

# Snake

*i72cascm*

Para la realización de este videojuego, no se ha utilizado el esqueleto aportado en moodle, sino que se ha procedido a realizar el código desde el comienzo.

Primero, se ha procedido a la definición de las variables necesarias y definir tanto los bloques que compondrán el grid del videojuego, como la zona de juego como la definición de la ventana donde estará contenido dicha zona de juego.

Mediante las funciones “grid”, “colorGrid” y “positionGrid”, se definen los bloques donde estará contenida la serpiente y las frutas y los límites del juego.

De igual manera, la función “snakePosition”, se encarga de colocar los bloques que componen la snake, colorearlos y realizar el movimiento de la misma.

La función “foodPosition” se encarga de dibujar la figura de la fruta y de generarla de manera aleatoria en el escenario de juego cada vez que la serpiente come la anterior.

Con respecto a las principales complicaciones encontradas, al generar una nueva fruta, cabía la posibilidad que estas se generen en los límites del mapa, haciendo imposible continuar la partida pero esto se soluciona poniendo el límite inferior a 1 en vez de a 0.

Una serie de fallos que no he sido capaz de solucionar, son los siguientes:

- Si la serpiente come dos frutas de manera muy seguida, la segunda fruta pasa por encima de esta.
- Pulsar la barra espaciadora hace que la serpiente tenga una pequeña aceleración.
- En la pantalla de fin de juego, pulsar ciertas teclas generan bugs visuales y esta última no es redimensionable a pantalla completa.

Enlace captura de juego: <https://youtu.be/OWNTtLNVgWc>