# PARADIGMAS DE PROGRAMACION [GRUPO B02] SEGUNDO BLOQUE

**ESTUDIO DE CASO** 

ENTREGA 1 y 3 GRUPO: INDIVIDUAL

**PRESENTADO POR:** 

FREDY JOSÉ ARDILA GÓMEZ. COD. 100256942

> TUTOR ERIKA PEÑA

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO 16 DE NOVIEMBRE DE 2021

### 1. Nombre y el porqué de su elección

Tiro deportivo: Snake, Esta es una introducción para PRINCIPIANTES a JavaScript

## 2. Descripción detallada del juego

Consiste en una serpiente ubicada en un tablero que se mueve dentro de esta área mediante las teclas de desplazamiento, el objetivo es ir a comer una manzana la cual le va a dar 100 puntos cada vez que la coma y automáticamente va creciendo, cuando choca contra alguna de las paredes del tablero se pierde la partida generando un mensaje "GAME OVER".

### 3. Tipo de juego

Entretenimiento

## 4. Número de jugadores

1 jugador

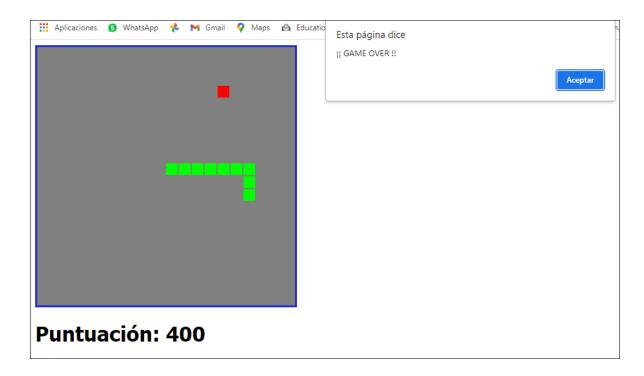
### 5. Reglas del juego

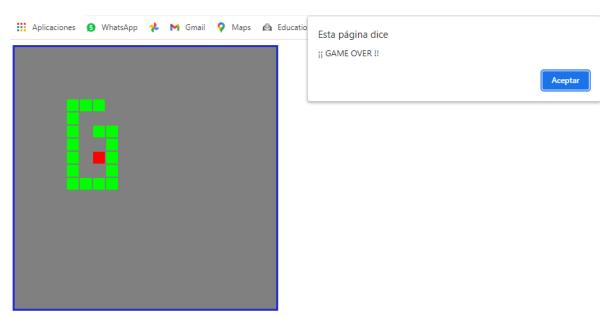
No puede chocar contra las paredes del tablero

No puede chocar contra su mismo cuerpo

Al comer incrementa el puntaje en 100 puntos

### 6. Imágenes





Puntuación: 1200



## 7. EJECUCION CODIGO

Enlace video demo y explicación código

https://youtu.be/0VVKUCzkcmg

https://youtu.be/BeK-H0\_jvEM