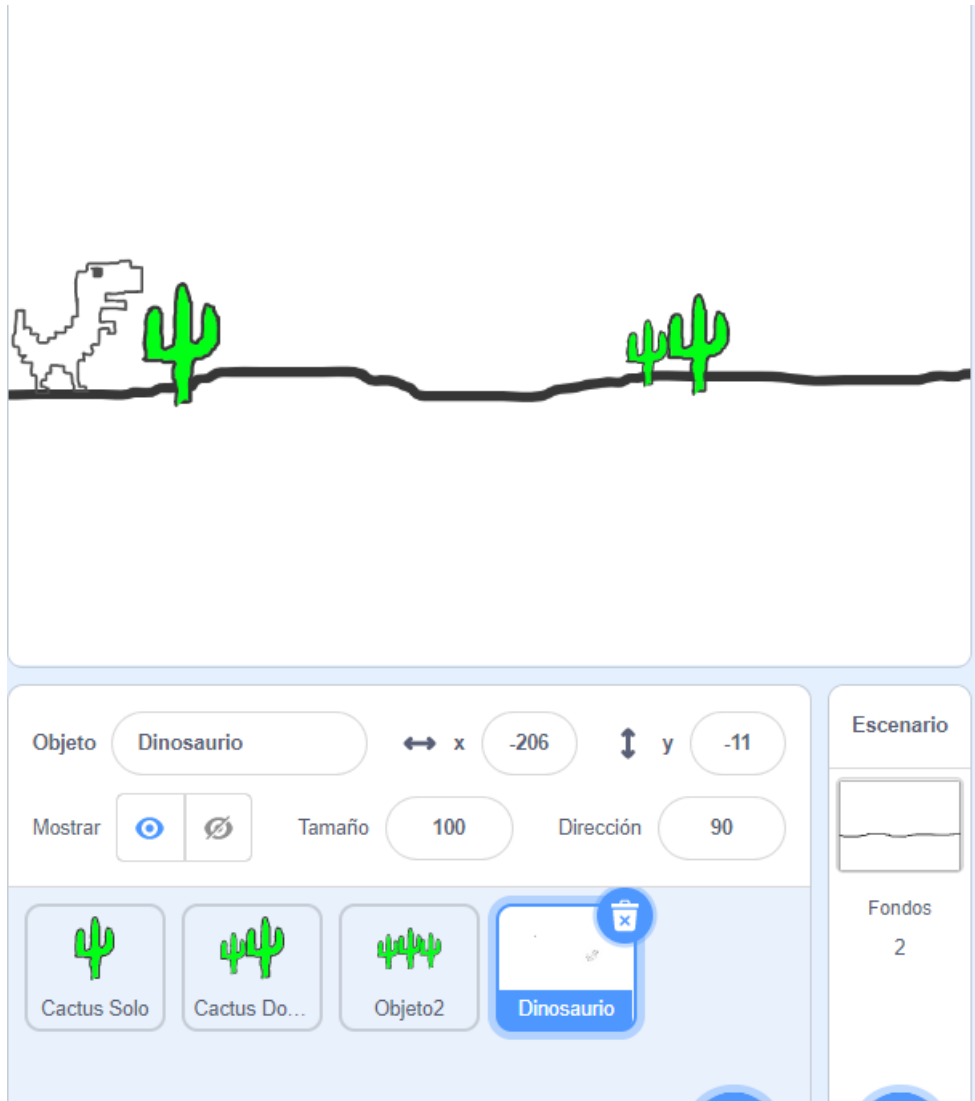


DINOSAURIO GOOGLE

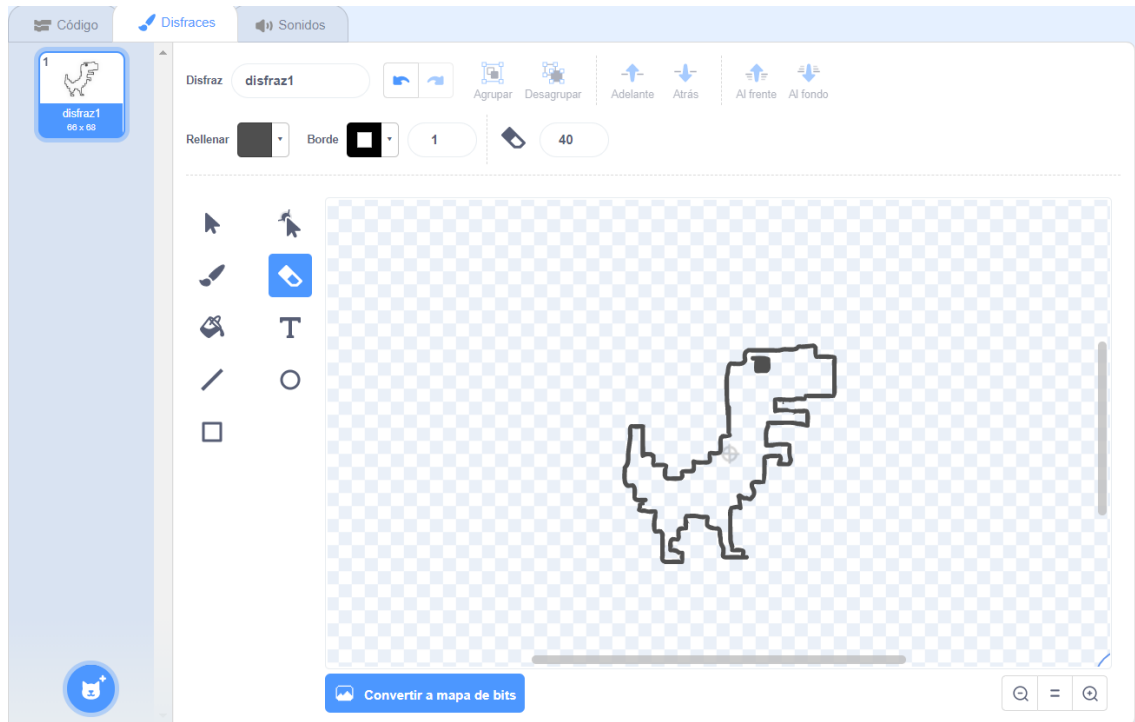
ESCENARIO

Lo primero que vamos a hacer es dibujar un escenario muy sencillo, como el siguiente (Sin incluir ni los cactus ni el dinosaurio de la foto):

