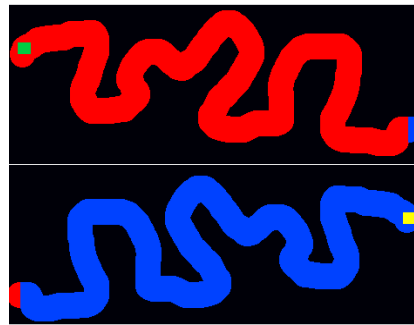
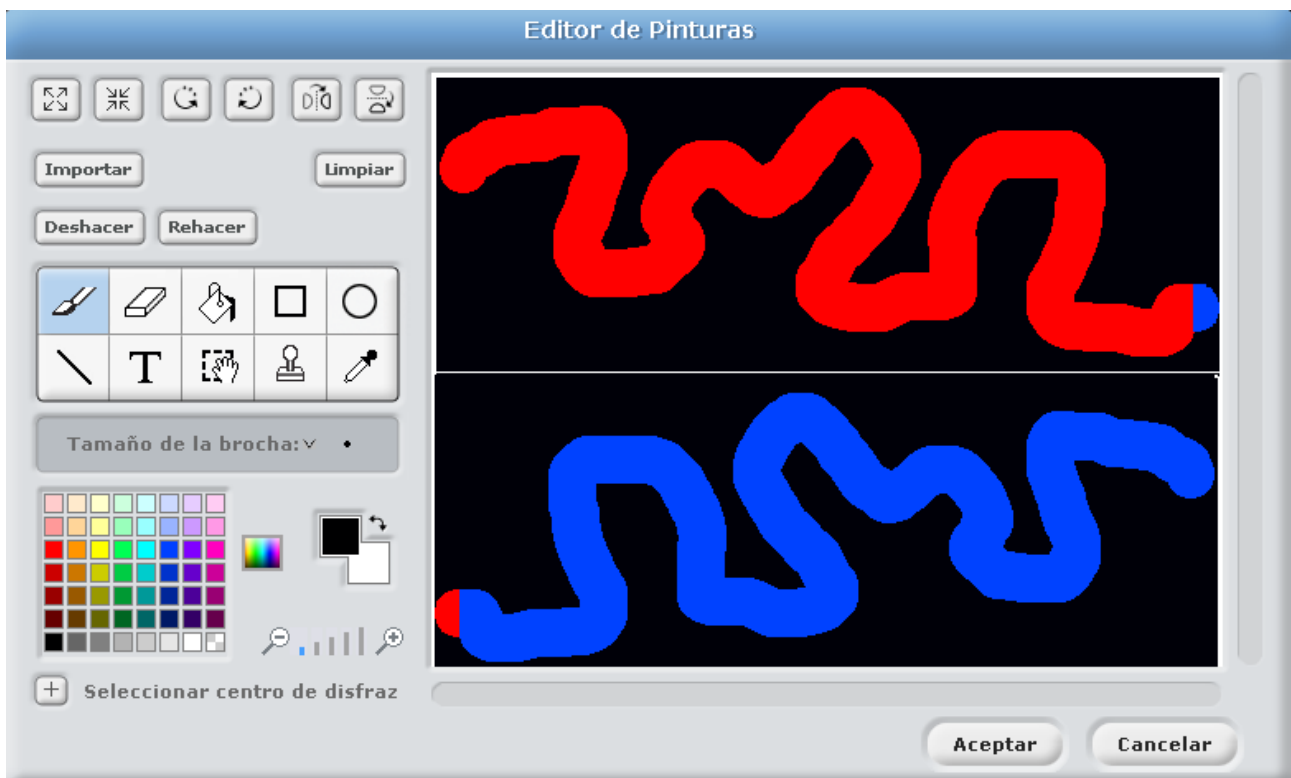


## Guía para realizar el Juego de Arkanoid



En este caso vamos a replicar un divertido juego en que jugaremos un carrera contra otro oponente tratandode completar lo antes posible el recorrido sin salirse del camino porque de lo contrario deberemos volver a empezar.

Lo primero que vamos a hacer es dibujar el circuito. Para ello vamos a ir a Escenario.

