



JUEGO DE LA SERPIENTE

INTRODUCCION



En este juego controlamos una serpiente que se mueve por la pantalla, crece cada vez que come y debe evitar chocar contra los bordes o su propio cuerpo. Además, lleva un sistema de puntaje que se actualiza en tiempo real.

Este proyecto no solo me permitió reforzar mis conocimientos de estructuras de control y funciones en Python, sino también explorar conceptos como animaciones, colisiones y diseño de interfaces gráficas



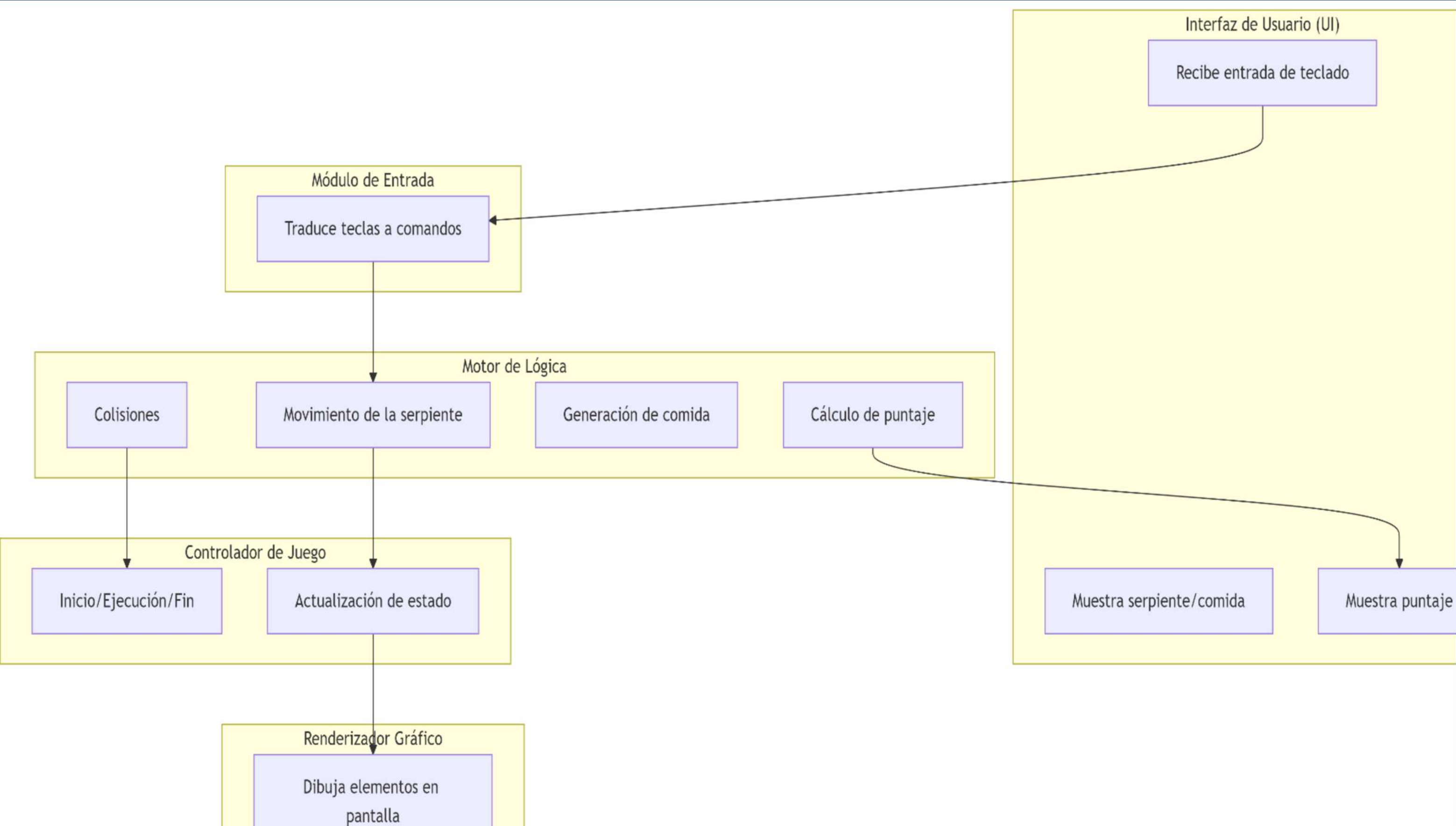
QUE HACE EL PROGRAMA?