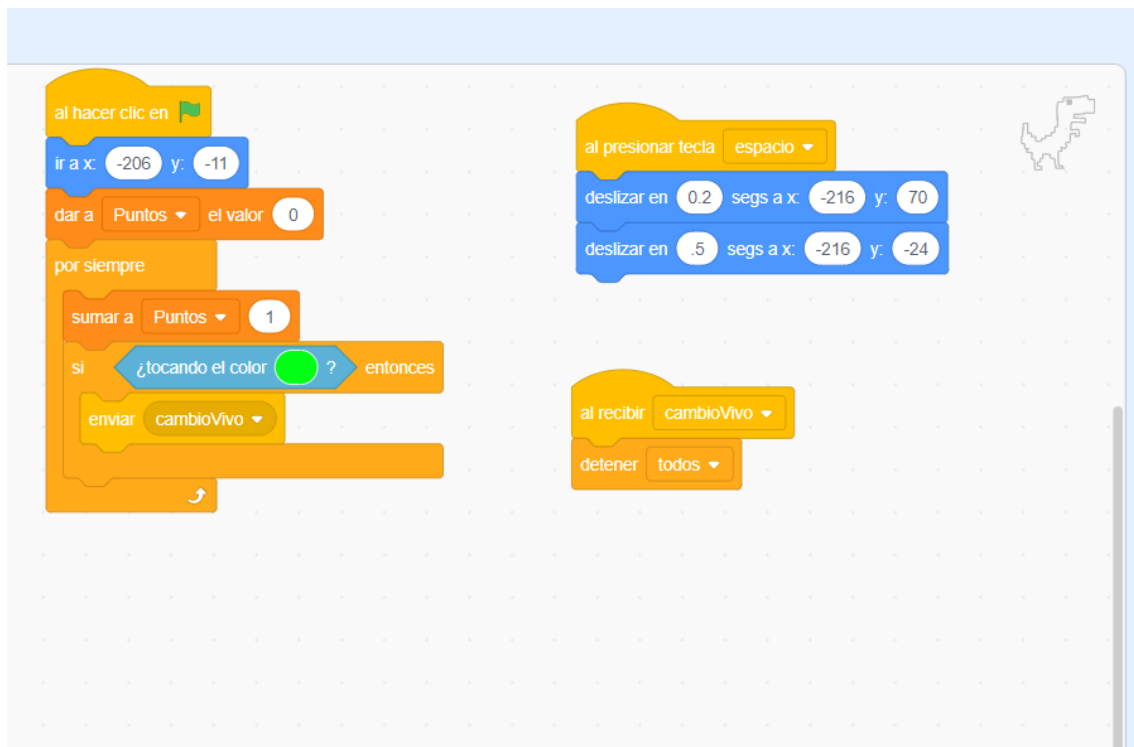


PERSONAJE

Lo siguiente que haremos, será dibujar nuestro personaje. Aquí abajo tenéis una foto de guía para que os hagáis una idea, aunque no tiene porque ser exactamente igual:



A continuación, vamos a programar a nuestro personaje para que pueda saltar y para que nos diga cuando esta vivo y cuando no. El dinosaurio dejará de estar vivo cuando toco el color verde de uno de los “Cactus” que veremos en el siguiente paso:



Nota: Los valores de 'x' e 'y' no tienen porque coincidir con los de esta imagen. El alumno ha de ajustarlos en función del tamaño del objeto que haya dibujado. El objeto en este caso es el dinosaurio

Ahora vamos a proceder a dibujar los "Obstáculos" que tiene que esquivar nuestro Dinosaurio. Estos obstáculos serán los cactus y habrá 3 tipos: Solo un cactus, dos cactus juntos y tres cactus juntos. Aquí abajo se puede ver un ejemplo de como se podrían dibujar:



