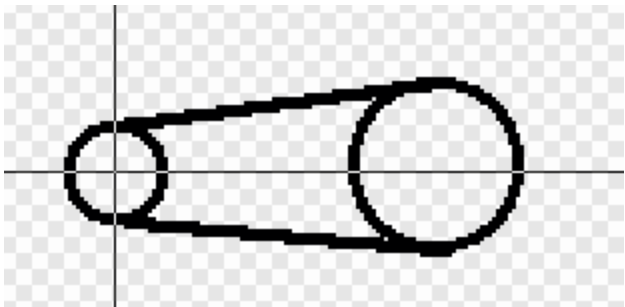


Guía para juego de Pinball



Las Paletas



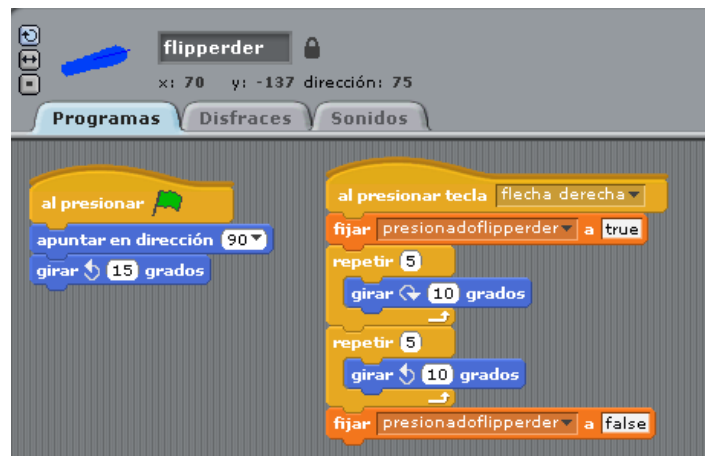
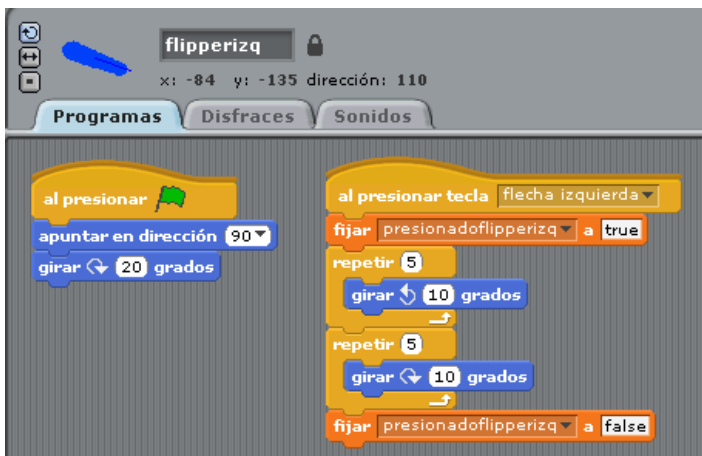
Lo primero que hacemos es dibujar los diferentes objetos. Vamos a dibujar las dos paletas (ver imagen para entender como se hacen). Ahora vamos a programarlas. Antes vamos a crear dos variables que se van a llamar

presionadoflipperizq y presionadoflipperder. Esto va a servir porque si la pelota rebota contra la paleta, si la paleta está presionada la impulsa y sino la pelota va a seguir en su dirección.



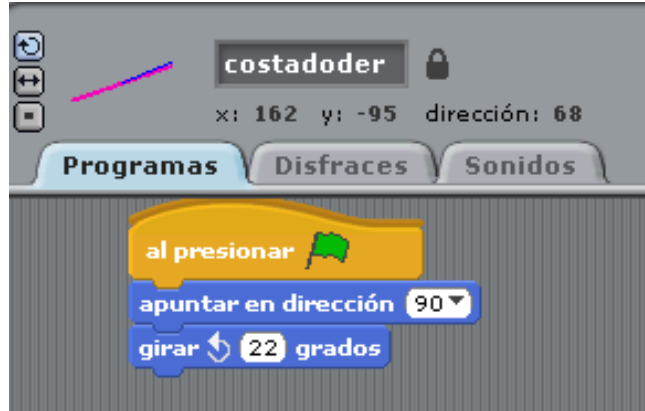
En el Escritorio inicializo estas variables en false y de paso creo un par de variables más vidas y puntos.