Es un videojuego donde controlamos una serpiente que crece al comer. Si toca los bordes o su propio cuerpo, el juego se reinicia. Se lleva un puntaje visible que se actualiza durante el juego.



pythonTM

DIAGRAMA DE ARQUITECTURA



LIBRERIAS UTILIZADAS

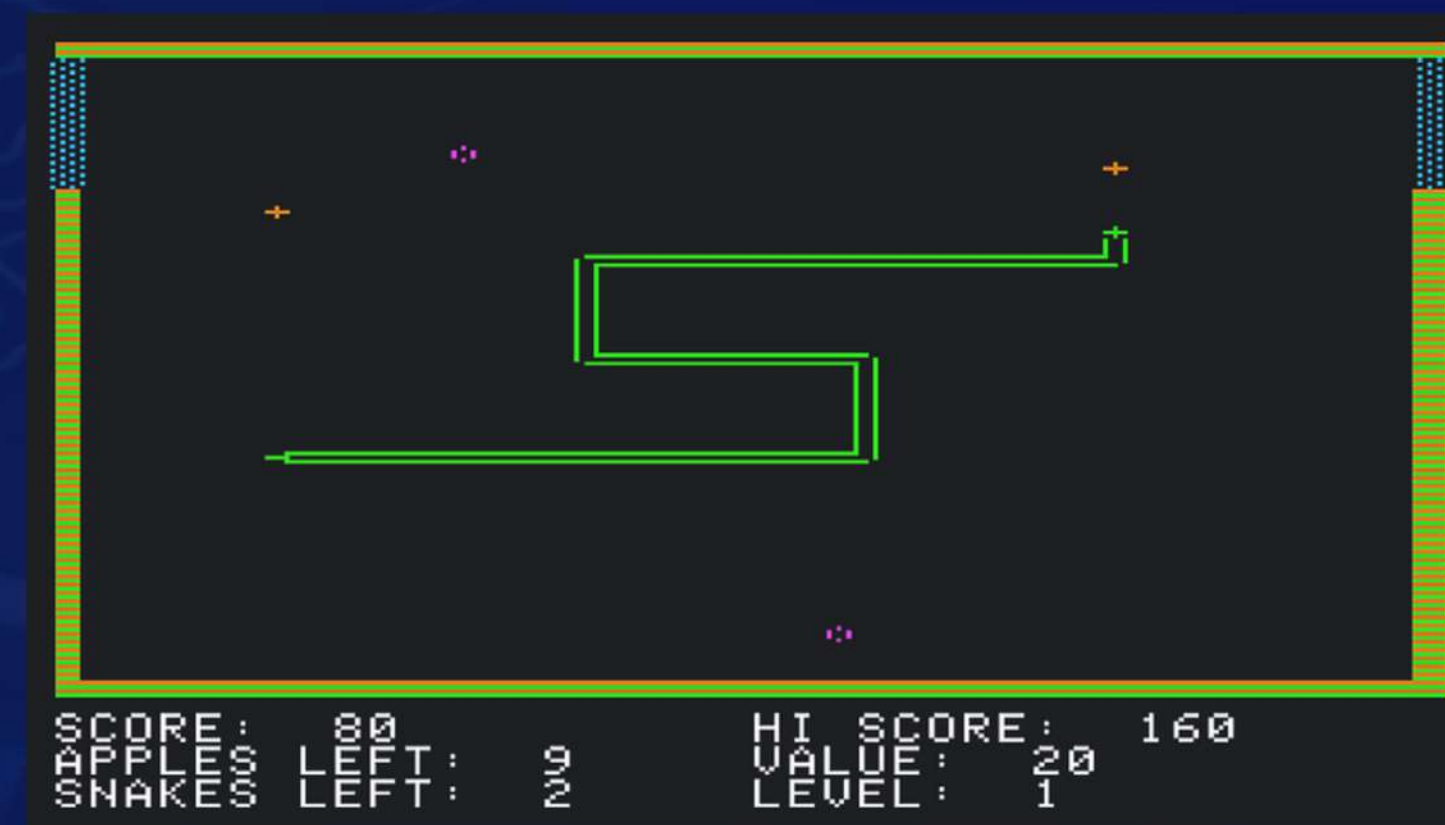
Librerías utilizadas

- turtle – Para gráficos y animaciones
- time – Para pausar entre movimientos
- random – Para ubicar la comida aleatoriamente



