

Guía para realizar el Juego de esquivar balones



El objetivo es trasladar al gatito u otro personaje de un lado a otro de la pantalla para recoger un objeto (en la variante podría ir recogiendo varios que fueran apareciendo de un lado u otro de la pantalla a medida de que el personaje cumple sus objetivos y trabajar con una variable que aumente la velocidad).

En primera instancia lo que vamos a hacer es dibujar los objetos que precisamos. En este caso ya tenemos el gatito, por lo que haremos un plato de comida (podemos traer un objeto similar de la biblioteca) y una de las pelotas (también se puede importar).

Vayamos a la programación.

Lo primero que haremos será que el gatito se mueva con las teclas por lo que iremos al GATO y añadiremos el siguiente código:



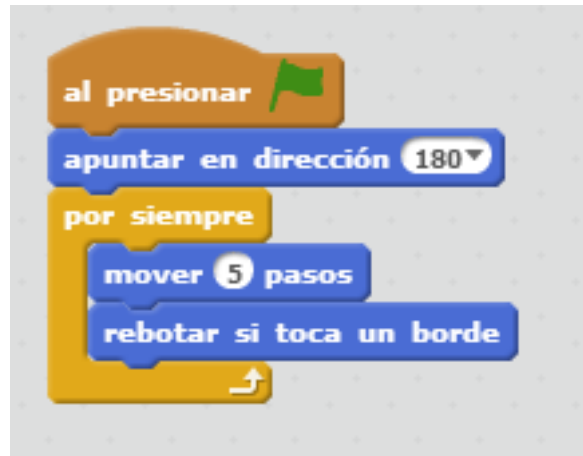
Bien, ahora lo que vamos a hacer es que vaya a la comida y la agarre.

En este caso vamos a copiar el siguiente código. Lo que hace es cuando toca la Comida entonces el gatito crece y cambia de color. Además manda una señal Comió que será recogida por la Comida para desaparecer en ese momento.

En la Comida el código que va es este ...



Impecable, bueno ahora nos queda que aparezcan las pelotas en acción. Las mismas se van a mover de forma constante de arriba a hacia abajo. Es por eso que voy a la PELOTA y copio el siguiente código..



Lo último que falta ahora es hacer que se pierda cuando la pelota toca al gato. Regreso al Gato y le copio el siguiente código



En Objeto4 (va el nombre de la pelota) y repito este código la cantidad de pelotas que tenga. Nota que manda una señal murió. Eso hace que el juego termine ¿Cómo? Como siempre, yendo al escenario y preparando dos disfraces. Luego en la programación del escenario agregaremos el código final.

