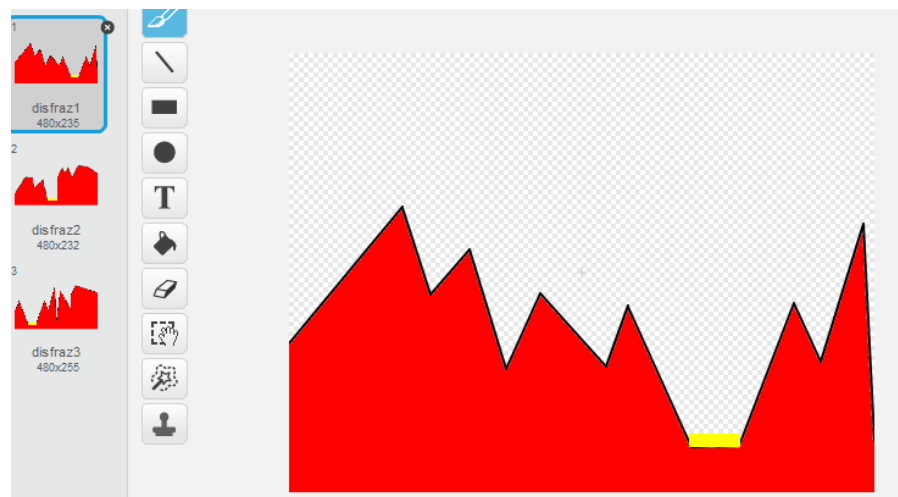


Guía para Juego en el Espacio



Lo primero que vamos a hacer es contar con tres escenarios diferentes, uno de fondo con las estrellas, y otro para cuando se gana y otro para cuando se pierde

En cuanto a la programación del escenario simplemente nos aseguramos que cuando comience lo haga con el fondo de estrellas y cuando se gana o se pierde hay que cambiar de fondo. Además está bueno darle una música , pueden elegir la que quieran .. la espera irá de acuerdo a la duración de la canción.



Creando las montañas

Ahora como objeto, vamos a crear las montañas .. será un objeto con tres disfraces, uno para cada nivel. Para hacer más sencilla la programación, lo que hacemos es que siempre tenga el mismo color. Recuerden no hacerlas tan altas que sea imposible no evitarlas. Además en algún lugar pondremos la base (pintada de amarillo)

La programación quedaría de la siguiente manera

Scratch code blocks for level transitions and explosion events:

- al presionar** (green flag):
 - fijar nivel a 1
 - mostrar variable nivel
 - mostrar
 - cambiar disfraz a disfraz1
- al recibir explota**:
 - esconder
 - esconder variable nivel
- al recibir ganamos**:
 - esconder
 - esconder variable nivel
- al recibir nivel2**:
 - cambiar disfraz a disfraz2
 - fijar nivel a 2
- al recibir nivel3**:
 - cambiar disfraz a disfraz3
 - fijar nivel a 3

La nave

Por último vamos a programar la nave. La vamos a controlar con las flechas de derecha e izquierda .. Además vamos a hacer que siempre que no aterrice (no toque el color amarillo) vaya cayendo. Por último .. de acuerdo a que nivel estamos , cuando aterrice vamos a mandarla a otro nivel. Además controlaremos que si toca el color de las montañas explote.

Scratch code blocks for ship movement and collision logic:

- al presionar tecla flecha izquierda**:
 - apuntar en dirección -90
 - mover 10 pasos
- al presionar tecla flecha derecha**:
 - apuntar en dirección 90
 - mover 10 pasos
- al recibir explota**:
 - esconder
- al recibir nivel2**:
 - ir a x: 240 y: 180
- al recibir nivel3**:
 - ir a x: 240 y: 180
- al recibir ganamos**:
 - esconder
- al presionar** (green flag):
 - ir a x: -200 y: 180
 - mostrar
 - por siempre**:
 - si no ¿tocando el color amarillo?** entonces:
 - cambiar y por -10
 - esperar 0.15 segundos
 - si ¿tocando el color amarillo?** entonces:
 - esperar 1 segundos
 - si nivel = 1** entonces:
 - enviar nivel2
 - si nivel = 2** entonces:
 - enviar nivel3
 - si nivel = 3** entonces:
 - enviar ganamos
- al presionar** (green flag):
 - por siempre**:
 - si ¿tocando el color rojo?** entonces:
 - enviar explota