**COOKIES!: EL JUEGO**(Creado por Nicolás Anido y Joana Coll)

**¡COOKIE MONSTER SABE QUE TIENES GALLETAS Y NO SE DETENDRA HASTA CONSEGUIRLAS!**

"Cookies!" es un juego de tipo Arcade en el cual deberás conseguir que Cookie Monster consiga quedar satisfecho. No oses alimentarlo con esos asquerosos brócolis o lo lamentarás!.

Su mecanismo de juego es bastante sencillo, al igual que sus controles:

**MECANISMO DE JUEGO:** El juego consiste en comer la mayor cantidad posible de galletas. Comer un brócoli enfurecerá a Cookie Monster y tu partida finalizará. El juego es de carácter infinito, mientras mas aguantes mayor será tu puntaje. Tu máximo puntaje será almacenado para que intentes superarlo a medida que juegas!

**CONTROLES:**

INTERACCION CON EL MENU PRINCIPAL: Mouse.

FLECHA IZQUIERDA o TECLA A: Movimiento lateral izquierdo.

FLECHA DERECHA o TECLA D: Movimiento lateral derecho.

**MENU PRINCIPAL:**

JUEGO FACIL: Recomendado para principiantes.

JUEGO DIFICIL: Recomendado para jugadores expertos.

SALIR: Salida del juego.



**SOURCE**

**import** pygame, random, sys

**from** \_\_builtin\_\_ **import** **True**

velcookies=0

cantcookies=10

cantbrocolis=5

fps=15

max=0

*#Clases y funciones del menu*

**class** **Cursor**(pygame.Rect):

**def** **\_\_init\_\_**(*self*):

pygame.Rect.\_\_init\_\_(*self*,0,0,1,1)

**def** **update**(*self*):

*self*.left,*self*.top=pygame.mouse.get\_pos()

**class** **Boton**(pygame.sprite.Sprite):

**def** **\_\_init\_\_**(*self*,imagen1,imagen2,x=200,y=200):

*self*.imagen\_normal=imagen1

*self*.imagen\_seleccion=imagen2

*self*.imagen\_actual=*self*.imagen\_normal

*self*.rect=*self*.imagen\_actual.get\_rect()

*self*.rect.left,*self*.rect.top=(x,y)

**def** **update**(*self*,pantalla,cursor):

**if** cursor.colliderect(*self*.rect):

*self*.imagen\_actual=*self*.imagen\_seleccion

**else**:

*self*.imagen\_actual=*self*.imagen\_normal

pantalla.blit(*self*.imagen\_actual,*self*.rect)

*#Clases y funciones del juego*

**class** **Recs**(object):

**def** **\_\_init\_\_**(*self*, numeroinicial):

*self*.lista=[]

**for** x **in** range(numeroinicial):

*#Creo un rect random*

leftrandom=random.randrange(2, 750)

toprandom=random.randrange(-460, -10)

width=random.randrange(10, 30)

height=random.randrange(15, 30)

*self*.lista.append(pygame.Rect(leftrandom, toprandom, width, height))

**def** **reagregar**(*self*):

**for** x **in** range(len(*self*.lista)):

**if** *self*.lista[x].top>480:

leftrandom=random.randrange(2, 750)

toprandom=random.randrange(-460, -10)

width=random.randrange(10, 30)

height=random.randrange(15, 30)

*self*.lista[x]=(pygame.Rect(leftrandom, toprandom, width, height))

**def** **mover**(*self*, velcookies):

**for** rectangulo **in** *self*.lista:

rectangulo.move\_ip(0, velcookies)

**def** **pintar**(*self*, superficie, imagen):

**for** rectangulo **in** *self*.lista:

*#pygame.draw.rect(superficie, (255, 0, 0), rectangulo)*

superficie.blit(imagen,rectangulo)

**class** **Player**(pygame.sprite.Sprite):

**def** **\_\_init\_\_**(*self*, imagen):

*self*.imagen=imagen

*self*.rect=*self*.imagen.get\_rect()

*self*.rect.top, *self*.rect.left=405, 350

**def** **mover**(*self*, vx):

*#self.rect.move\_ip(vx, 0)*

**if** *self*.rect.left + vx < 0:

*self*.rect.left = 0

**elif** *self*.rect.right + vx > 800:

*self*.rect.right = 800

**else**:

*self*.rect.move\_ip(vx, 0)

**def** **update**(*self*, superficie):

superficie.blit(*self*.imagen, *self*.rect)

**def** **colision**(player, recs):

**for** rec **in** recs.lista:

**if** player.rect.colliderect(rec):

**return** **True**

**return** **False**

*#Clase del juego*

**def** **gameLoop**(velcookies):

*#Setea ventana*

pantalla1=pygame.display.set\_mode((800, 500))

fuente1=pygame.font.SysFont("data/vgafix.fon", 30, **False**, **False**)

*#Setea musica*

grito=pygame.mixer.Sound("data/sound/cookies\_grito.wav")

nom=pygame.mixer.Sound("data/sound/niam.wav")

pygame.mixer.music.load("data/sound/theme.mp3")

