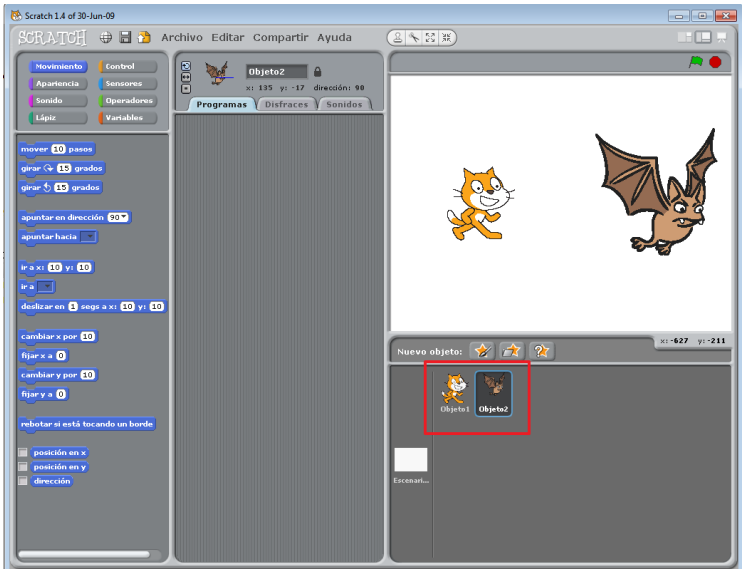
JUEGO DEL PLATANO

Objetos: Gato, Murciélago, Plátano .

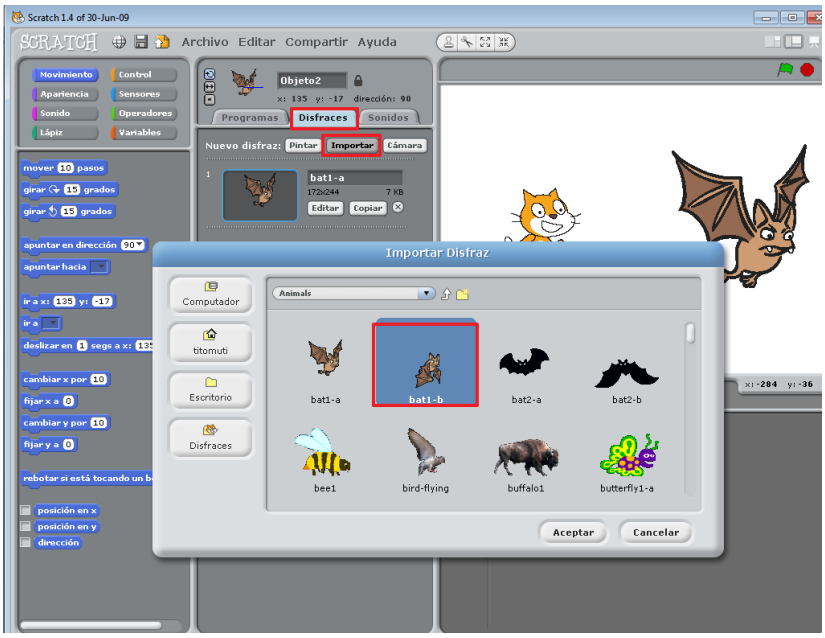
Dinámica del juego: Aleatoriamente en la pantalla aparecen uno plátanos.. El gato es el objeto que mueve el usuario deberá comer los plátanos (es decir tocarlos) antes de que lo haga el murciélago. Al comerse los plátanos le sumará puntos, los plátanos desaparecerán y aparecerán en otro sitio.

DESARROLLO

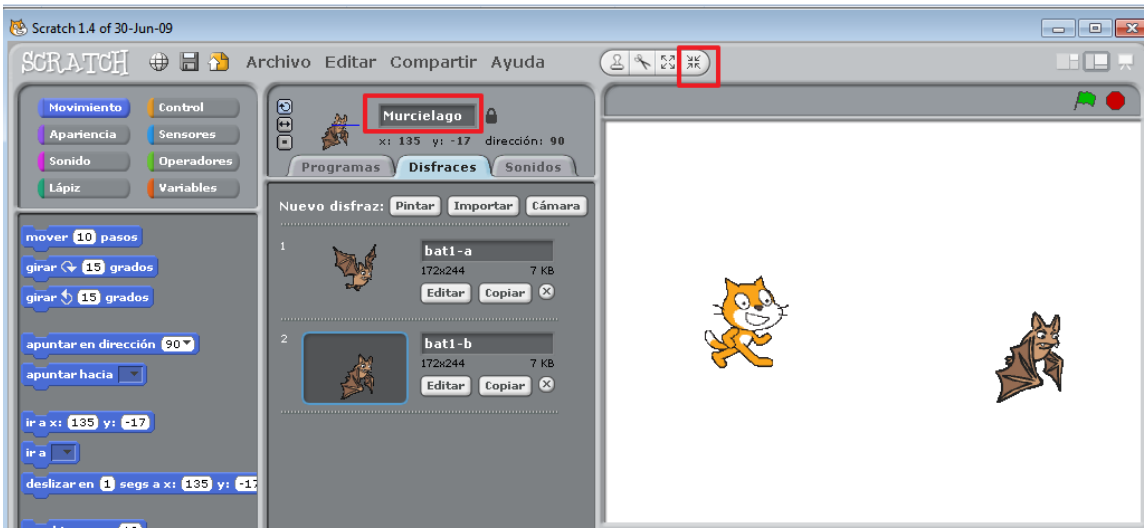
1. Añade los objetos Gato y Murciélago



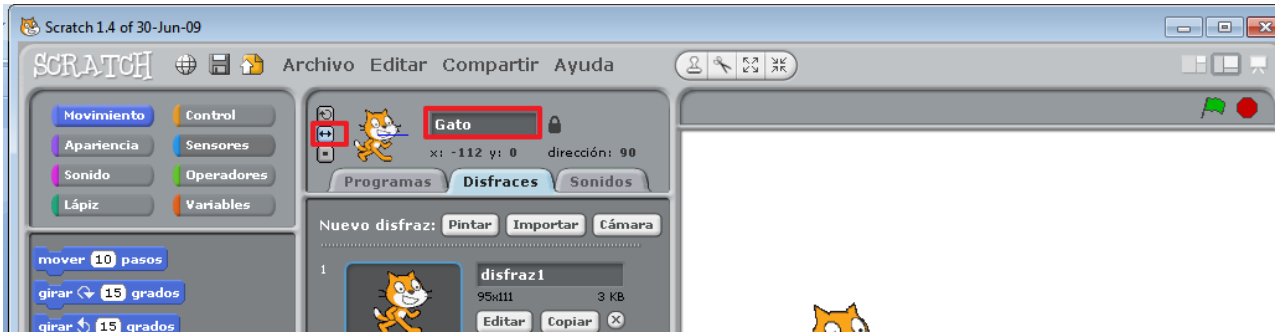
Añade el segundo disfraz al murciélago:



