|  | Tecnológico de Monterrey, Campus Querétaro  Departamento de Sistemas computacionales  Fundamentos de Ingeniería de Software |
| --- | --- |

Proponer diagrama de estado que describa el comportamiento de un personaje de algún proyecto donde hayan desarrollado un videojuego. En su defecto proponer uno imaginario. Otra opción es describir un personaje de algún videojuego que sea de su agrado.

En este documento se espera un apartado donde en prosa se describa el comportamiento del personaje y como complemento su correspondiente diagrama de estado.

El personaje de Snake tiene un movimiento de izquierda y derecha con un cambio de dirección de 90 grados, nunca se detiene o entra en un estado de reposo, existe un movimiento hacia enfrente continuo. Cuando come la serpiente crece su longitud, y si llega a chocar con ella misma muere o cuando choca con el borde de la pantalla.