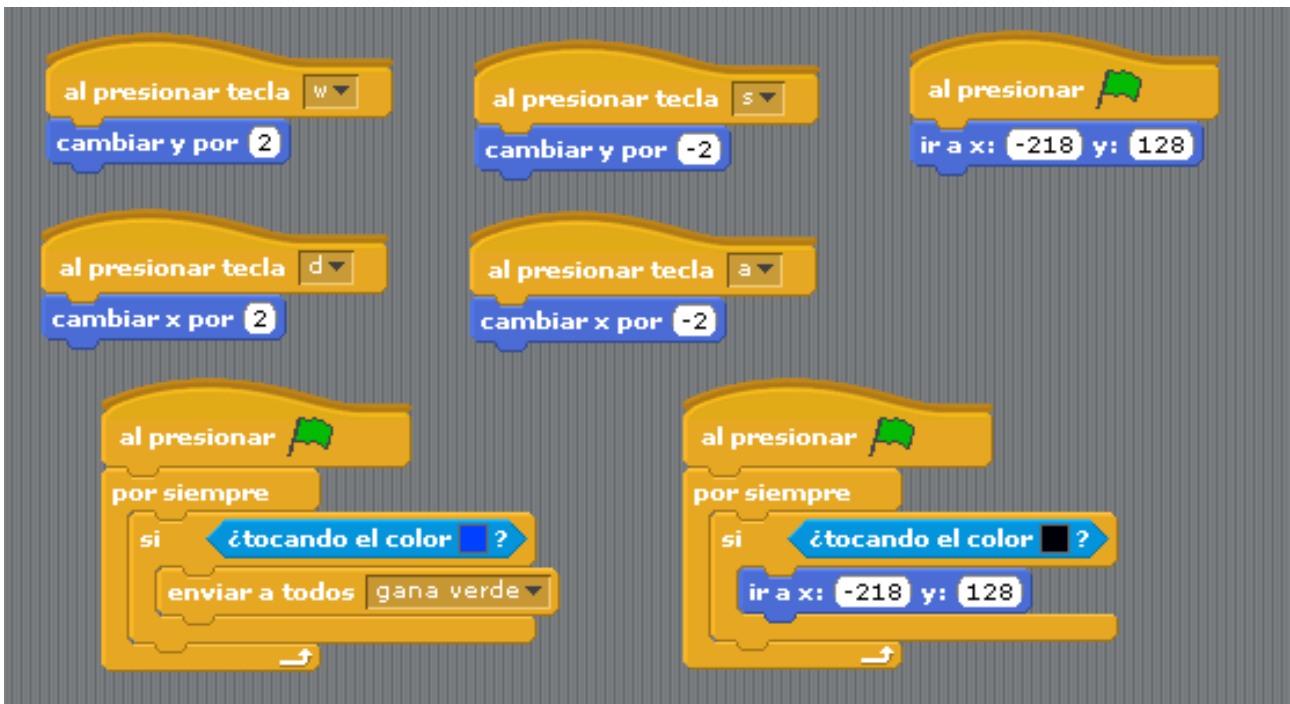


Noten que hacemos un trazado grueso en la parte superior y que en el extremo final vamos a pintar un área azul.

Lo lógico para que el juego sea parejo es que el circuito sea el mismo. Para darle una variante, lo que vamos a hacer es copiar (con el sello) el circuito. Seleccionarlo (con la mano y el cuadradito) y reflejarlo a los efectos de que mire al otro lado. El de abajo lo vamos a pintar de azul y la llegada en rojo.

Ahora que ya tenemos armado el circuito (si quieren le pueden pintar una línea horizontal en el centro) vamos a proceder a la programación que ya verán que es bastante sencilla.

Tendremos dos corredores (representados por dos cuadraditos, uno verde y el otro amarillo). El verde, que correrá en el circuito de arriba, tendrá el siguiente código.



Básicamente lo que hacemos es controlarlo con (WSAD), colocarlo en una posición inicial, y si está tocando un sector negro (se fue de la pista) comenzar de nuevo y si llegó a la parte azul (mandar un mensaje de que ganó).

De forma similar trabajaremos con el cuadrado amarillo, cambiando los colores, la posición inicial y las teclas con las que se maneja.



Lo último que falta es controlar cuando termina el juego. Para ello volvemos a ESCENARIO y lo que hacemos es dibujar otros dos disfraces más, uno para cuando gana el jugador verde y otro para cuando gana el jugador amarillo.



Y por último el código que es bastante sencillo

