

**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



7. EJECUCION CODIGO

Enlace video demo y explicación código

<https://youtu.be/0VVKUCzkcmg>

https://youtu.be/BeK-H0_ivEM