

FUNCIONAMIENTO DEL LABERINTO ENCANTADO

David Martin-Bejarano Yebra

Índice

¿De qué trata?	2
¿Cómo funciona el laberinto?	2
Anotación del desarrollador	5



¿De qué trata?

- Es un laberinto creado en Scratch en el que te encontrarás obstáculos móviles que te podrán un screamer / imagen de miedo al chocar con ellos.

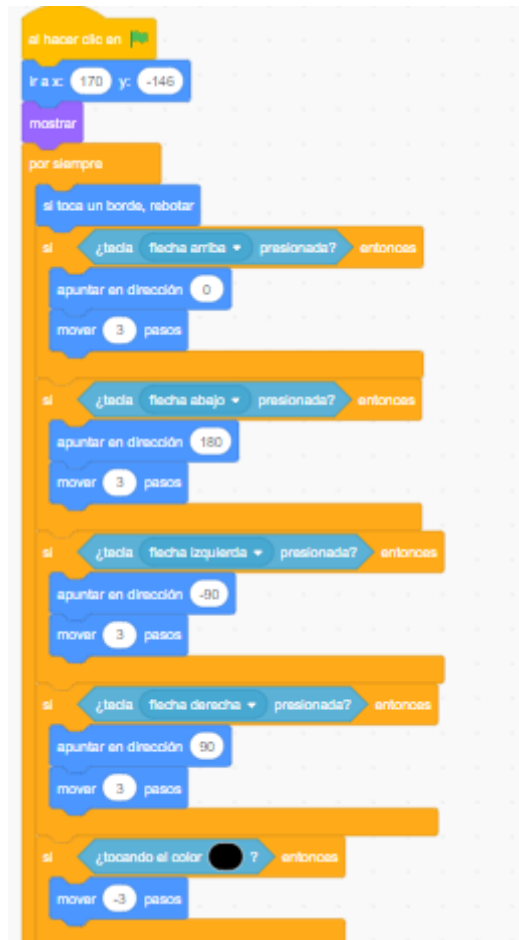
¿Cómo funciona el laberinto?

- Cada “bola del terror” tiene un sensor que hace que si toca con una pared negra, esta rebote y cambie de dirección y cuenta con una instrucción con la que siempre estará en movimiento mientras se pasa el laberinto. Cada bola tiene su propia imagen y tiene un texto de “Game Over”.



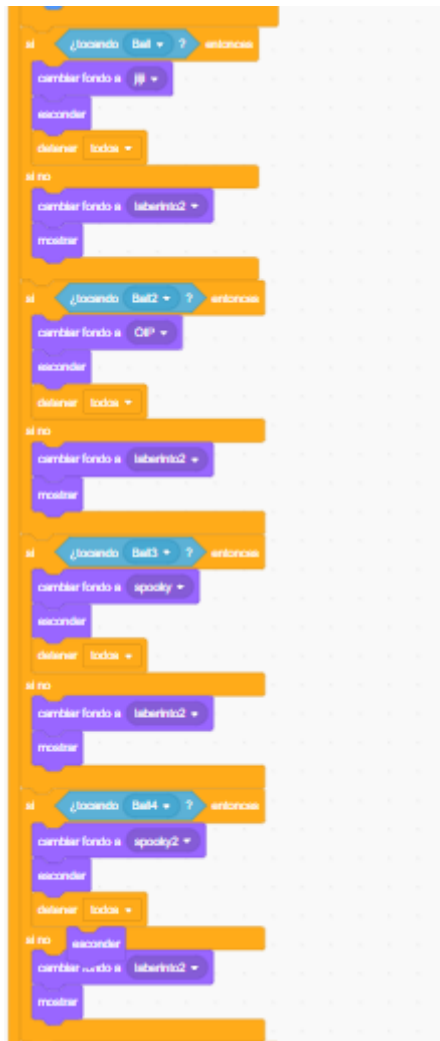
- El protagonista del laberinto tiene una instrucción que no le permite salir de las paredes del tenebroso laberinto por lo que tendrá que atravesarlo por completo para salir de él. Para mover a este personaje utilizaremos los cursores de las flechas



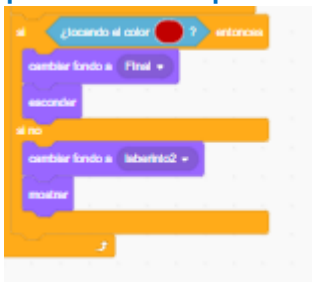


- También tenemos todos los sensores de cada una de las bolas del terror, para que, por si te topas con una de ellas, salte una imagen aterradora en tu pantalla.





- Por último, tenemos el sensor de la salida que te muestra la pantalla de que has conseguido escapar del laberinto



- Luego en todas las bolas del terror tienen un control que indica que si hay alguna imagen terrorífica mostrándose en pantalla, se escondan.





Anotación del desarrollador

- Mi idea inicial fue que salieran imágenes en posiciones determinadas del laberinto, añadiendo lo que ya tengo hecho, pero no encontré forma para implementarla. También me hubiese gustado implementar un ser diabólico que te persiguiera a través de tu travesía por el laberinto.

