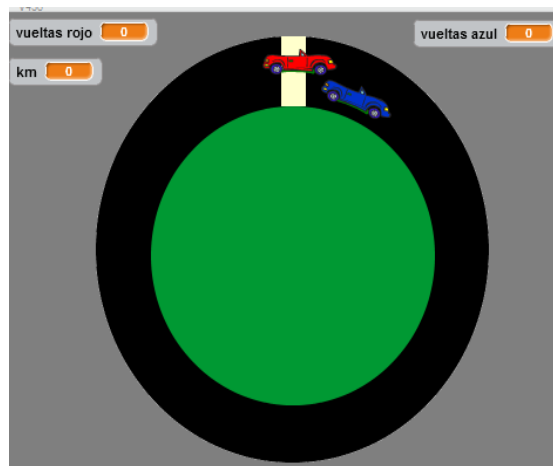


## Guía para juego de carreras



Vamos a hacer un juego en el que uno de los autos se mueva automáticamente y el otro lo haga cuando se presionan las flechas derecha e izquierda del cursor. La idea es que la carrera sea a tres vueltas.

### Dibujamos el escenario

Lo primero que hacemos es dibujar el escenario. Vamos a hacerlo de forma circular. Con un punto de salida tal cual se ven el dibujo de arriba.

Aprovechamos para crear dos variables que van a contar las vueltas de cada auto y las inicializamos en 0.



### Trabajamos con el auto azul

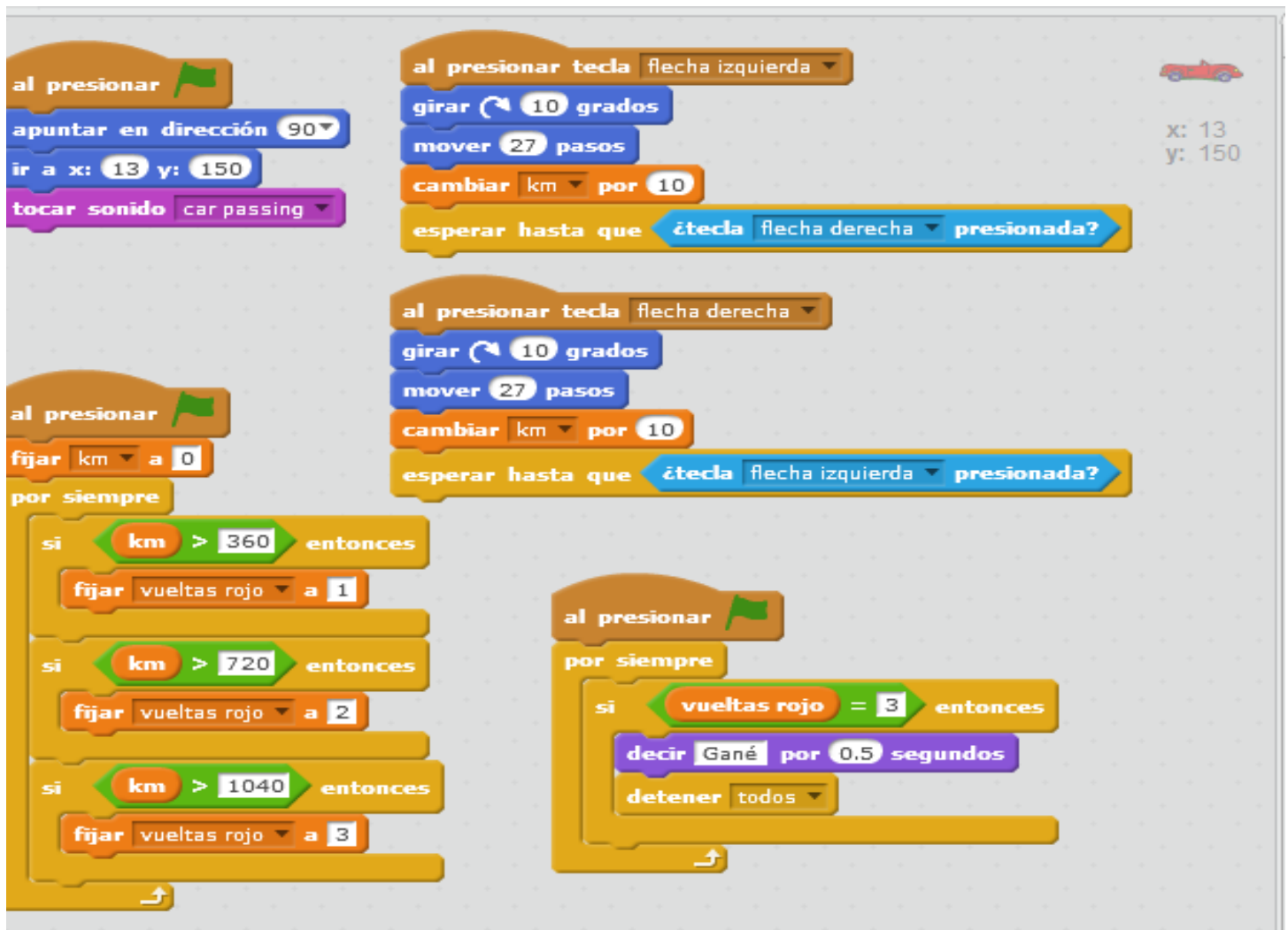
La idea es que el auto azul funcione solo. Lo primero que hacemos entonces es posicionarlo al comienzo (ajustar las coordenadas de acuerdo a su dibujo). Lo colocamos en posición horizontal. Repetimos tres veces porque son tres vueltas. Tocamos un sonido y luego si vamos al movimiento.

Como una vuelta son  $360^\circ$  lo que hacemos es repetir 36 veces un giro de  $10^\circ$ . La espera lo que hace es que la velocidad del auto no sea constante sino que varíe para que tenga más gracia el juego.

En cuanto a la cantidad de pasos del mover debe ser ajustada a fin de que el auto circule por toda la pista. Si se queda corto la aumento, si sale de la pista la voy achicando. Al final cuando termina la vuelta incrementa la variable que cuenta las vueltas.



## Programando el auto rojo



El primero de los códigos, posiciona el auto y hace que suenen. Luego nos creamos una variable km que va a ser para controlar las vueltas que va dando el auto. En este caso lo que hacemos es que cada vez que se toque la flecha izquierda el auto gire 10 grados, el kilometraje cambia en 10 y se espera hasta que se toque la otra flecha (eso es lo que permite que el muñeco avance al alternar el movimiento de las flechas).

El siguiente código lo que hace es inicializar el kilometraje y contar las vueltas de acuerdo a los kilómetros recorridos. Por último creamos un código que lo que hace es controlar que cuando termina la vuelta tres diga gané y se termine el juego.

## Lo mismo con el auto azul

Nos faltaba controlar con el auto azul por lo que agregamos este código y terminamos el ejercicio.

