

Snake

Nombre: Bernardo A. Márquez González

Materia: Estructura de datos, [C](#)

Profesor: Zaira Zuviría



Powered by Arizona State University

Fecha de entrega: 2023-06-30

Para desplegar la culebra en pantalla, se inicializa la estructura con sus coordenadas x & y y posterior a esto se usa gotoxy (función de la librería proporcionada por la maestra para especificar donde queremos imprimir en terminal), se creo una función que recibe como parámetro el apuntador a la lista enlazada que es la culebra e imprime cada elemento enlazado.

Cuando la culebra llega a la misma posición de la manzana, borramos la manzana y enlazamos un nuevo elemento, este elemento va a "seguir" a la cabeza de la culebra en cada iteración del programa.

para esta entrega, no hay obstáculos con los cuales chocar, sin embargo, si se implemento una serie de condicionales para que la culebra no se salga del mapa y en vez de terminar el juego cuando esta choca con algún limite, la culebra aparece del lado contrario como en el juego original.

lo mas difícil de este código en mi opinión fue la lógica del juego con respecto a cada iteración, me refiero a la secuencia ordenada de instrucciones para que el juego se vea fluido, que gire cuando se presione una tecla, que coma cuando llega a la manzana y el como hacer que el cuerpo o los elementos enlazados sigan a la cabeza y no se amontonen en la misma posición.