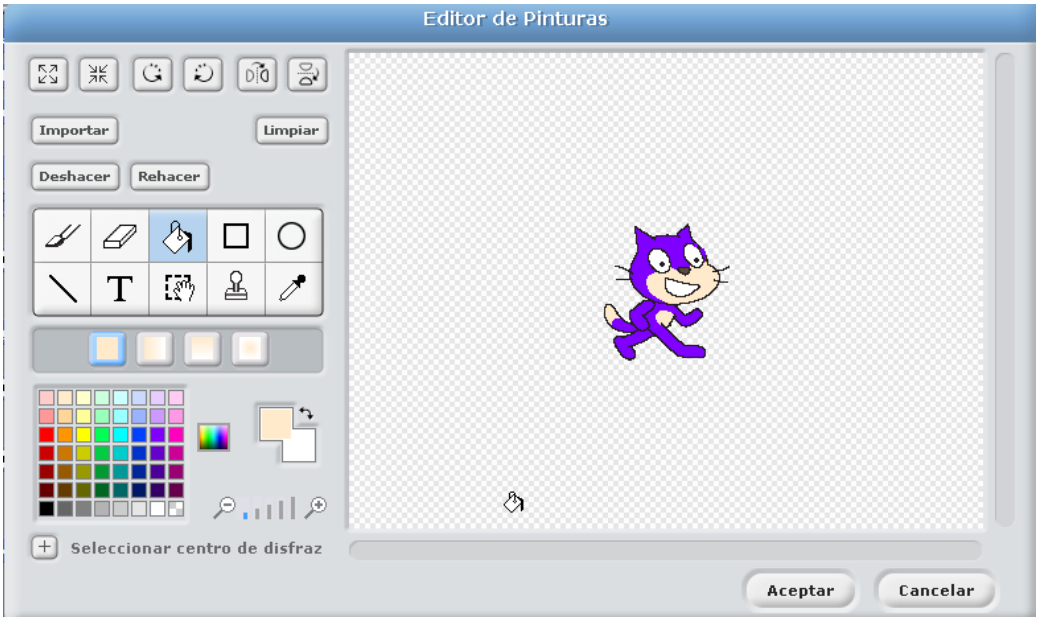
Cambia el nombre a los objetos por Gato y Murcielago y disminuye de tamaño con:



Evita la rotación en movimiento de los dos objetos:

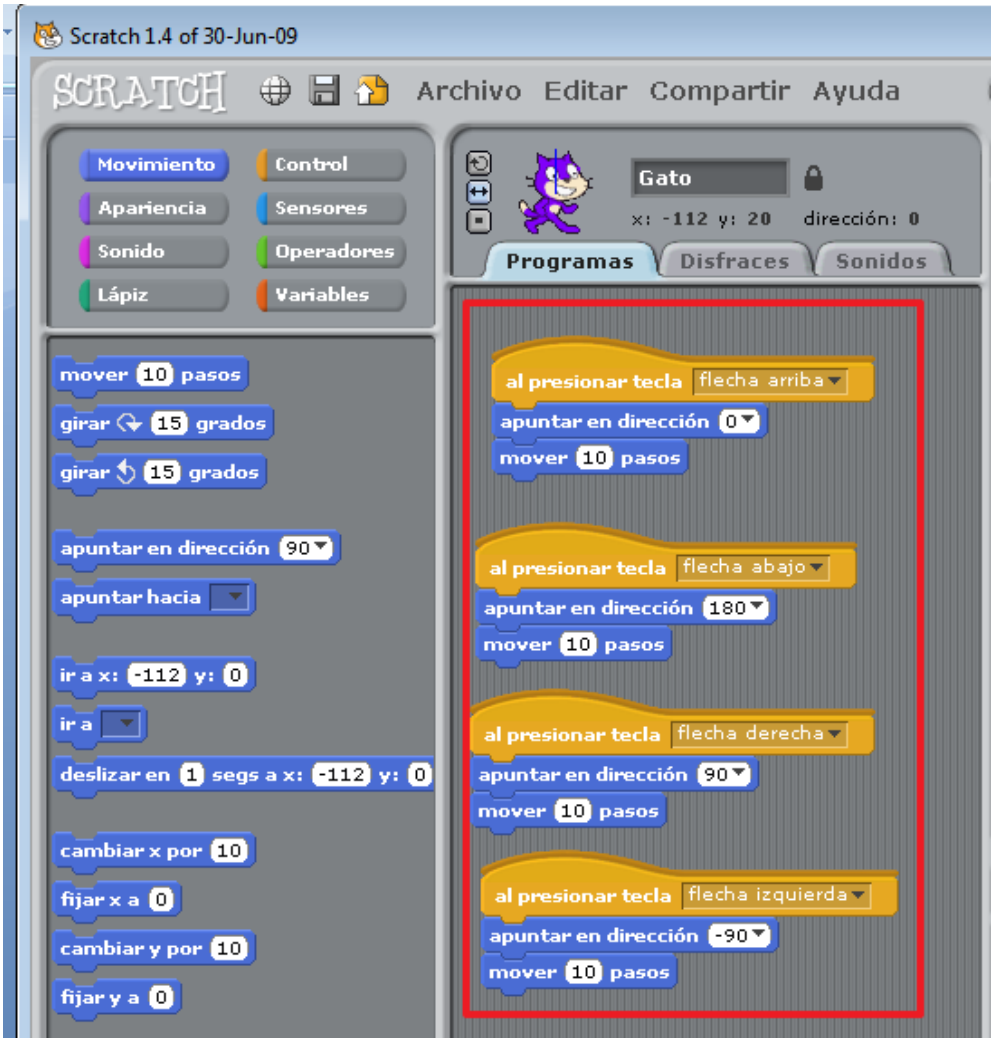


2. Cambia los colores del gato y el murciélago a tu gusto:

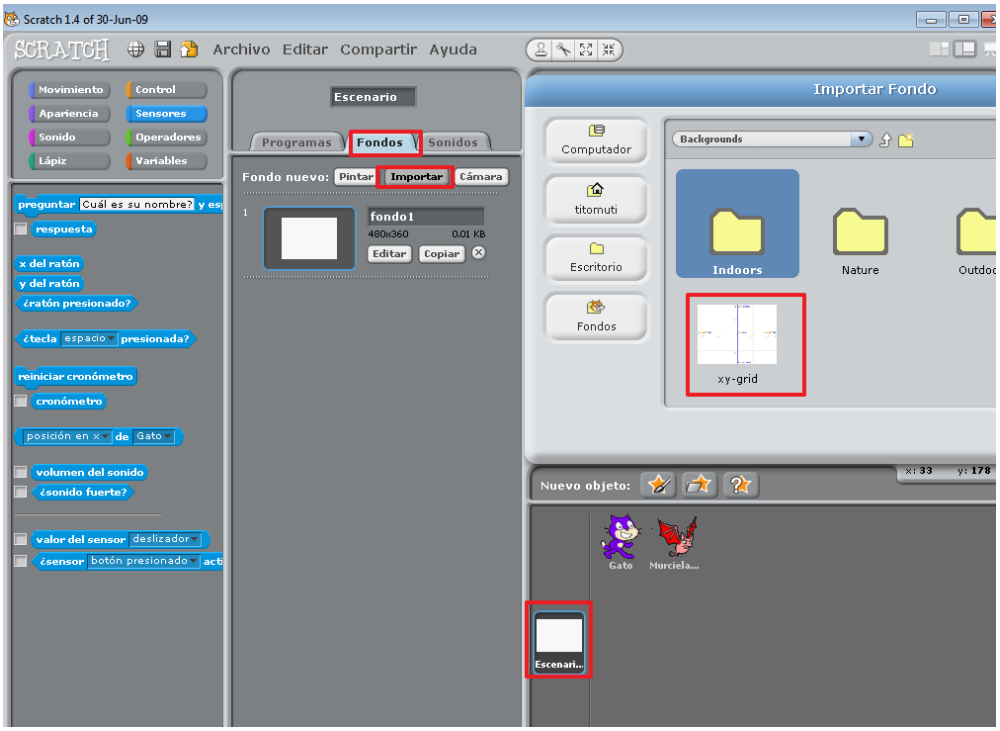


Asegúrate de cambiar los dos disfraces del objeto.

