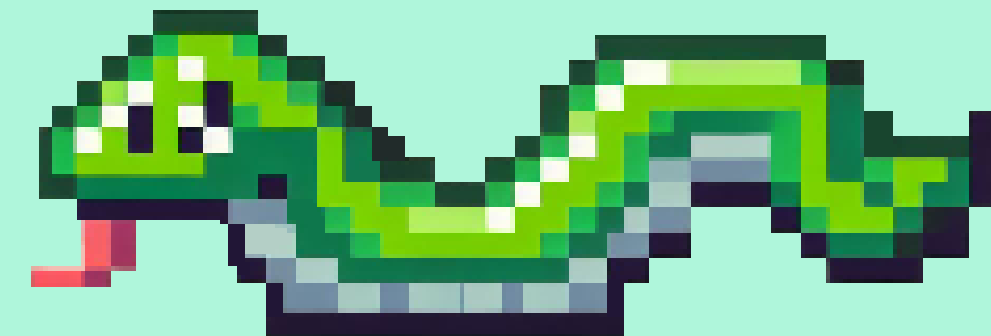


JUEGO DE LA SERPIENTE

Snaqui

Explicación del Código Final

Por Lorenzo Cumbal.



Introduccion

Snaqui es un clásico juego de la serpiente actualizado a nuestros tiempos incorporando nuevas funciones para que el juego sea mucho más atractivo hacia el usuario final.

Funciones del programa

Incorpora funciones para una mejor fluidez dentro del juego como botones clickeables, una interfaz grafica intuitiva pero sencilla para la vista de los usuarios haciendola facil de manejar

Funciones del programa

1. Importación y Configuración Inicial

- Importación de Módulos: Se importan los módulos necesarios como pygame, random, sys y Enum.
- Inicialización de Pygame: Se inicializa Pygame y se configura la ventana del juego.
- Configuración del Juego: Se define un diccionario CONFIG que contiene parámetros como el tamaño de la ventana, los colores y el tamaño de las celdas.

Funciones del programa

2. Clases y Enumeraciones

- Clase Boton: Define la estructura y comportamiento de los botones en el juego, incluyendo su dibujo y manejo de eventos.
- Enumeración EstadoJuego: Define los posibles estados del juego (MENU, PLAYING, GAME_OVER).

3. Funciones de Dibujo

- dibujar_texto: Dibuja texto en la pantalla en una posición específica.
- dibujar_botones: Dibuja una lista de botones en la ventana del juego.

Funciones del programa

4. Funciones de Interfaz

- `mostrar_menu`: Muestra el menú principal del juego con opciones para jugar o salir.
- `mostrar_game_over`: Muestra la pantalla de "Game Over" con opciones para reiniciar, volver al menú principal o salir.
- `mostrar_pausa`: Muestra el menú de pausa con opciones para reanudar, reiniciar, volver al menú principal o salir.

Funciones del programa

5. Funciones de Juego

- juego: Función principal del juego que maneja la lógica del juego, incluyendo el movimiento de la serpiente, la generación de comida, la detección de colisiones y la actualización de la puntuación.

6. Función Principal

- main: Función principal que controla el flujo del juego, cambiando entre los diferentes estados (MENU, PLAYING, GAME_OVER).

7. Funciones Auxiliares

- salir: Función para salir del juego y cerrar Pygame