

VANESSA CRUZ CELESTINO

ING. TECNOLOGIA DE LA INF. Y NEGOCIOS D.

- PROYECTO FINAL -  
- SNAKE -

ESTRUCTURA DE DATOS

19/11/2025



El propósito del programa es recrear un juego tipo Snake, en el cual el jugador pueda mover una serpiente en cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha) con el teclado. El objetivo del juego es sencillo: acumular la mayor cantidad de puntos atrapando la comida antes de que el tiempo llegue a cero.

- El juego incluye un temporizador, un contador de puntaje, y dos botones principales:
- Start: inicia la partida
- Reset: reinicia el juego
- Cuando el tiempo se agota, se muestra un mensaje de “Game Over”, lo cual añade un nivel básico de reto para el usuario. El jugador puede repetir tantas veces como quiera.

## ¿Qué ocuparé?

- Uso de la clase Graphics para dibujar la serpiente y la comida
- Uso de Thread para actualizar el movimiento y el temporizador
- Captura de eventos de teclado mediante KeyListener

Visualmente, el juego muestra la serpiente como un pequeño cuadrado verde y la comida como un cuadrado rojo. También se muestran en la parte superior los elementos de la interfaz: botones, tiempo restante y puntaje.

TIEMPO: ----

PUNTAJE: 0