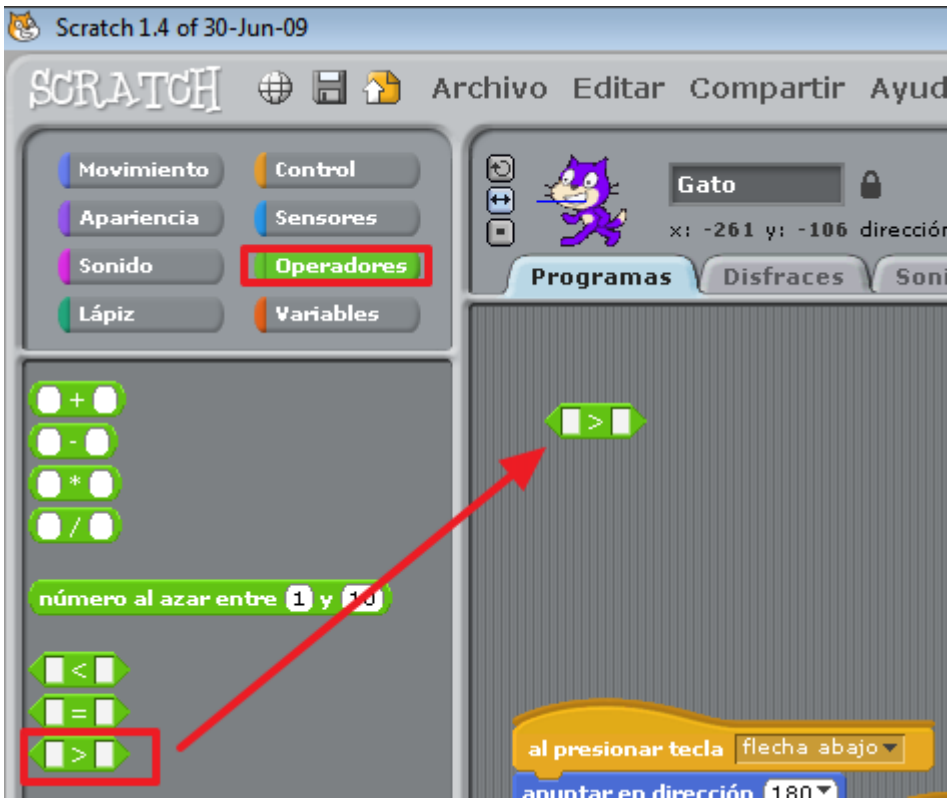
3. Como en la práctica anterior haz que el gato se mueva con las teclas:

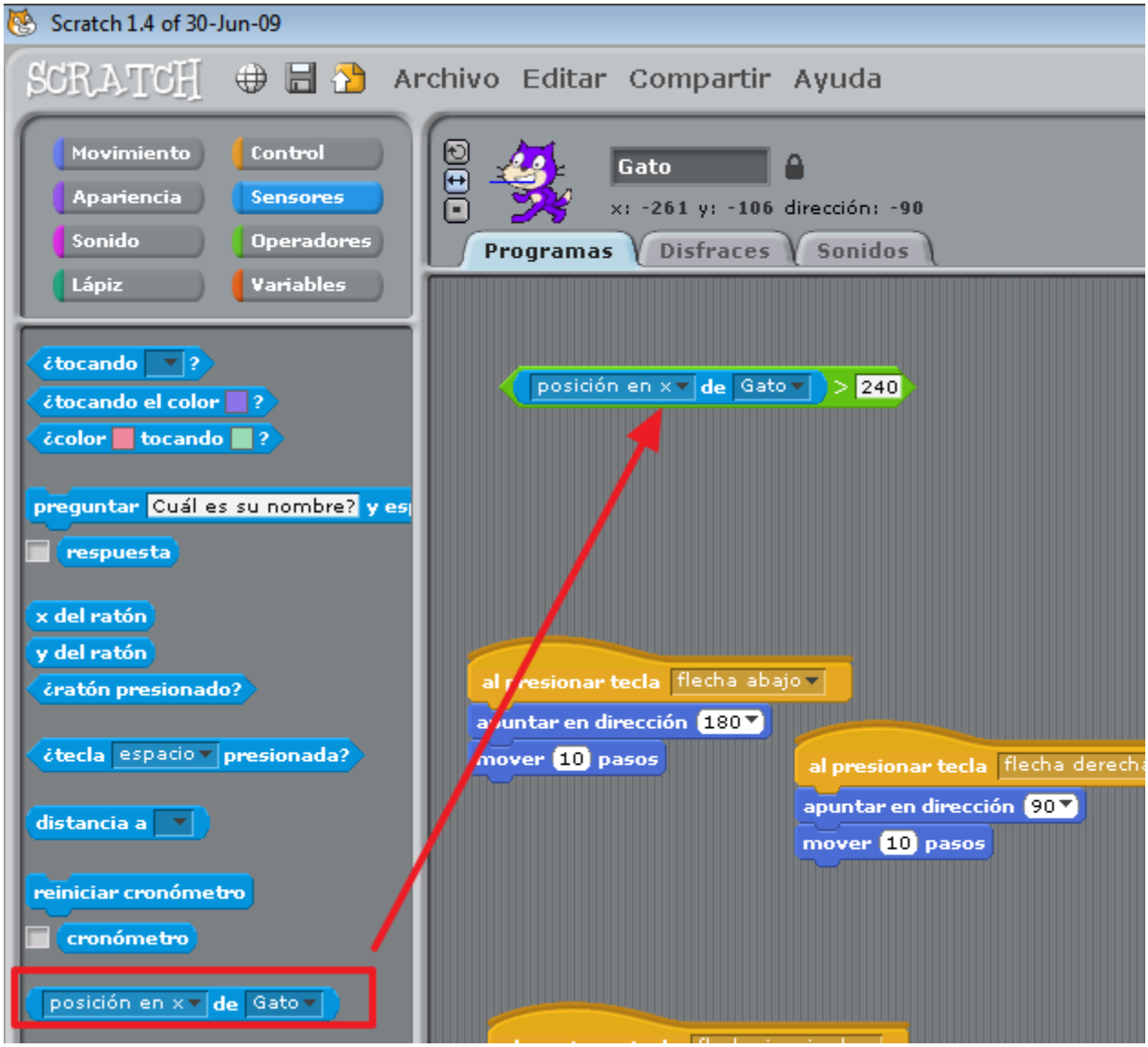


4. Vamos a conseguir que el gato se escape por los márgenes de la pantalla y aparezca en el margen contrario. Cada punto de la pantalla de juego viene determinado por un eje ce coordenadas x, y con centro en el centro de la pantalla, y que va has 240 por la derecha, -240 por la izquierda, 180 por arriba y -180 por arriba.
   Para ver este eje podemos poner un escenario preparado para ello:

