## Proyecto integrador

Ahora que ya aprendimos cómo usar los eventos en Phaser y cómo hacer que el juego reaccione a las colisiones, agreguemos pickups al juego y hagamos que el personaje salte.

Seguí estos pasos:

* En otra pestaña del navegador ingresá a tu cuenta en Thimble (con tu usuario) y abrí el proyecto integrador.
* Hacé clic en el archivo "miJuego.js".
* Tu primer tarea consiste es asignar una función al evento que detecta cuándo el usuario presiona el cursor superior y que este evento llame a la función saltar.
* Tenés que seguir estos pasos:
  1. En caso de no tenerla, agregar la variable salto dentro del objeto jugadorStats y darle un valor numérico que te parezca correcto (por ejemplo 600).
  2. Creá la función “Saltar”.
  3. Dentro de la función hacé que el personaje salte solo cuando está parado en alguna plataforma (chequear esto con el booleano body.touchingdown visto en clase).
  4. Para que salte igualar su *velocidad en y* al negativo del valor de la variable salto.
  5. Asigná la función saltar como un manejador del evento onDown del cursor superior (keycode up) de la forma vista en clase.
  6. En el Update hacé que se active la animación correcta dependiendo de la situación. Para esto te recomendamos que chequees los valores de los parametros body.touchingdown y body.velocity (tanto en x como en y) para saber cuando el personaje está corriendo, saltando o cayendo.
  7. Comprobá tu resultado: cuando aprietes el cursor superior tu personaje debería saltar. Ajusta el valor de la variable salto a uno que sientas correcto para tu juego.
* Tu segunda tarea consiste en crear al menos 10 pickups (podes crear más si querés) que colisionen con el personaje principal mediante overlap y que, cuando se dé esta colisión, que desaparezcan y se aumente el puntaje del jugador en 1.
* Tenés que seguir estos pasos:

1. En caso de no tenerla, agregá la variable puntaje dentro del objeto jugadorStats y asignale un valor inicial de cero.
2. Precargá alguna de las siguientes imágenes como sprite sheet en el preload y dales el nombre 'pickup'. Recordá que tenés que pasar como parámetros el ancho y el alto de cada frame cuando precargás una imagen como sprite sheet (podes ver estos valores en la respuesta de abajo). Te proveemos de 2 opciones para usar de pickup:
   1. "imagenes/Pampa/pickup.png" para un maíz.
   2. "imagenes/Norte/pickup.png" para una empanada.
3. Creá el grupo pickups y dibuja al menos 10 pickups en posiciones distintas creándolos dentro de este grupo.
4. Recorré el grupo con un bucle for y dentro del mismo hacé lo siguiente para todos sus miembros:
   1. Fijalo en el lugar usando el método FijarEnLugar (como hiciste con las plataformas).
   2. Cambiá su anchor (pivot) al centro de la imagen: (0.5 , 0.5) en coordenadas (x, y).
   3. Agregá la animación 'rotar' usando los 4 frames de la imagen. Si te resulta problemático hacerlo por tu cuenta podes revisar la línea de código necesaria en la respuesta de abajo.
   4. Dale play a la animación rotar.
5. Crea la función JugadorConPickup que reciba como parámetro al jugador y a un pickup y en ella hace lo siguiente:
   1. Que destruya al pickup recibido con el método kill().
   2. Que aumente el valor de puntaje en 1.
   3. Que muestre por consola el valor actual de puntaje.
6. Hacé que los pickups colisionen con el personaje principal mediante una colisión de tipo overlap y que, al colisionar, llamen a la función JugadorConPickup.

* Cuando hayas terminado comprobá que tu código esté funcionando adecuadamente. Para ello hace que el personaje recoja pickups y asegurate de que se imprime el puntaje en consola (y de que esta aumentando con cada pickup agarrado).