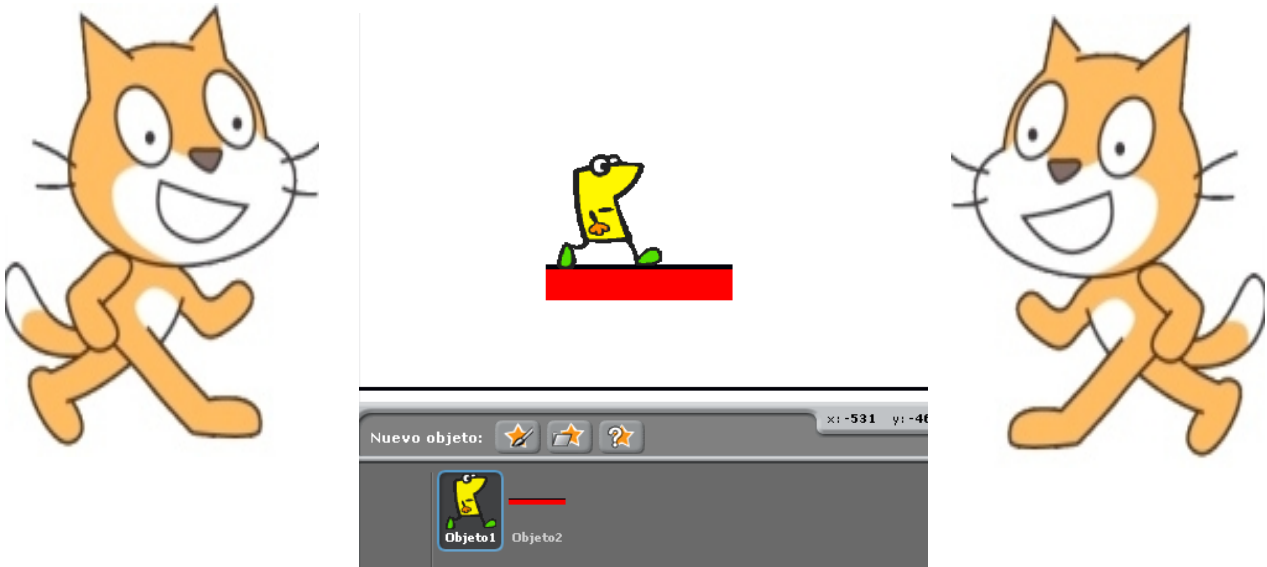


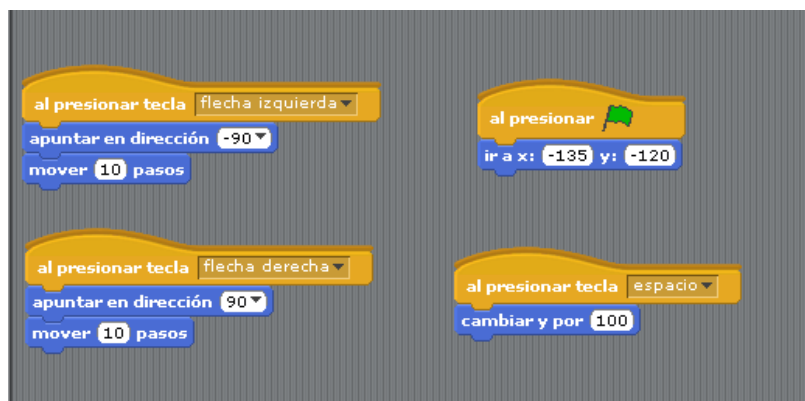
Guía para que un personaje trepe a una plataforma



Lo primero que hacemos es ir al escenario y realizamos una línea que haga las veces del piso. Luego vamos a tener dos objetos. Un personaje, que puede ser cualquiera (el gatito puede dar problemas con su cola, después se van a dar cuenta por qué, por lo que lo evitaremos). Y el segundo objeto lo vamos a dibujar nosotros y será una plataforma cuya parte superior (línea) será del mismo color que la línea del piso (en mi caso negro).

Bien, ahora vamos a programar a nuestro amigo.

Lo primero es hacer que se mueva para los costados, que comience en una posición inicial y que si se presiona espacio suba, algo nada complicado.



El tema es lograr que si toca la plataforma se quede allí y si no que caiga nuevamente al vacío hasta encontrar otro piso. Entonces lo que diremos es que mientras no toque el color negro caiga al vacío (cambia su posición en y) Pruébenlo y verán que funciona.