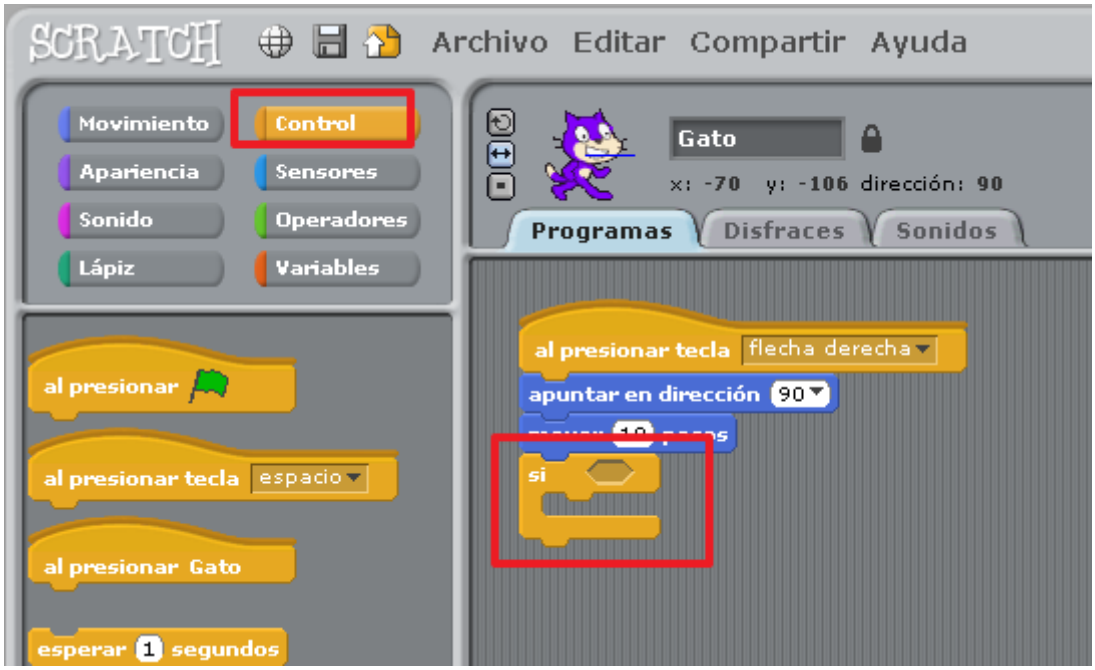


   Lo que yo quiero es que cuando el gato llegue a la posición x=240 (el extremo derecho de la pantalla) pase a x=-240 (extremo izquierdo de la pantalla), para ello voy construyendo el programa:

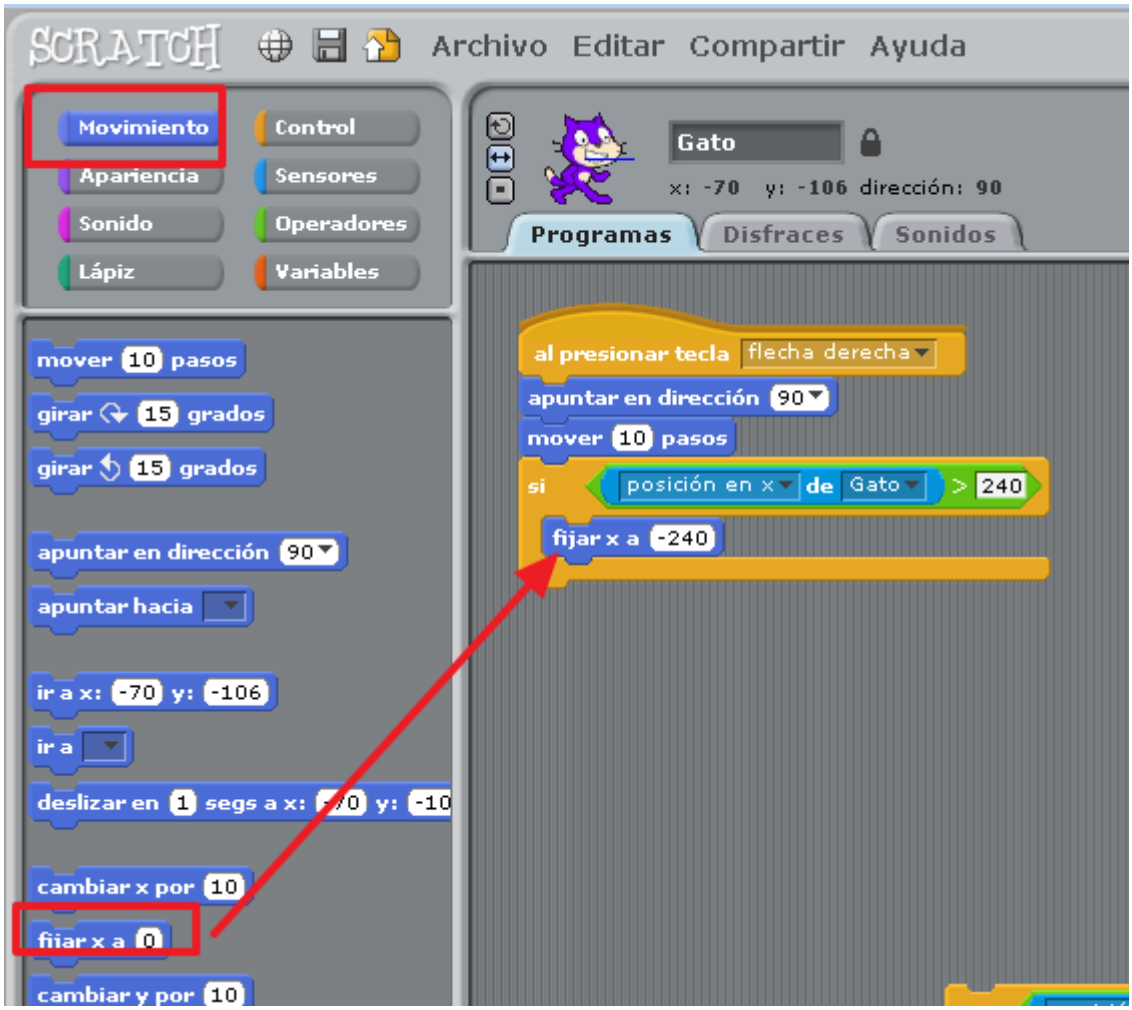




Añade la instrucción por si:

