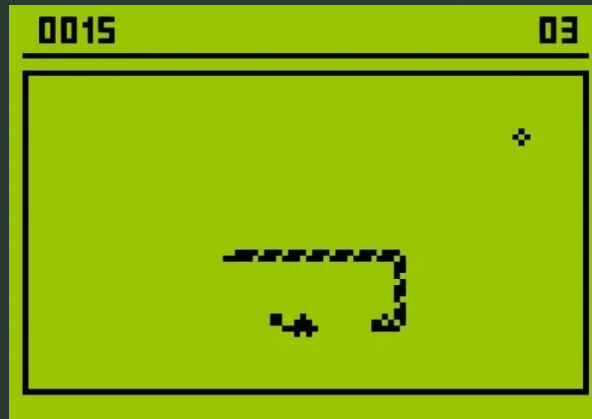


# Proyecto final P.O.O

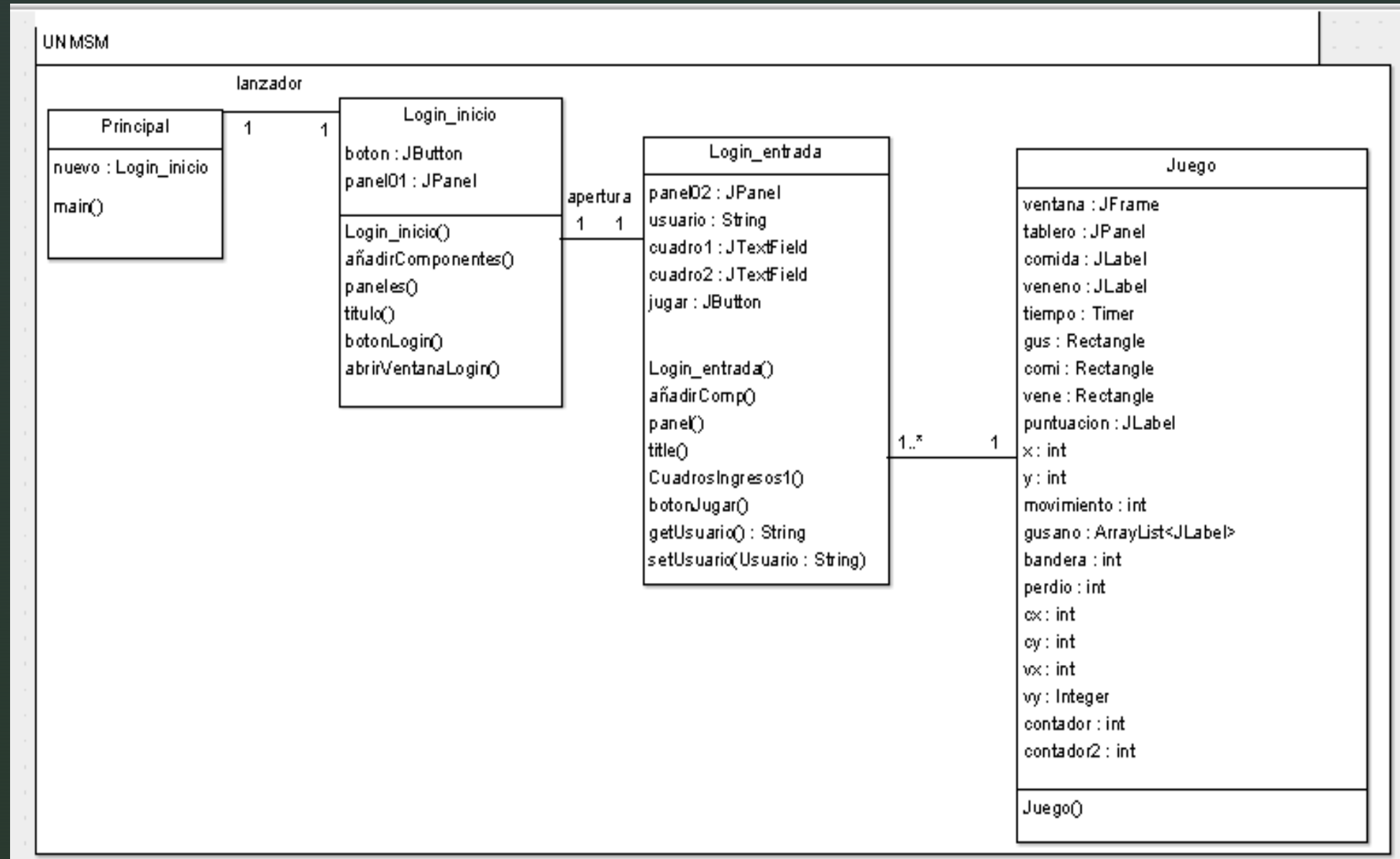
- Palomino Loa Junior Jose  
Segura Sánchez José David  
Torres Martínez Iván

## ■ Motivación y Problema

- El trabajo propio en equipo para poder realizar un trabajo satisfactorio en un periodo corto
- Desarrollar el juego Snake en 2D



# Diagrama de clases en UML



# ■ Técnicas de programación, librerías

- Uso del paradigma orientada a objetos
- Metodologías y técnicas de desarrollo - variables compuestas
- Lenguaje de Modelamiento Unificado(UML)
- Manejo de Excepciones y errores
- Interfaz Gráfica de Usuario (GUI)
- Flujo de entrada y salida
- Las librerías están implementadas ya en el JDK

# Snake-FISIGAME

- [https://github.com/juniorPalomino25/Grupo3\\_JuegoGusanito\\_POO](https://github.com/juniorPalomino25/Grupo3_JuegoGusanito_POO)