Adrián Jiménez Villarreal

71904816P | uo227602@uniovi.es

Juegos Arkanoid-Tira la torre

Ampliaciones

Contenido

[Ampliaciones 2](#_Toc466135113)

[Arkanoid 2](#_Toc466135114)

[Bloques aleatorios 2](#_Toc466135115)

[Niveles 3](#_Toc466135116)

[Bloques explosivos 4](#_Toc466135117)

[Tamaño de la plataforma variable 4](#_Toc466135118)

[Tira la torre 4](#_Toc466135119)

# Ampliaciones

## Arkanoid

### Bloques aleatorios

Para realizar está ampliación se ha modificado la función iniciazalizarBloques usando un Math.random y un Math.floor para elegir que sprite usar.

|  |
| --- |
| inicializarBloques:**function**(nivel) {  **var** insertados = 0;  **var** fila = 0;  **var** columna = 0;  **var** framesBloqueCocodrilo = [];  **var** framesBloquePanda = [];  **var** framesBloqueTigre = [];  **for** (**var** i = 1; i <= 8; i++) {  **var** strCocodrilo = **"cocodrilo"** + i + **".png"**;  **var** strPanda = **"panda"** + i + **".png"**;  **var** strTigre = **"tigre"** + i + **".png"**;  **var** framesCocodrilo = cc.spriteFrameCache.getSpriteFrame(strCocodrilo);  **var** framesPanda = cc.spriteFrameCache.getSpriteFrame(strPanda);  **var** framesTigre = cc.spriteFrameCache.getSpriteFrame(strTigre);  framesBloqueCocodrilo.push(framesCocodrilo);  framesBloquePanda.push(framesPanda);  framesBloqueTigre.push(framesTigre);  }   **while** (insertados < 50){  **var** modelo = Math.floor((Math.random() \* 3) + 1);   *//Ampliacion bloques diferentes* **switch** (modelo) {  **case** 1:  **var** animacionBloque = **new** cc.Animation(framesBloqueCocodrilo, 0.1);  **var** accionAnimacionBloque =  **new** cc.RepeatForever(**new** cc.Animate(animacionBloque));  **var** spriteBloqueActual = **new** cc.Sprite(**"#cocodrilo1.png"**);  **break**;  **case** 2:  **var** animacionBloque = **new** cc.Animation(framesBloquePanda, 0.1);  **var** accionAnimacionBloque =  **new** cc.RepeatForever(**new** cc.Animate(animacionBloque));  **var** spriteBloqueActual = **new** cc.Sprite(**"#panda1.png"**);  **break**;  **case** 3:  **var** animacionBloque = **new** cc.Animation(framesBloqueTigre, 0.1);  **var** accionAnimacionBloque =  **new** cc.RepeatForever(**new** cc.Animate(animacionBloque));  **var** spriteBloqueActual = **new** cc.Sprite(**"#tigre1.png"**);  **break**;  }  ……. |

Además, se deben cachear los sprites de los bloques en el constructor.

|  |
| --- |
| *//cachear sprite Bloques* cc.spriteFrameCache.addSpriteFrames(res.animacioncocodrilo\_plist); cc.spriteFrameCache.addSpriteFrames(res.animacionpanda\_plist); cc.spriteFrameCache.addSpriteFrames(res.animaciontigre\_plist); |

### Niveles

Para el aumento de niveles cuando se gane, se ha creado un nuevo recurso js llamado GameWinLayer, además de añadir una variable global denominada nivelActual. Posteriormente a esto se ha añadido que se gane cuando no haya más bloques en pantalla.

|  |
| --- |
| **var** nivelActual = 1;  …  update:**function** (dt) {  …  **if**( cc.rectIntersectsRect(areaPelota, areaBloque)){  **this**.removeChild(**this**.arrayBloques[i]);  **this**.arrayBloques.splice(i, 1);  console.log(**"Quedan : "**+**this**.arrayBloques.length);  destruido = **true**;  *//Ampliacion niveles* **if**(**this**.arrayBloques.length==0){  nivelActual++;  cc.director.pause();  **this**.addChild(**new** GameWinLayer());  } }  … |

Recurso js GameWinLayer.

|  |
| --- |
| **var** GameWinLayer = cc.LayerColor.extend({  ctor:**function** () {  **this**.\_super();  **this**.init();  },  init:**function** () {  **this**.\_super(cc.color(0, 0, 0, 180));   **var** winSize = cc.director.getWinSize();   **var** botonReiniciar = **new** cc.MenuItemSprite(  **new** cc.Sprite(res.boton\_siguiente\_png),  **new** cc.Sprite(res.boton\_siguiente\_png),  **this**.pulsarReiniciar, **this**);   **var** menu = **new** cc.Menu(botonReiniciar);  menu.setPosition(winSize.width / 2, winSize.height / 2);   **this**.addChild(menu);  },  pulsarReiniciar:**function** (sender) {  *// Volver a ejecutar la escena Prinicpal* cc.director.runScene(**new** GameScene());  } }); |

Por ultimo recordar añadir el recurso GameWinLayer.js al archivo project.json.

### Bloques explosivos

### Tamaño de la plataforma variable

## Tira la torre