UN CACTUS



DOS CACTUS

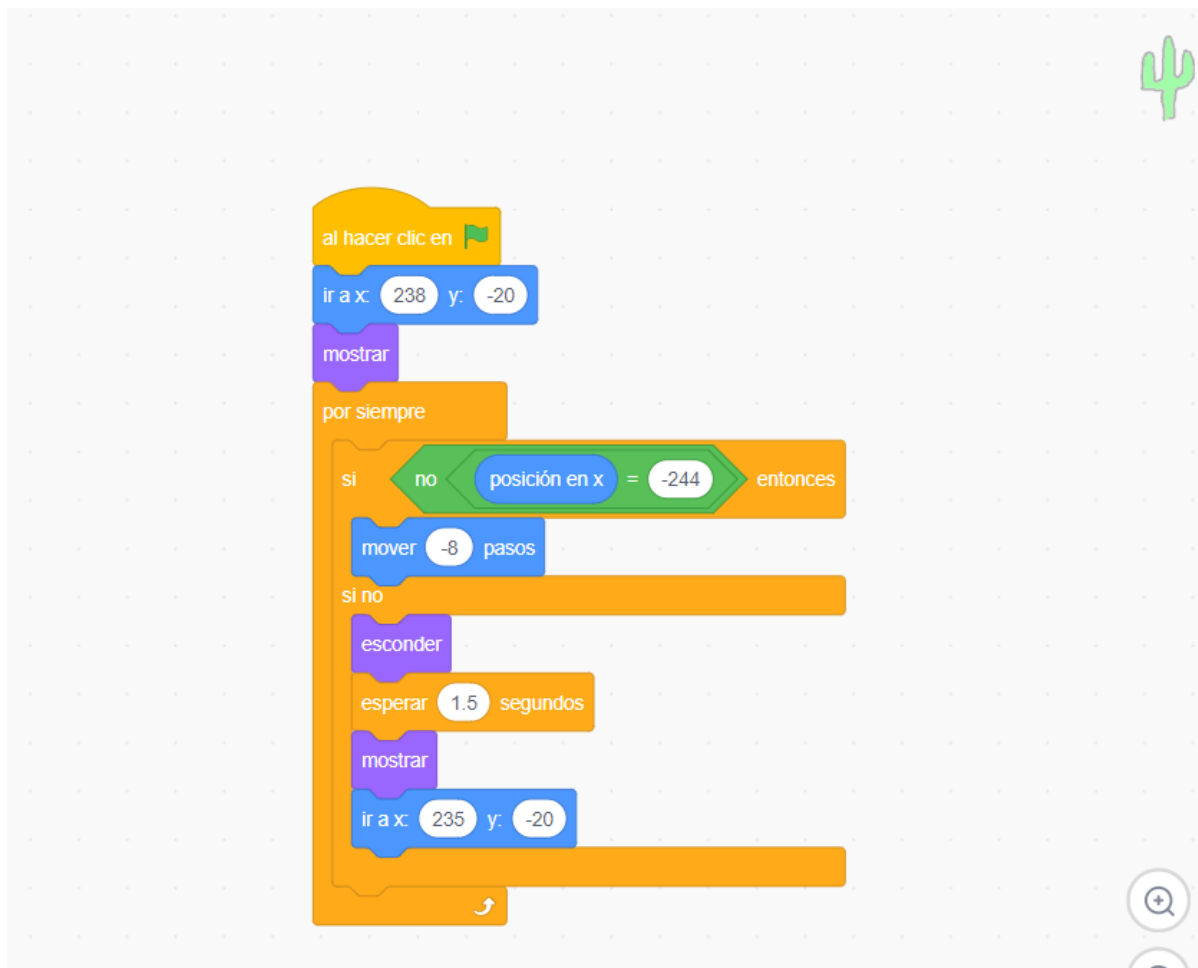


TRES CACTUS

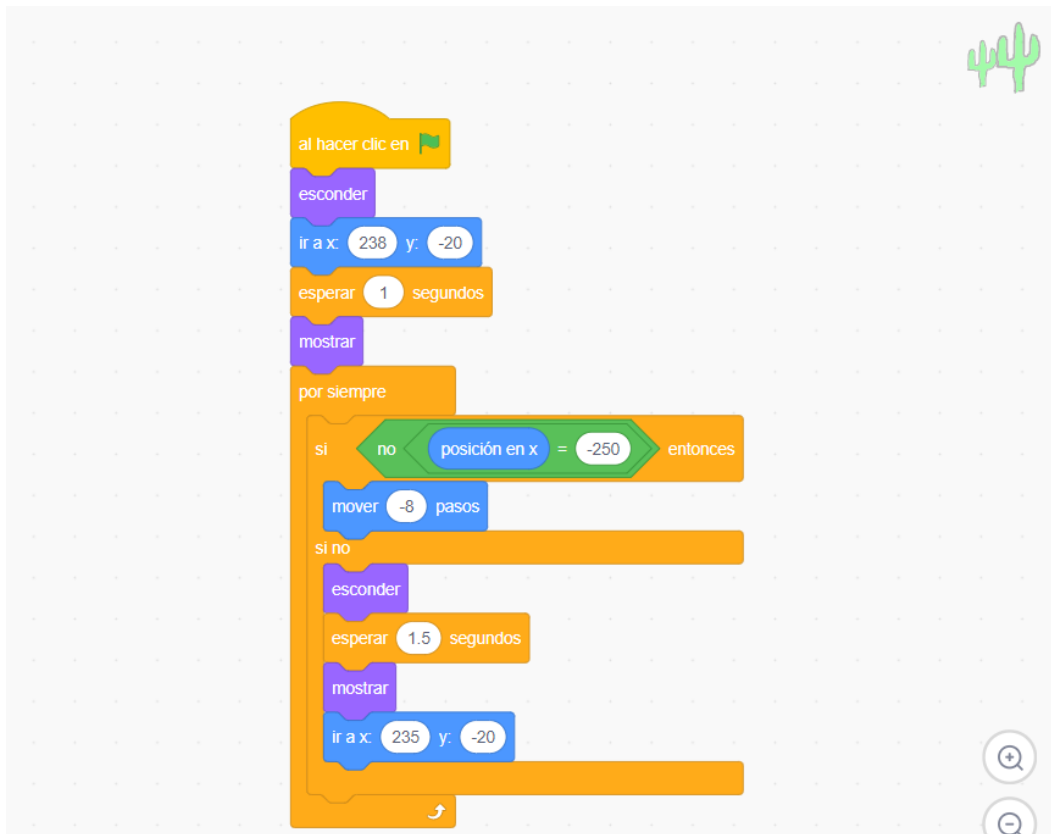
Una vez que tenemos los cactus dibujados, procedemos a programarlos. Tenemops que tener en cuanto que han de salir de uno en uno por la pantalla, desde la parte derecha, y que una vez que hayan llegado al final de la parte izquierda de la pantalla, deben desaparecer y volver al principio de la parte derecha de la pantalla. Además, tes importante darse cuenta de que no pueden salir todos a la vez, ya que el juego no tendría sentido. Por tanto, haremos lo siguiente:

