



Tecnológico de Monterrey

Hiram Israel Mendoza López A01613963

Iram Kim Pichardo A01710231

Oscar Javier Villeda Arteaga A01277297

Rommel Toledo Crespo A01709922

Construcción de Software y toma de decisiones

Snake

Estados:

- Quieto
- Movimiento hacia arriba
- Movimiento hacia abajo
- Movimiento hacia izquierda
- Movimiento hacia derecha
- Crece
- Muerto

Snake inicia en reposo, y dependiendo de la tecla que presiona (arriba, abajo, derecha, izquierda) cambia de dirección de movimiento, a excepción de cuando presiones una tecla que vaya en el mismo eje de movimiento. Si choca contra una pared o contra sí misma el juego termina y entra en estado “muerto”. Al consumir un objeto aumenta su tamaño.

Diagrama

