloads/