Progreso 3

Alejandro Jara

Primero escribimos float, la posición en X y en Y, para que aparezca el puntaje.

Volvemos a poner float speedX, speedY; que es la velocidad en el eje X y Y.

Vamos a dar un valor con Boolean gameover= false;

Void setup(){

Size (500,500); vamos a poner las medidas de nuestro escenario.

pos X = width/2;

posY = height/2; Declaramos estos datos para saber desde que punto la pelota empieza a moverse.

Despues declaramos la velocidad y el movimiento aleatorio que queremos que tenga la pelota en las coordenadas X y Y

speedX = random(1,4);

speedY = random(1,4);

rectMode(CENTER);

}

puntaje = 0 Con esto indicamos que el puntaje empiece desde 0 y en el centro superior de nuestro escenario.

void draw(){ Vamos a declarar lo siguiente

background(50); Que es el color de nuestro escenario, puse 50 que dará un color gris.

If (gameOver == true) { Declaramos que si la pelota cae aparezca game over en el centro de la pantalla.

textAlign(Center);

text("GAME OVER", width/2, height/2); Declaramos el alto y el ancho del texto.

} else { Entonces:

fill(50,200,100); Es el relleno del color del rectángulo, donde va a rebotar nuestra bola.

ellipse(posX, posY, 10, 10); Estas son las medidas de nuestra bola.

fill(200,100,50); El relleno del color que le queramos dar.

rect(mouseX, 0.9\*height, 60, 10); Declaramos los movimientos del mouse para manejar el rectángulo de derecha a izquierda.

if (posX > width) { Ponemos la velocidad del rebote de la elipse y la altura que queremos que llegue.

speedX = -speedX;

posX = width;

} else if (posY < 0) {

speedY = -speedY;

posY = 0;

} else if (posX < 0) {

speedX = -speedX;

posX = 0;

} else if (posY > height) {

gameOver = true;

} else if (posX < mouseX+30 && posX > mouseX-30

&& posY > 0.9\*height-5 && posY < 0.9\*height+5) {

speedY = -speedY\*1.1; Declaramos que cada vez que la pelota no dejemos caer va aumentando el puntaje y también la velocidad de rebote en la pelota va en aumento.

puntaje = puntaje+1;

}

text(puntaje, width/2, 10);

posX = posX+speedX;

posY = posY+speedY;

}

}

void keyPressed() {

if (gameOver == true) { En estas variables declaramos que una vez la pelota caída, cuando demos enter en el teclado nuevamente vuelva a correr el juego y empiece desde 0

gameOver = false;

posX = width/2; Seguimos declarando ancha y altura.

posY = height/2;

speedX = random(1, 4);

speedY = random(1, 4);

puntaje = 0;

}

}