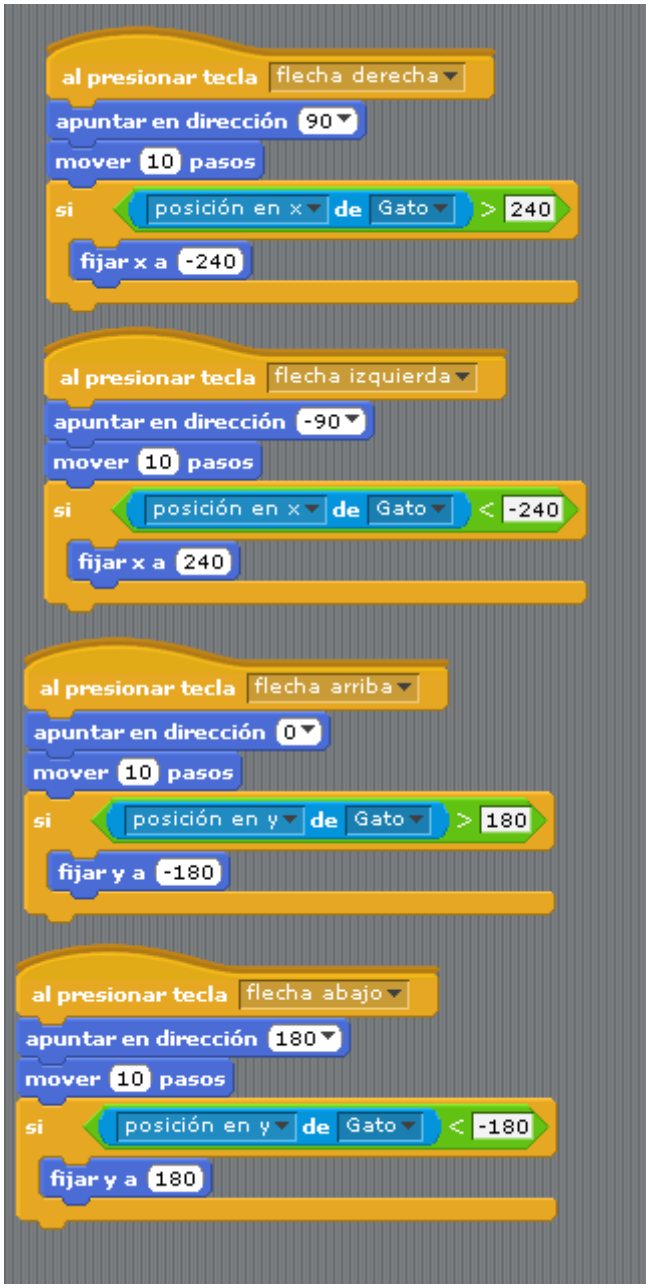


Inserta condición y fija a nueva posición:



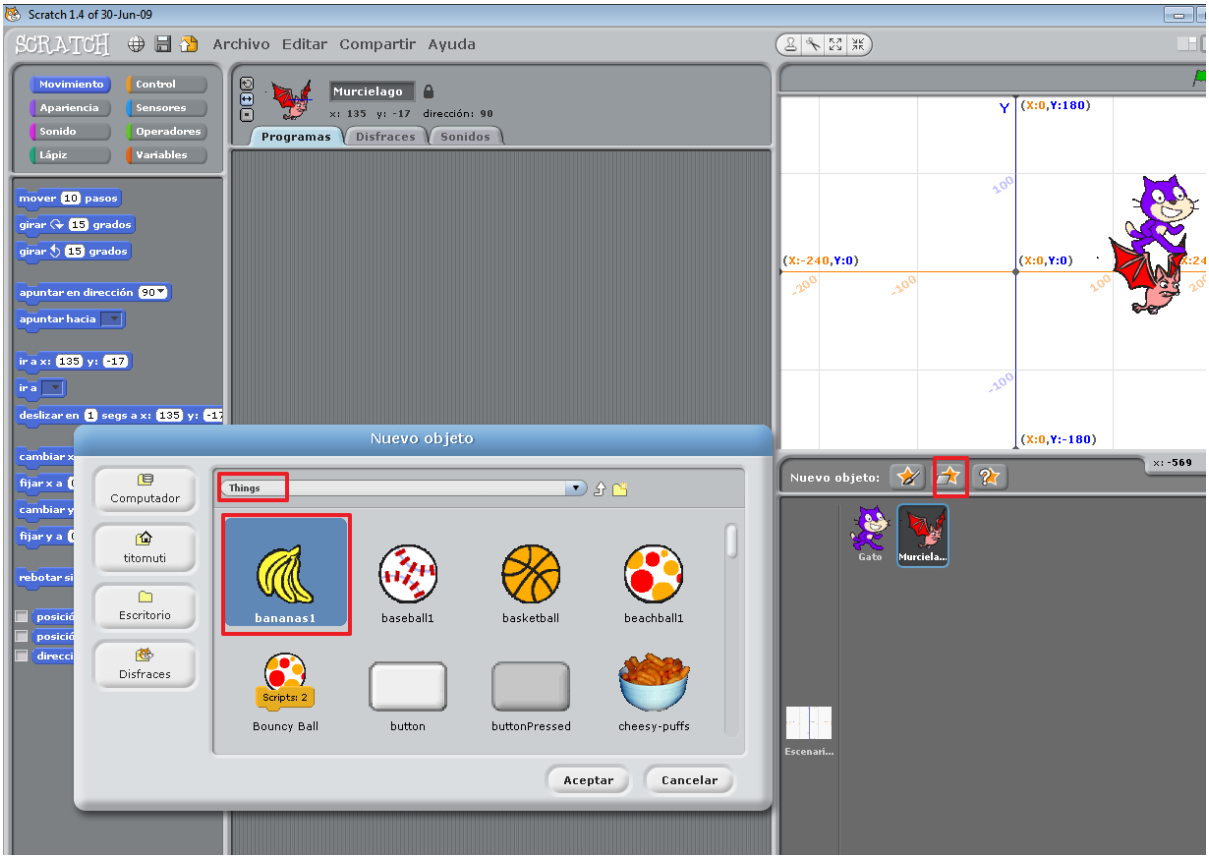
Mueve el gato hasta el extremo derecho de la pantalla y fíjate en lo que ocurre:

Haz lo mismo para la izquierda, arriba y abajo:



Comprueba que funciona.

5. Ahora añadimos un nuevo objeto ,unos plátanos:

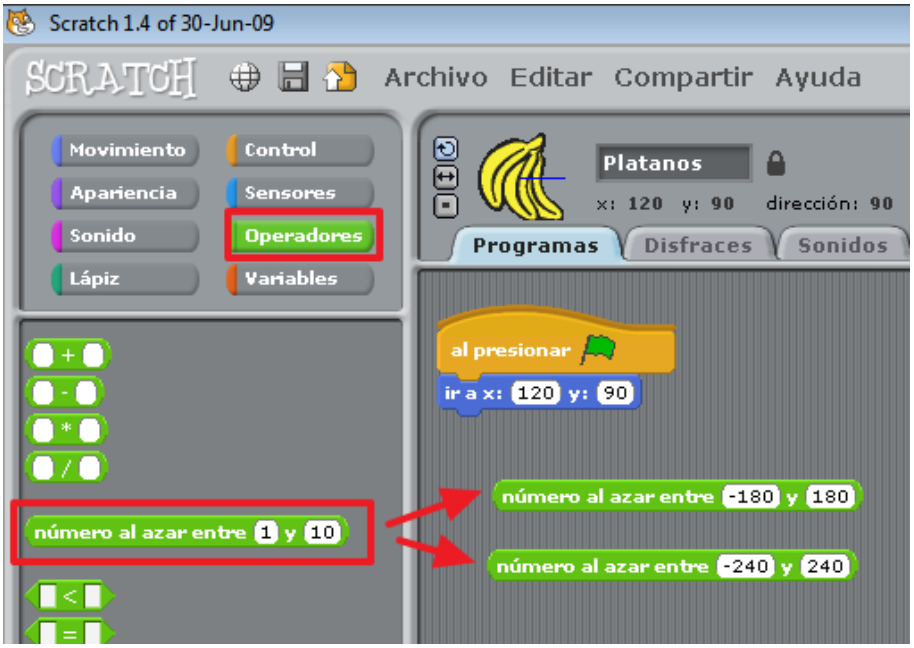


Disminuye su tamaño y cambia el nombre del objeto

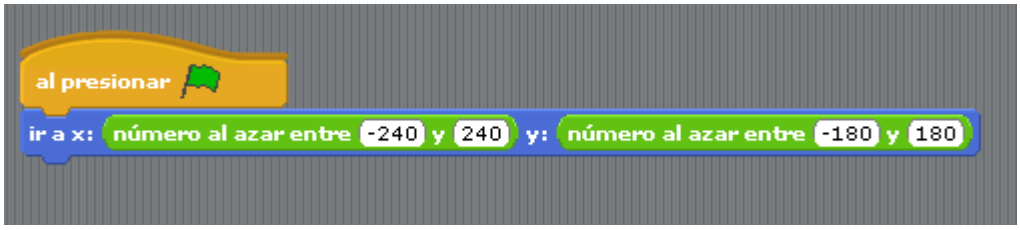
6. Vamos a hacer que cuando empiece el juego los plátanos aparezcan en el punto x=120 el y=90, añade el programa :

Comprueba que cuando bajas a bandera los plátanos se sitúan allí.