Cuando salga “Un Cactus”, “Dos Cactus” ha de esperar 1 segundo antes de salir y “Tres Cactus” ha de esperar 2.5 segundos, así conseguimos que no se choquen y que haya suficiente espacio entre ellos. El resto de veces que aparezcan, cada uno tendrá un tiempo de espera para volver a aparecer de 1.5 segundos.

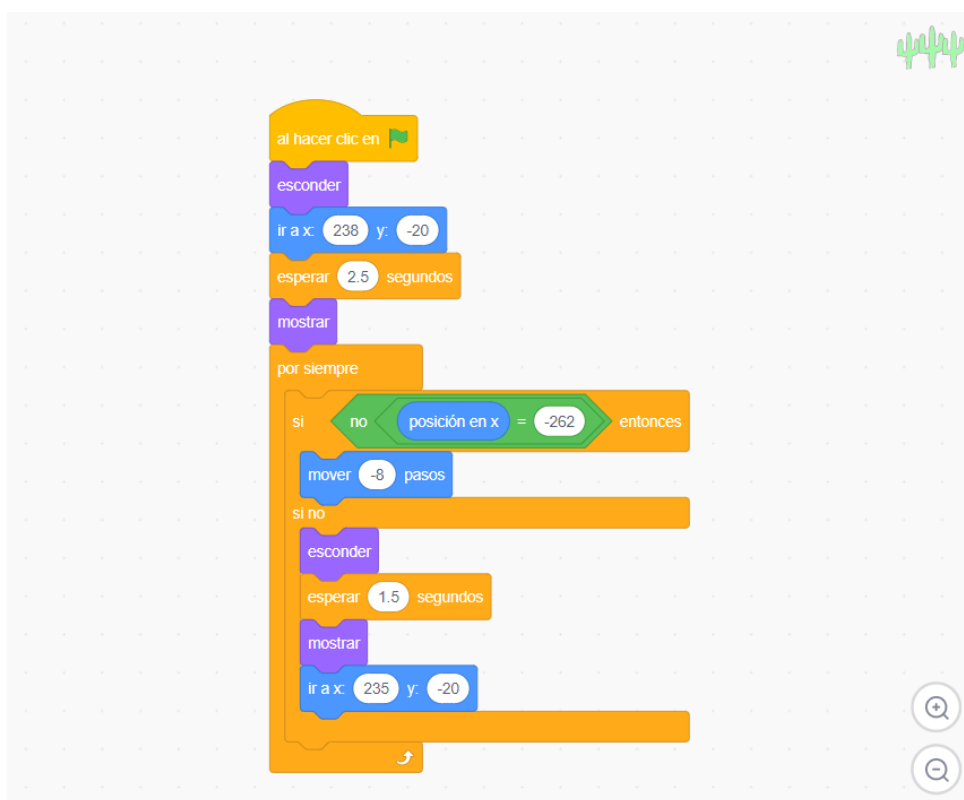
A continuación, se muestra como debe de quedar la programación para cada uno de los objetos:



UN CACTUS



DOS CACTUS



TRES CACTUS

NOTA: Como ya se ha comentado anteriormente, los valores 'x' e 'y' no tienen porque coincidir. Han de ser ajustados para el correcto funcionamiento del juego de cada alumno

RETO

A continuación, se van a proponer una serie de retos que el alumno deberá intentar una vez terminado el juego para mejorarlo. Los retos son:

- **Hacer que el dinosaurio cambie de disfraz cuando salte. Hay que dibujar un nuevo disfraz para el dinosaurio**
- **Hacer que el dinosaurio cambie de disfraz cuando toque un cactus. Hay que dibujar un nuevo disfraz para el dinosaurio**
- **Hacer aparecer los 3 tipos de cactus de forma aleatoria y sin un orden definido (Preguntar al profesor las dudas que puedan surgir)**