Adrián Jiménez Villarreal

71904816P | uo227602

Videojuegos-Infinite

Ampliaciones

Contenido

[Ampliaciones 2](#_Toc468646361)

[Varias vidas 2](#_Toc468646362)

[Modificación del Jugador 2](#_Toc468646363)

[Modificación de los controles 2](#_Toc468646364)

[Modificación de la escena de juego 3](#_Toc468646365)

[Scroll en el eje Y 3](#_Toc468646366)

[Modificación de la escena de juego 3](#_Toc468646367)

[Capacidad de disparo 3](#_Toc468646368)

[Nuevo tipo de enemigo 3](#_Toc468646369)

[Turbo 4](#_Toc468646370)

[Pinchos 4](#_Toc468646371)

[Niveles 4](#_Toc468646372)

[Control el modo plataformas 4](#_Toc468646373)

# Ampliaciones

## Varias vidas

Para realizar esta ampliación primero deberemos modificar el objeto Jugador, posteriormente la capa de controles y finalmente la escena del juego.

### Modificación del Jugador

Añadir una variable vidas inicializada a 3 y la siguiente función.

|  |
| --- |
| }, restaVida: **function**(){  **this**.vidas--; } |

### Modificación de los controles

Habrá que crear una etiqueta para las vidas, e inicializarla de la siguiente manera.

|  |
| --- |
| *// Contador Vidas* **this**.etiquetaVidas = **new** cc.LabelTTF(**"Vidas: 3"**, **"Helvetica"**, 20); **this**.etiquetaVidas.setPosition(cc.p(size.width - size.width+90, size.height - 20)); **this**.etiquetaVidas.fillStyle = **new** cc.Color(0, 0, 0, 0); **this**.addChild(**this**.etiquetaVidas); |

También habrá que crear un método para actualizar esta etiqueta cada vez que pierda una vida el jugador.

|  |
| --- |
| },actualizarVidas:**function**(vidas){  **this**.etiquetaVidas.setString(**"Vidas: "** + vidas); } |

### Modificación de la escena de juego

Habrá que modificar la colisión del jugador con enemigos, para que pierda vidas cuando chocas con ellos.

|  |
| --- |
| ,collisionJugadorConEnemigo:**function** (arbiter, space) {  **var** capaControles = **this**.getParent().getChildByTag(idCapaControles);  **this**.jugador.restaVida();  **var** shapes = arbiter.getShapes();  **this**.formasEliminar.push(shapes[1]);  **if**(**this**.jugador.vidas<=0){  cc.director.pause();  cc.director.runScene(**new** GameOverLayer());  }  capaControles.actualizarVidas(**this**.jugador.vidas); } |

## Scroll en el eje Y

Para realizar esta ampliación simplemente deberemos modificar como se mueve la cámara, no solo en el eje x sino también en él y.

### Modificación de la escena de juego

En el método update se controlará la cámara de la siguiente manera, así seguirá al jugador tanto en el eje horizontal como el vertical.

|  |
| --- |
| *// Ampliacion Scroll eje Y* **var** posicionXCamara = **this**.jugador.body.p.x - **this**.getContentSize().width/2; **var** posicionYCamara = **this**.jugador.body.p.y - **this**.getContentSize().height/2;  **if** ( posicionXCamara < 0 ){  posicionXCamara = 0; } **if** ( posicionXCamara > **this**.mapaAncho - **this**.getContentSize().width ){  posicionXCamara = **this**.mapaAncho - **this**.getContentSize().width; }  **if** ( posicionYCamara < 0 ){  posicionYCamara = 0; } **if** ( posicionYCamara > **this**.mapaAlto - **this**.getContentSize().height ){  posicionYCamara = **this**.mapaAlto - **this**.getContentSize().height ; }  **this**.setPosition(cc.p( - posicionXCamara , - posicionYCamara)); |

## Capacidad de disparo

## Nuevo tipo de enemigo

## Turbo

## Pinchos

## Niveles

## Control el modo plataformas