

Guía para realizar el Juego de Pong



El Pong es un clásico y se trata de un juego que se puede replicar fácilmente. Para ello precisamos dos paletas (luego podemos cambiarles el disfraz y transformales en hombre o jugadores de fútbol), una pelotita, y una par de líneas verticales que harán las veces de arco. Todos ellos serán objetos diferentes por lo que procederemos a crearlos.

Una vez creados, lo primero que haremos es que los jugadores se muevan con las teclas. En el Jugador 1 copiaremos el siguiente código para que se mueva con las flechas



Cuanto más grande sea el valor más rápido se moverá el jugador.

Podemos copiar el código al Jugador 2 y cambiar las teclas con las que lo vamos a manejar.



Bueno, ahora que los jugadores se mueven ya podremos concentrarnos en la PELOTA

Lo primero que vamos a hacer es que este siempre en movimiento



Claro, por ahora la pelota pasa de largo sin que los jugadores la impacten... Vamos a solucionar eso:

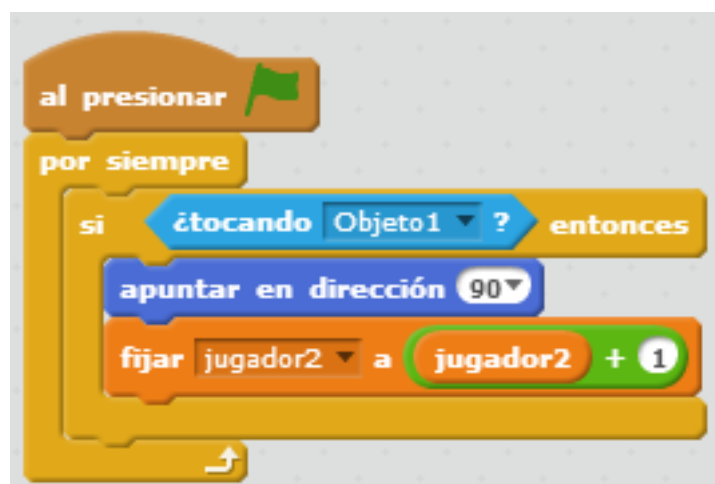


Cuando toca el jugador la idea es que la pelota vaya en dirección contraria pero con un pequeño giro al azar para que no siempre rebote al mismo lado.

Lo mismo vamos a hacer cuando toca el jugador 2



Bien, ya nuestros jugadores le pega al balón. Ahora haremos que anoten un punto utilizando las líneas horizontales pero siempre programando en la Pelota:



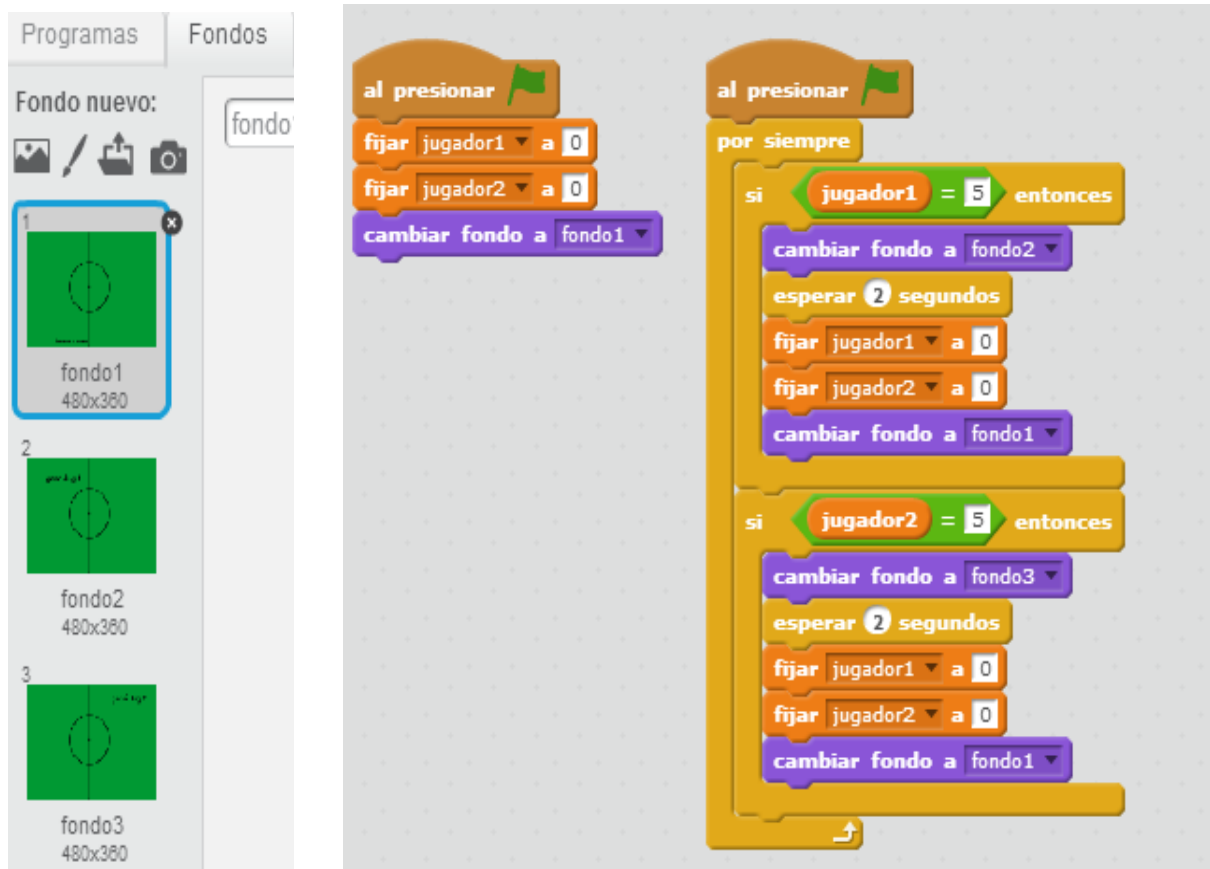
Como verán hemos creado una variable jugador 2 que llevará los puntos del jugador 2 y se

incrementará en 1 cada vez que convierte un gol.

Haremos algo similar para el otro jugador también programando la PELOTA y creando la variable jugador 1 para contar sus puntos.



El juego está terminado, lo único que el partido es infinito. Si quiero mejorarlo puedo ir al escenario, crear tres disfraces (cancha común, ganó jugador 1, ganó jugador 2) y decir por ejemplo que el partido será a 5 goles con el siguiente código.



Dicho de otra forma si uno de los jugadores llega a 5 pts que arranque todo de nuevo tras 2 segundos de espera.