*#Setea imagenes*

fondo=pygame.image.load("data/image/fondo.jpg")

monster=pygame.image.load("data/image/monster.png")

cookie=pygame.image.load("data/image/cookie.png")

brocoli=pygame.image.load("data/image/brocoli.png")

top=pygame.image.load("data/image/top.png")

gameover=pygame.image.load("data/image/gameover.png")

*#Variables auxiliares*

salir=**False**

recs1=Recs(cantcookies)

recs2=Recs(cantbrocolis)

player1=Player(monster)

vx=0

velocidad=25

leftsigueapretada, rightsigueapretada=**False**, **False**

colisiono=**False**

death=**True**

comidas=0

**global** max

repe=velcookies

pygame.mixer.music.play(3)

pygame.mixer.music.set\_volume(0.4)

**while** salir!=**True**:

contador=fuente1.render("Cookies comidas:"+str(comidas), 0, (255, 255, 255))

maxcomidas=fuente1.render("Top cookies comidas:"+str(max), 0, (255, 255, 255))

pantalla1.fill((0, 0, 0))

pantalla1.blit(fondo, (0, -150))

recs1.pintar(pantalla1, cookie)

recs2.pintar(pantalla1, brocoli)

pantalla1.blit(top, (0, 0))

pantalla1.blit(contador, (575, 17))

pantalla1.blit(maxcomidas, (30, 17))

player1.update(pantalla1)

pygame.display.update()

recs1.reagregar()

recs2.reagregar()

**for** event **in** pygame.event.get():

**if** event.type == pygame.QUIT:

pygame.quit()

sys.exit()

**if** colisiono==**False**:

**if** event.type == pygame.KEYDOWN:

**if** event.key == pygame.K\_LEFT **or** event.key == pygame.K\_a:

leftsigueapretada=**True**

vx=-velocidad

**if** event.key == pygame.K\_RIGHT **or** event.key == pygame.K\_d:

rightsigueapretada=**True**

vx=velocidad

**if** event.type == pygame.KEYUP:

**if** event.key == pygame.K\_LEFT **or** event.key == pygame.K\_a:

leftsigueapretada=**False**

**if** rightsigueapretada:

vx=velocidad

**else**:

vx=0

**if** event.key == pygame.K\_RIGHT **or** event.key == pygame.K\_d:

rightsigueapretada=**False**

**if** leftsigueapretada:

vx=-velocidad

**else**:

vx=0

**for** rec **in** recs1.lista:

**if** player1.rect.colliderect(rec):

comidas+=1

rec.x=0

rec.y=0

nom.play()

**if** colision(player1, recs2):

colisiono=**True**

pygame.mixer.music.stop()

grito.play()

**while** death==**True**:

pantalla1.blit(gameover, (0, 0))

pygame.display.update()

**for** event **in** pygame.event.get():

**if** event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:

**if** (max<comidas):

max=comidas

death=**False**

gameLoop(repe)

**if** event.type == pygame.QUIT:

pygame.quit()

sys.exit()

**if** colisiono==**False**:

player1.mover(vx)

recs2.mover(velcookies)

recs1.mover(velcookies)

*#Menu*

**def** **main**():

pygame.init()

pantalla=pygame.display.set\_mode((800,500))

pygame.display.set\_caption("COOKIES!")

salir=**False**

reloj1= pygame.time.Clock()

*#Setea imagenes*

fondomenu=pygame.image.load("data/image/fondomenu.png")

juegofacil=pygame.image.load("data/image/juegofacil.png")

juegodificil=pygame.image.load("data/image/juegodificil.png")

historia=pygame.image.load("data/image/historia.png")

salir=pygame.image.load("data/image/salir.png")

fondohistoria=pygame.image.load("data/image/fondohistoria.png")

*#Setea botones*

boton1=Boton(juegofacil,juegofacil,260,210)

boton2=Boton(juegodificil,juegodificil,240,260)

boton3=Boton(historia,historia,300,310)

boton4=Boton(salir,salir,330,360)

*#Setea sonidos*

sonido1=pygame.mixer.Sound("data/sound/boton.wav")

sound\_jugar=pygame.mixer.Sound("data/sound/really.wav")

pantalla.blit(fondomenu,(0,0))

cursor1=Cursor()

boton1.update(pantalla, cursor1)

boton2.update(pantalla, cursor1)

boton3.update(pantalla, cursor1)

boton4.update(pantalla, cursor1)

**while** salir!=**True**:

**for** event **in** pygame.event.get():

**if** event.type==pygame.MOUSEBUTTONDOWN:

**if** cursor1.colliderect(boton1.rect):

sound\_jugar.play()

gameLoop(5)

**if** cursor1.colliderect(boton2.rect):

sound\_jugar.play()

gameLoop(10)

**if** cursor1.colliderect(boton3.rect):

sonido1.play()

pantalla.blit(fondohistoria,(0,0))

**if** cursor1.colliderect(boton4.rect):

salir=**True**

**if** event.type==pygame.QUIT:

salir=**True**

reloj1.tick(fps)

cursor1.update()

pygame.display.update()

pygame.quit()

main()