ELEMENTOS DEL JUEGO

- Ventana principal – Fondo negro, tamaño 600x600
- Cabeza de la serpiente – Círculo rosa que se mueve con flechas
- Comida – Círculo rojo que aparece al azar
- Cuerpo – Segmentos pastel que se van agregando
- Puntaje en pantalla – Se actualiza automáticamente

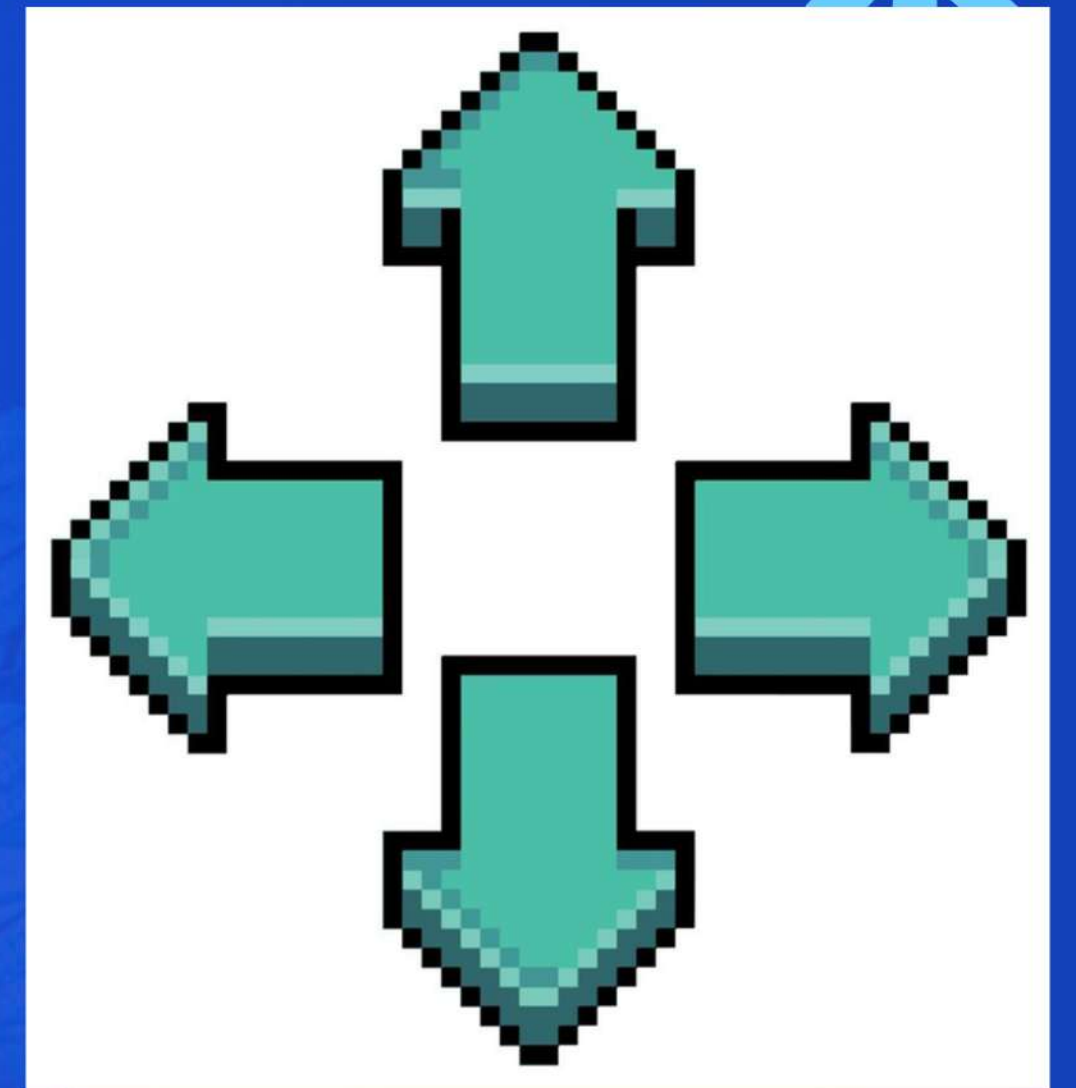




FUNCIONAMIENTO GENERAL



- Movimiento con teclas (↑ ↓ ← →)
- La comida suma puntos y alarga el cuerpo
- Si hay colisión con el borde o el cuerpo, se reinicia
- La interfaz se actualiza continuamente con un bucle infinit



FINALIZACION

Este proyecto me permitió aplicar lo aprendido en clase, resolver errores, y desarrollar una experiencia divertida pero educativa.

