

Ejercicio “persigue”

El objetivo de este documento es el ser usado como guía durante la realización del ejercicio “persigue” durante el taller de las jornadas Innosoft el jueves 15 de noviembre.

En este documento se explicarán los pasos para la realización de un juego sencillo así como algún contenido ligeramente ampliable para los asistentes al taller que terminen antes.

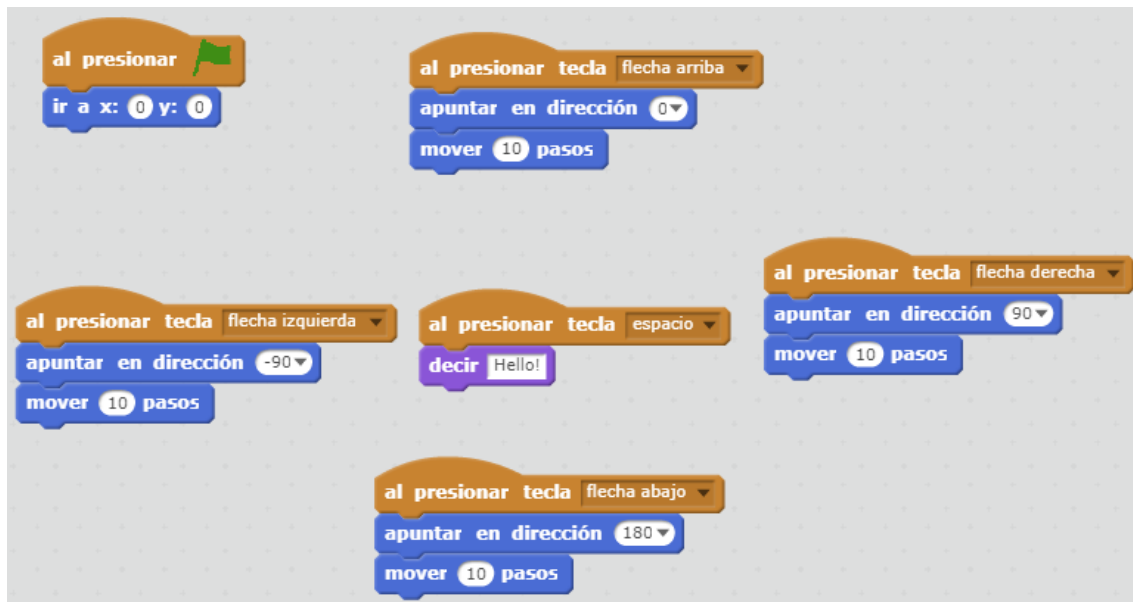
1.- Protagonista

Primeramente, crearemos el objeto “protagonista” que será controlado por el jugador. El sprite podrá ser elegido o personalizado libremente pero lo ideal sería recomendar a los asistentes la utilización de un Sprite con más de un disfraz. En este documento se usará el Sprite Cat1 Flying (Categoría -> Animales)

Si este ejercicio es el segundo en ser realizado los asistentes deberían ser capaces de generar los eventos de control básico en medianamente poco tiempo. Tras eso se puede añadir para presionar un botón y que el protagonista salude y un reset de posición al iniciar el juego.

Es posible que los asistentes no dominen el uso de las coordenadas x e y. La línea de movimiento “ir a X: Y: “ tiene por defecto los valores de la posición actual del objeto. Podemos decirle a los niños que sitúen el objeto allí donde quieran que se resetee y luego arrastrar esa línea de movimiento.

Solución final:

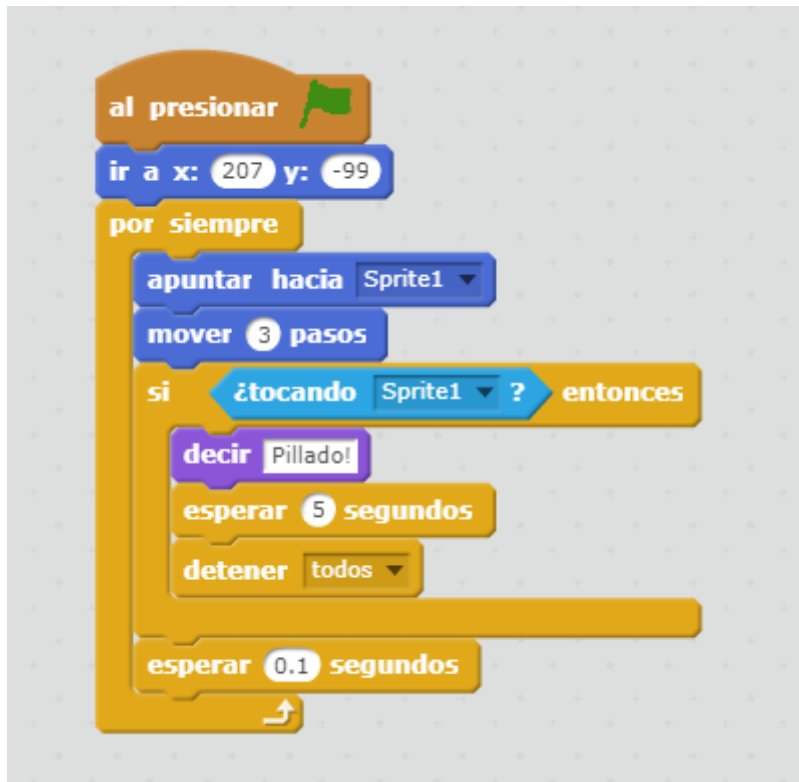


Ampliación: Si los asistentes han seleccionado un Sprite con más de un disfraz, se puede hacer que cada vez que se muevan cambia al siguiente disfraz.

2.- Enemigo

El siguiente objeto que se creará será el enemigo. Igual que con el objeto protagonista lo ideal sería recomendar el uso de un Sprite con más de un disfraz, como por ejemplo el murciélago.

El movimiento del murciélago será siempre dirigido hacia el protagonista. Una vez que el movimiento básico esté implementado se añadirá la condición de que si toca el protagonista diga algo y detenga su movimiento.



Ampliación: De nuevo, si los asistentes han seleccionado un Sprite con más de un disfraz, se puede hacer que cambie al siguiente disfraz en continuo.

3- El objetivo

El siguiente paso en el taller será la creación de un objetivo. En nuestro caso será el Sprite de los platanos.

En este paso añadiremos los operadores de número al azar. El territorio de juego está entre los puntos -240 y 240, tanto en x como en y. Este concepto puede resultar algo difícil de entender para los asistentes teniendo en cuenta el uso que se hace de las coordenadas.

La idea es que el objetivo cambie de posición cada vez que es tocado por el protagonista.



Ampliación: Tras esto, como ampliación se podría hacer que los asistentes crearan un nuevo disfraz para el objeto girado y que se cambiara en continuo o añadir un sistema de puntuaciones.