Vamos a cambir el programa para que los plátanos se sitúen en una posición aleatoria que va de x entre -240 y 240 e y entre -180 a 180:

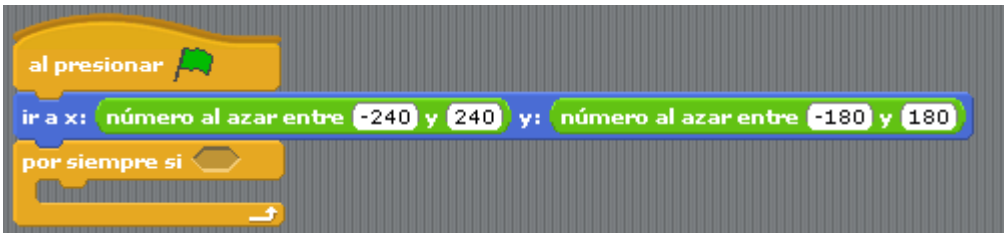


Inserta en la instrucción ir a:



Fíjate que ahora cada vez que empieces los plátanos aparecerán en un lugar diferente.

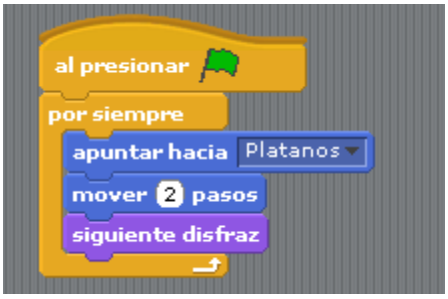
7. Ahora quiero que cada vez que el gato alcance los plátanos, desaparezcan y aparezcan en otro lugar aleatorio, añade la instrucción de control:



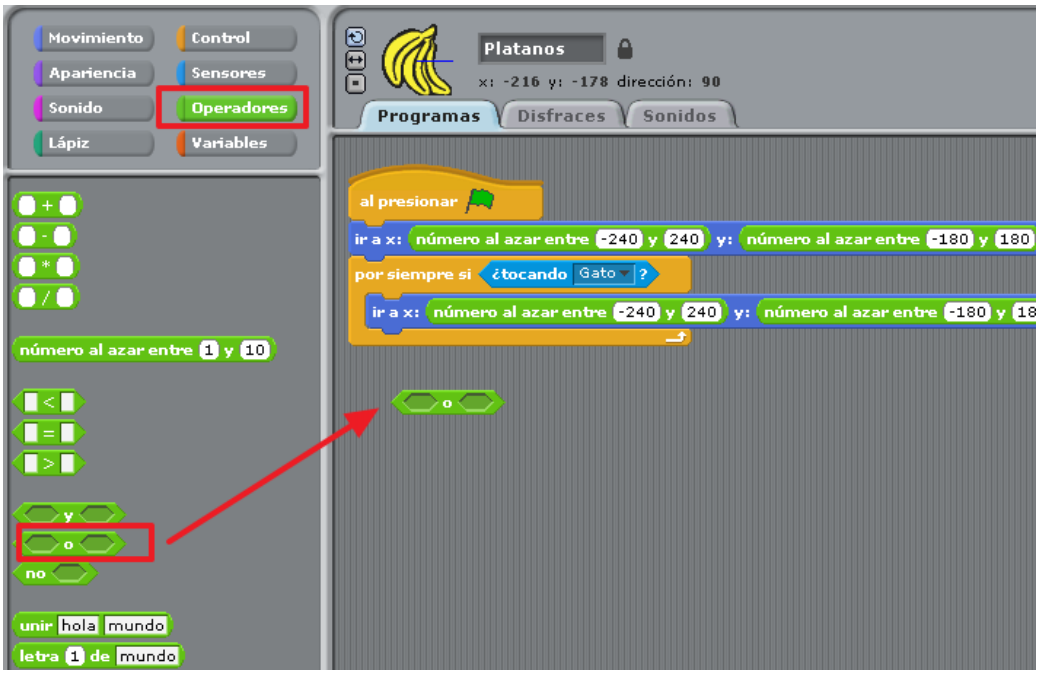
Y por último, inserta el ir a duplicado:

Comprueba que funciona.

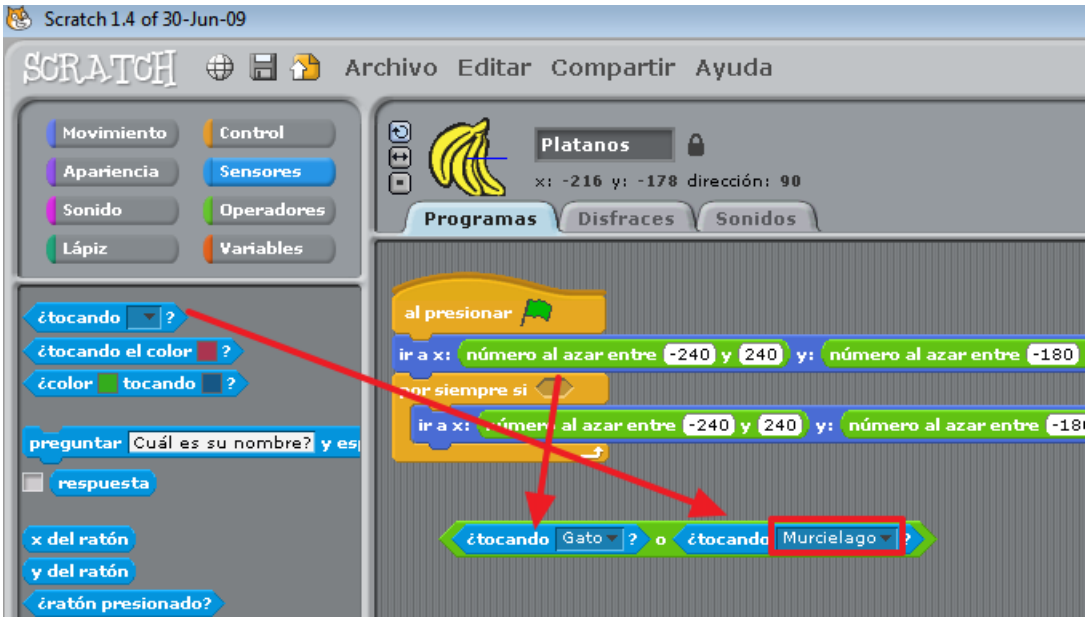
8. Vamos con el movimiento del murciélago. El murciélago debe ir solo por los plátanos luego su programa será:



9. Los plátanos también debe de desaparecer cuando los toque el murciélago. Luego cambiamos el programa de los plátanos e introducimos una operación o:

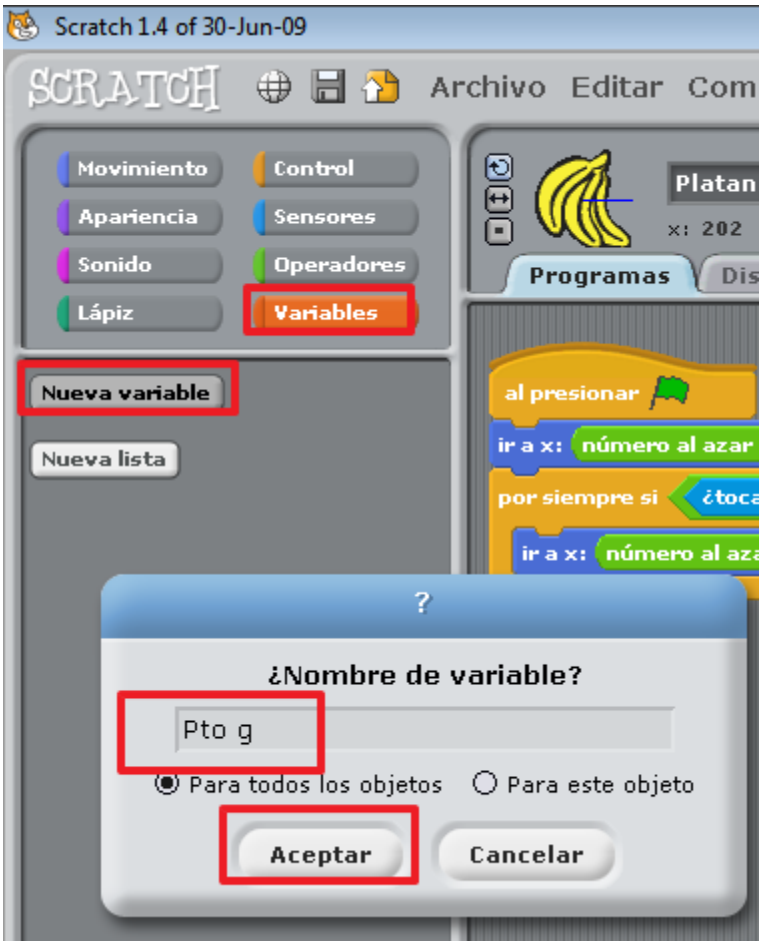


Le insertamos la condición de tocar al gato o al murciélago:

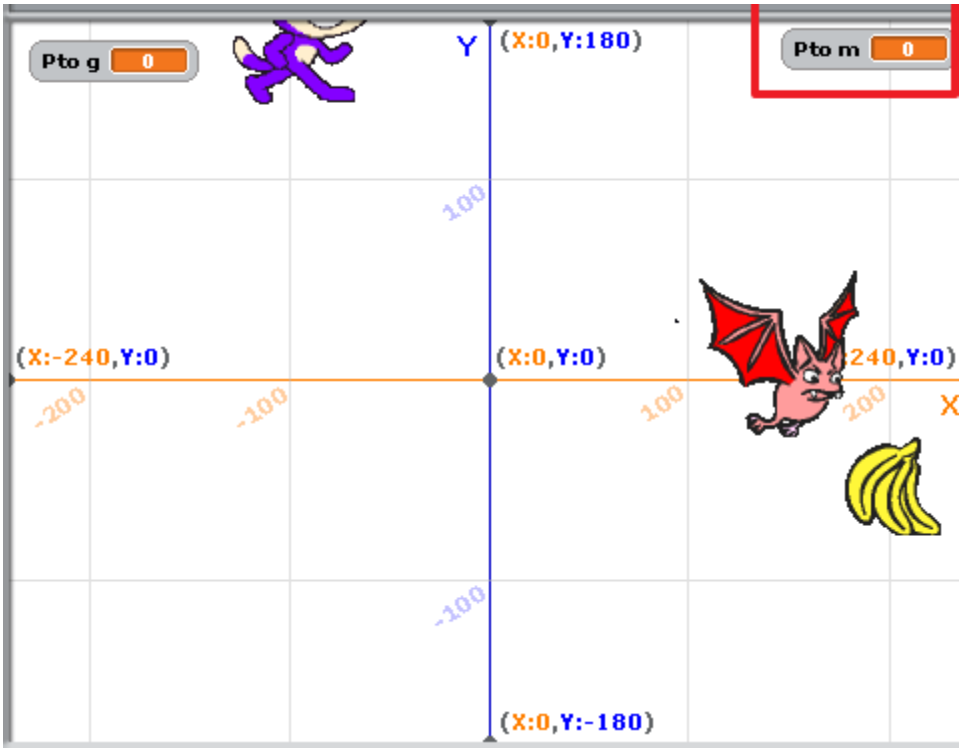


Insértala en la condición:

10. Vamos con el sistema de puntos. Creamos 2 puntuaciones una para el gato y otra para el murciélago y suman un punto por cada vez que alcanzan los plátanos.

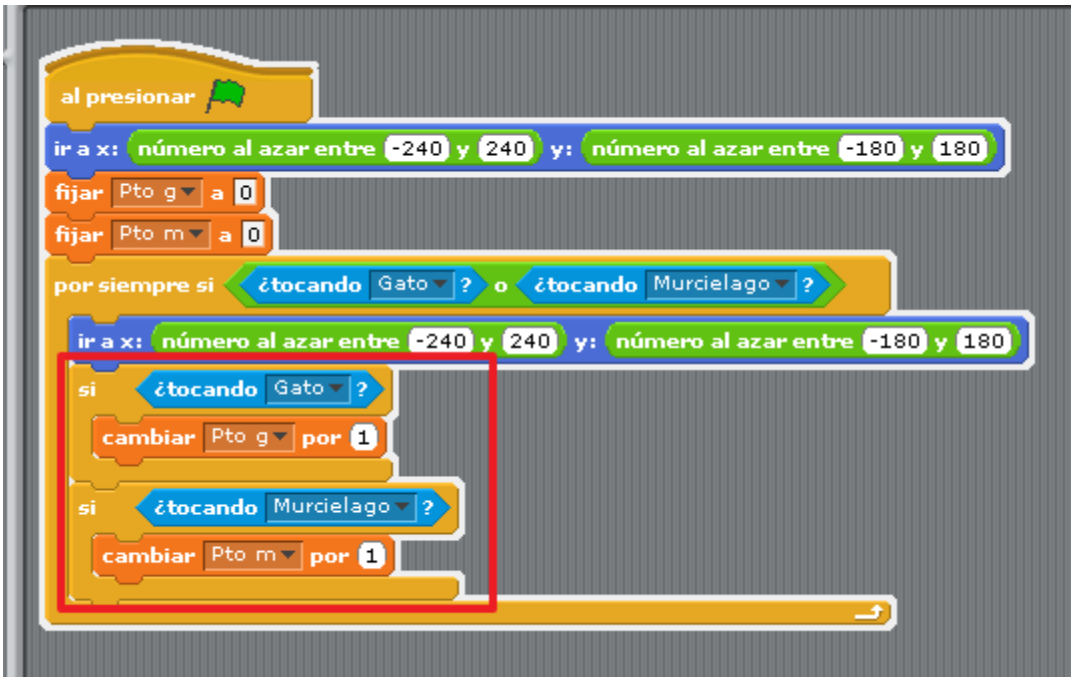


Crea la variable Pto m y distribúyelas en pantalla:.



