

Guía para Homero y las donas



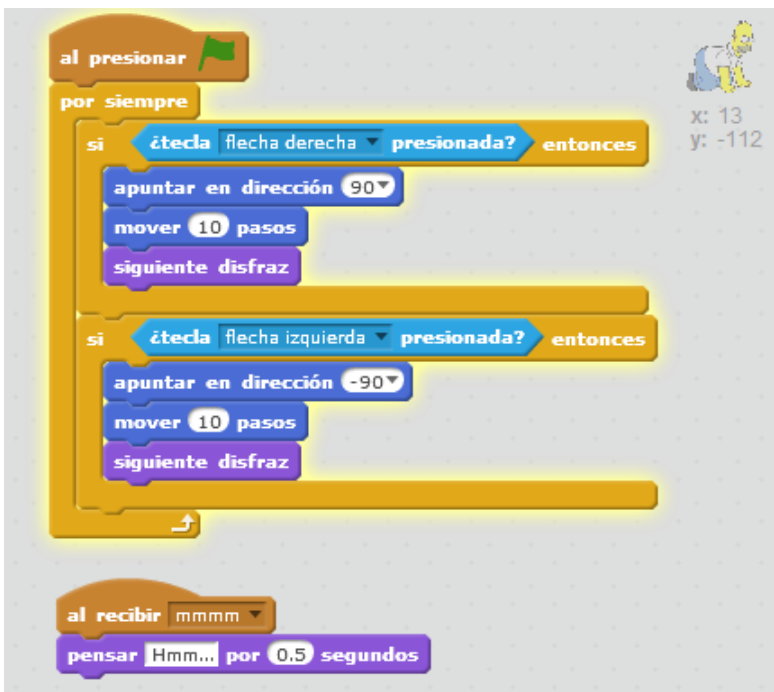
Todos sabemos la debilidad que tiene Homero por las donas. Vamos a hacer un juego en que trataremos de que coma la mayor cantidad posible. Vamos a precisar el fondo y el gif de homero que lo pueden obtener en este [enlace](#)

El Escenario

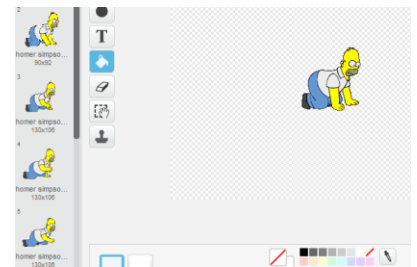


Importamos el escenario de la cocina y aprovechamos para programarlo. Vamos a variables y creamos dos variables. Una que contará los fallos y otra que contará los puntos. Ambas se inicializarán en cero.

Presentando a Homero Simpson



Importamos a Homero y le borramos el fondo (con el tarro de pintura, pintamos el fondo blanco con el color transparente y listo).



En cuanto a la programación controlamos que al tocar las flechas se mueva y se muestre el siguiente disfraz (para lograr la sensación de movimiento).

Cuando recibe mmm, homero piensa por un corto tiempo.

La Dona



Repetimos según la cantidad de donas que queremos (en este caso 20). Hacemos de que aparezca en cualquier lugar de la parte superior de la pantalla y hacemos que se cree un clon.

Programando el clon



En el caso de cada clon, hacemos que caiga. Luego controlamos que si toca a Homero, emita un sonido, piense y sume puntos.

Si toca el borde, se suma un fallo, se emite un sonido.

En ambos casos se borra el clon.

Variantes

Esta es la versión básica de un juego que puede variar y mucho. Por ejemplo se pueden realizar niveles donde aparezcan diferentes objetos cayendo desde el aire.

También se puede hacer que existan objetos que no se deban agarrar.