1.1. Modo de juego: Competición individual

Cambiar de nivel al alcanzar el objetivo

acabar cuando objetivo del ultimo nivel

crear clase competicion individual y añadir cambios

no cambiar de tablero por el tick

1.3. Modo de juego: Competición entre dos jugadores.

En esta modalidad, dos jugadores juegan a la vez. Los jugadores podrán seleccionar el nivel

donde quieren jugar aunque no pasarán de nivel. Consideramos dos modos de competición:

 Competición entre dos jugadores (Modo A). En el tablero aparecen dos serpientes

controladas por dos jugadores que compiten por la comida. Un jugador pierde si su

serpiente cocha consigo misma, con la serpiente del adversario o bien con algún

obstáculo del tablero.

 Competición entre dos jugadores (Modo B). Al igual que en la modalidad anterior, dos

jugadores compiten entre sí. A diferencia de la modalidad anterior, la serpiente de un

jugador puede atravesar por la del oponente. De este modo, no consideramos la

existencia de choques entre serpientes. En esta modalidad, cuando una serpiente

come, incrementa la cola de la serpiente del adversario. Pierde el jugador cuya

serpiente choque con algún obstáculo o consigo misma (sin embargo, el juego

continúa si una serpiente a diferencia de la modalidad anterior, una serpiente puede

atravesar l.