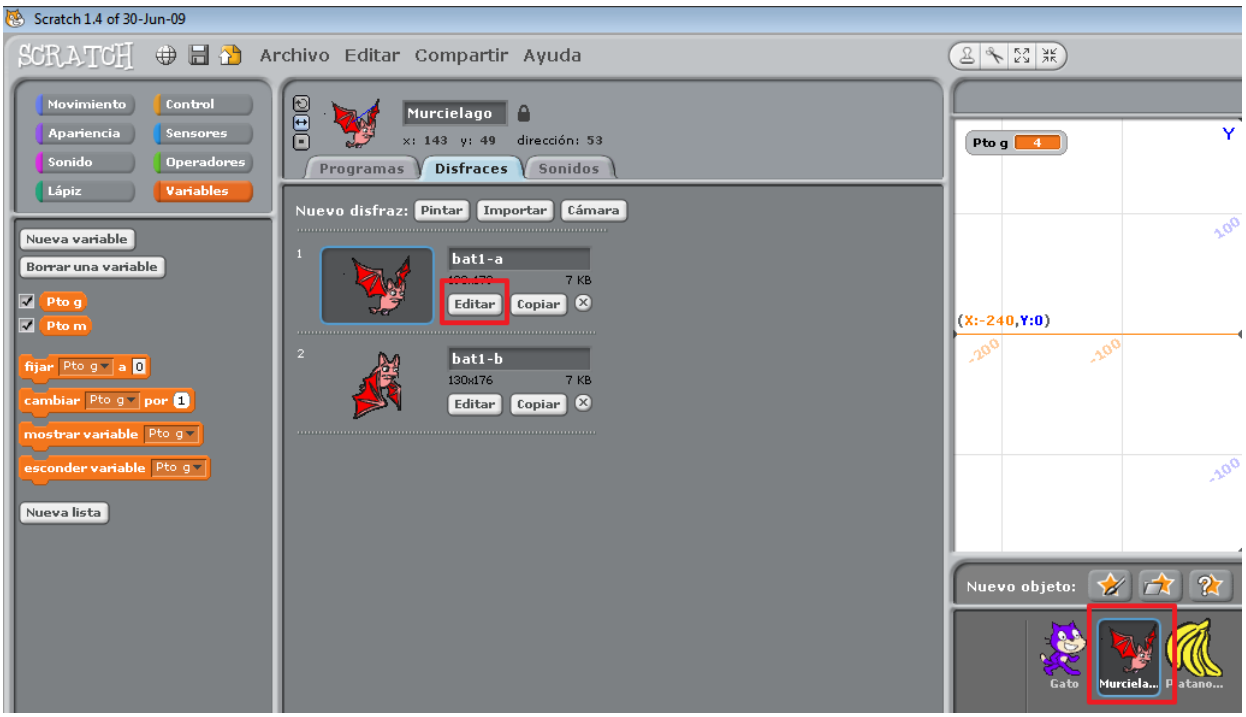
Reinicia los puntos a cero al comenzar el juego:

Ahora añadimos la instrucción de suma de puntos:



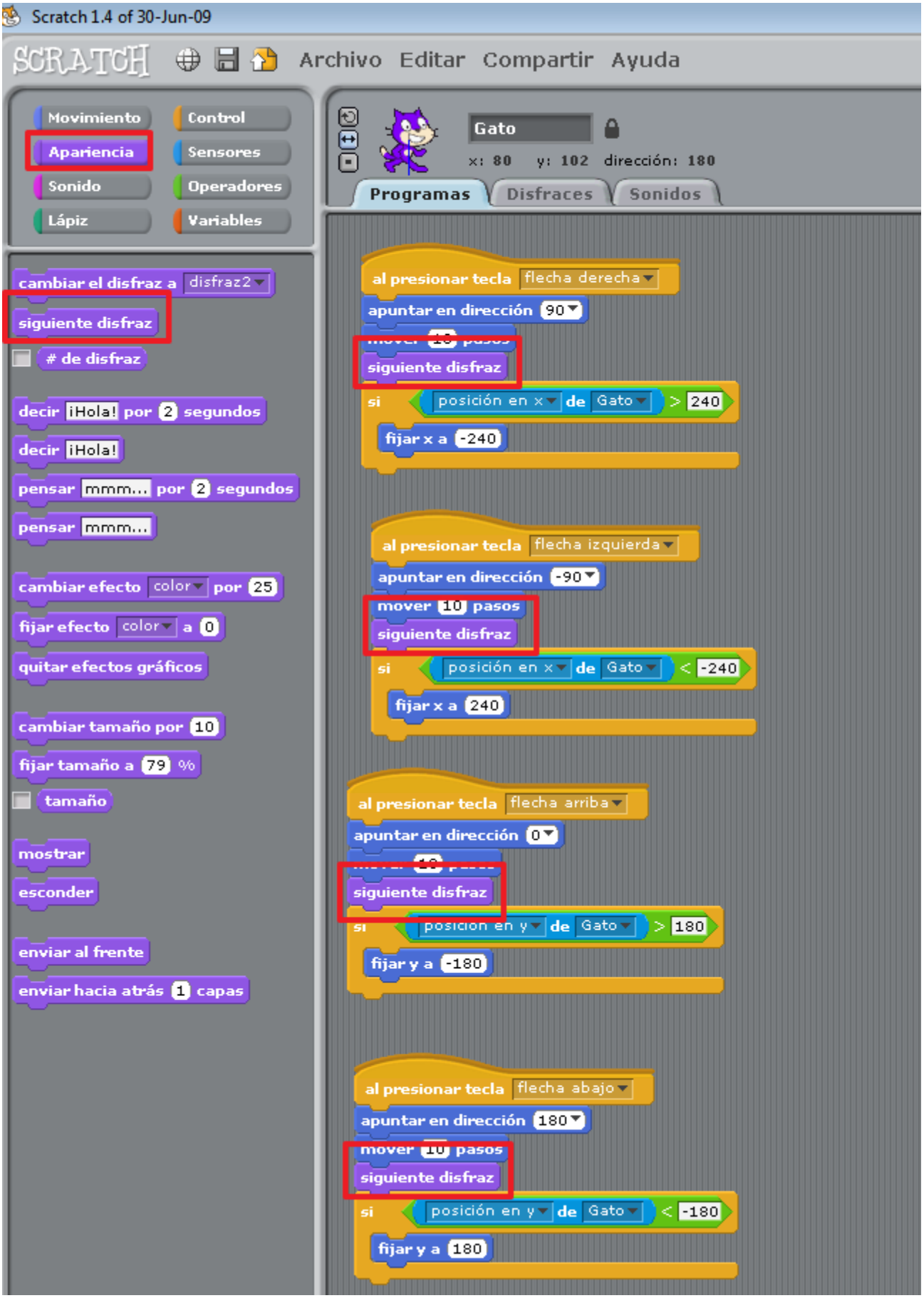
Comprueba que todo funciona.

11. Si uno bien el murciélago o el gato no suma todos los puntos, puede ser debido a que los disfraces están descentrados, si esto sucede centra los disfraces:



Si tiene dos disfraces, centra los dos.

12. Añade el cambio de disfraz en el gato:



13. Haz los cambios que consideres mejorables.
14. Envía a inforionora@gmail.com como platano1jugagor.
15. Cambia el juego para que en el mismo ordenador otro jugador pueda mover el murciélago con otras teclas, y conviértelo en un juego para dos jugadores. Envía a inforionora@gmail.com como platano2jugadores