Comida y serpiente aparece en tablero

La comida de la serpiente debe marcarse (durante un breve periodo de tiempo)

cuando aparece.

 La comida de la serpiente se moverá aleatoriamente cada cierto tiempo

 Aparece el concepto de nivel de juego que define obstáculos del tablero, velocidad de

la serpiente, etc.

**1.1. Modo de juego: Competición individual**

En este modo, el juego dispone de una serie de niveles de dificultad. En esta modalidad de

juego, el usuario tiene que superar una serie de niveles. Cuando el jugador ha superado todos

los niveles, el juego termina.

Un nivel de dificultad está caracterizado por lo siguiente:

 **Objetivo**. Define la cantidad de comida que el usuario tiene que conseguir para

superar ese nivel.

 **Velocidad de la serpiente.**

 **Nuevo tablero.** Valor booleano que indica si se parte de la disposición del tablero tal

como había quedado en el nivel anterior, o se parte de un tablero nuevo.

 **Tablero inicial.** En caso de que se parta con un tablero nuevo, éste puede contener

una serie de obstáculos (si no hay obstáculos, el tablero quedaría definido como en la

anterior práctica). Estos campos deben indicar la posición de los obstáculos en el

tablero.

**1.2. Modo de juego: Entrenamiento**

Este modo de juego es básicamente el pedido en la práctica 2 (con las restricciones definidas

anteriormente). El jugador podrá seleccionar el nivel donde quiere entrenarse.(Falta capa visual)

**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.