Bueno, ahora si podemos programar las paletas. Al principio las giramos 20º (no lo hacemos a mano para que luego la pelota se pegue en esa dirección). El movimiento de la paleta es sencillo va y viene. Hay que ajustar el centro del disfraz como se ve en la figura.



Los costados

Lo que hacemos es girar los costados el mismo ángulo de las paletas



Los bumper



Todos los bumpers van a programarse con esta base .. pueden cambiar el sonido .

La trampa de abajo



Es un rectángulo que va debajo de las paletas y lo pintamos del mismo color del fondo para que no se note .. la idea es que si toca eso se pierde una vida. No tiene programación y le ponemos como nombre trampa

El cartel Game Over

El cartel aparece cuando se terminan las vidas. En ese instante se detiene el juego.

La Bola

La bola es la que controla todo. Al principio siempre va a estar en movimiento y luego lo que hacemos es que pasen diferentes cosas según donde rebote. Si rebota en los costados que se pegue a ellos y baje, si rebota en las paletas que salga hacia arriba si la paleta está activa y que siga hacia abajo si no lo está. Controlamos además que si toca la trampa pierda una vida y vuelva arriba y que si toca algún bumper sume puntos y rebote. Los bloques de bumper se repiten (podríamos ponerlo sino condicionales or anidados) uno por cada bumper que pongamos.



The image displays nine distinct Scratch code blocks, each starting with an 'al presionar' (when clicked) event. The blocks are arranged in a grid-like fashion. The top row contains three blocks: the first is a movement sequence (show, go to x: -200 y: 150, point to 180, then a loop of move 8 steps and bounce); the second and third are conditional loops for 'flipperizq' and 'flipperder' respectively, which either point to a random direction or a specific one (90 or -90) based on a 'presionado' variable. The middle row has three blocks: 'trampa' (hide, wait 1s, go to x: -200 y: 150, show, decrease lives), 'costizq' (point to 90, rotate 20 degrees), and 'costadoder' (point to -90, rotate 20 degrees). The bottom row contains three blocks: 'bumpper3' (reverse direction, wait 0.5s, increase points), 'bumpper1' (reverse direction, wait 0.5s, increase points), and 'bumper2' (reverse direction, wait 0.5s, increase points).

```
al presionar
  mostrar
  ir a x: -200 y: 150
  apuntar en dirección 180
  por siempre
    mover 8 pasos
    rebotar si está tocando un borde

al presionar
  por siempre si ¿tocando flipperizq?
    si ¿tocando flipperizq?
      si presionadoflipperizq = true
        apuntar en dirección número al azar entre 0 y 60
      si no
        apuntar en dirección 90
        girar 30 grados

al presionar
  por siempre si ¿tocando flipperder?
    si ¿tocando flipperder?
      si presionadoflipperder = true
        apuntar en dirección número al azar entre
      si no
        apuntar en dirección -90
        girar 30 grados

al presionar
  por siempre si ¿tocando trampa?
    esconder
    esperar 1 segundos
    ir a x: -200 y: 150
    mostrar
    cambiar vidas por -1

al presionar
  por siempre si ¿tocando costizq?
    apuntar en dirección 90
    girar 20 grados

al presionar
  por siempre si ¿tocando costadoder?
    apuntar en dirección -90
    girar 20 grados

al presionar
  por siempre si ¿tocando bumpper3?
    apuntar en dirección dirección * -1
    esperar 0.5 segundos
    cambiar puntos por 50

al presionar
  por siempre si ¿tocando bumpper1?
    apuntar en dirección dirección * -1
    esperar 0.5 segundos
    cambiar puntos por 50

al presionar
  por siempre si ¿tocando bumper2?
    apuntar en dirección dirección * -1
    esperar 0.5 segundos
    cambiar puntos por 50
```