

Actividad en Clases – Snake Game Master

Actividad 1: Mejora de la Jugabilidad

Modificar la velocidad de la serpiente según su longitud. A medida que la serpiente consume manzanas y crece, el juego se vuelve más desafiante si la serpiente se mueve más rápido. Deberán implementar una función que ajuste la velocidad del juego basándose en la longitud de la serpiente.

Instrucciones:

1. Analizar el código para entender cómo se controla la velocidad actual del juego.
2. Escribir una función que incremente la velocidad del juego cada vez que la serpiente crezca en 5 segmentos.
3. Integrar esta función en el loop principal del juego asegurando que el incremento de velocidad no haga el juego injugable.

Actividad 2: Añadir Obstáculos al juego.

Esta actividad añade una capa extra de dificultad introduciendo obstáculos en el campo de juego. Tendrán que implementar una función para colocar obstáculos y modificar la detección de colisiones.

Instrucciones:

1. Diseñar una función para generar posiciones aleatorias para los obstáculos en el campo de juego, asegurándose de que no se coloquen en la posición inicial de la serpiente o sobre las manzanas.
2. Modificar la función de detección de colisiones para incluir colisiones con estos nuevos obstáculos.
3. Asegurar que los obstáculos se muestren correctamente en la pantalla del juego.