



FUNCIONES	DEFINICIÓN	UBICACIÓN
<code>void in_game(tgame *j)</code>	Inicializa el juego	juego.c
<code>void run_game(tgame *j)</code>	Ejecuta y muestra el juego	juego.c
<code>void end_game(tgame j)</code>	Finaliza el juego	juego.c
<code>int in_board(tboard *t);</code>	Inicializa el tablero	tablero.c
<code>int read_data_board(tboard t);</code>	Lee si ha habido choque	tablero.c
<code>void assign_wall_board(tboard *t);</code>	Asigna el muro al tablero	tablero.c
<code>void move_snake_board(tboard *t);</code>	Mueve el gusano una coord	tablero.c
<code>void assign_snake_board(tboard *t)</code>	Asigna el gusano al tablero	tablero.c
<code>void assign_fruit(tboard *t);</code>	Asigna la fruta al tablero	tablero.c
<code>void time_board (tsnake *s);</code>	Actualiza el reloj	tablero.c
<code>void show_board(tboard t);</code>	Imprime la matriz celda	tablero.c
<code>void in_snake(tsnake *s);</code>	Inicializar gusano	gusano.c
<code>void move_snake(tsnake *s);</code>	Mover gusano tablero	gusano.c
<code>void grow_snake(tsnake *s);</code>	El gusano crece una coord	gusano.c
<code>void in_cell(tcell *c);</code>	Inicializa una celda a vacío	casilla.c
<code>void show_cell(tcell c) ;</code>	Imprime una celda	casilla.c
<code>void in_coord(tcoord *c);</code>	Inicializa una coord al azar	coords.c
<code>void in_coords(tcoords *cs);</code>	Inicializa gusano en centro	coords.c
<code>void insert_pos(tcoords *cs);</code>	Inserta posicion en la cola	coords.c