|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre**:  Rolando Semehí Sumoza Rivas | | **Matrícula**:  2749631 |
| **Nombre del curso:**  Desarrollo de aplicaciones en iOS | **Nombre del profesor**:  Miguel Pérez Maciel | |
| **Módulo**:  3 | **Actividad**:  Actividad 14 | |
| **Fecha**: 10 de Abril, 2020 | | |
| **Bibliografía**: | | |

**Descripción**

En esta actividad el participante deberá crear una escena SpriteKit, para crear texturas y acciones como base de un juego.

**Objetivo**

Diseñar e implementar SpriteKit para el desarrollo de juegos.

**Requerimientos**

* Equipo de cómputo Mac con sistema operativo OS X.
* Aplicación XCode.

**Desarrollo**

A continuación, se presentan varios ejercicios. En cada uno de ellos, además de realizar lo que se pide, deberás desarrollar un diagrama de secuencia o flujo que represente el diseño funcional.

1. Para esta actividad descarga los archivos que te servirán como base.
2. En el archivo GameViewController.swift verifica que el siguiente código esté presente dentro del método viewDidLoad():  
   **viewDidLoad()**

**let ancho =  750**  
**let alto = 1334**  
  
**let scene = GameScene(size: CGSize(width: ancho, height: alto))**  
  
**let skView = self.view as! SKView**  
**skView.showsFPS = true**  
**skView.showsNodeCount = true**  
**skView.ignoresSiblingOrder = true**  
**scene.scaleMode = .AspectFill**  
**skView.presentScene(scene)**  
  
}

1. En el archivo GameScene.swift, agrega dentro del método didMoveToView() el siguiente código para agregar un SKSpriteNode:  
   **let fondo = SKSpriteNode(imageNamed: "fondo2")**

**fondo.position = CGPoint(x: self.frame.midX, y: self.frame.midY)**  
**fondo.zPosition = -1**  
**self.addChild(fondo)**  
**let num1 = SKSpriteNode(imageNamed: "1")**  
**num1.position = CGPoint(x: self.frame.midX, y:**  
**self.addChild(num1)**

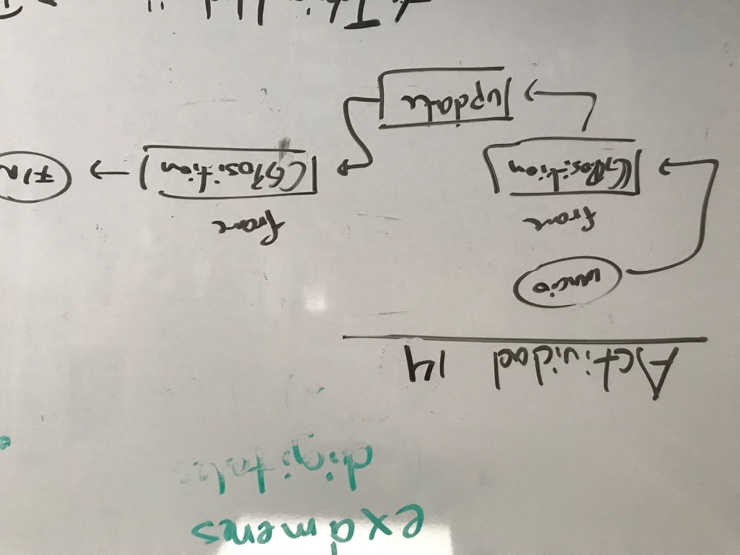
1. Dentro del mismo archivo GameScene.swift agrega dentro del método didMove el siguiente código para agregar un SkAction:

**fondo.position = CGPoint(x: self.frame.midX, y: self.frame.midY)**  
**fondo.zPosition = -1**  
**self.addChild(fondo)**  
**let num1 = SKSpriteNode(imageNamed: "1")**  
**num1.position = CGPoint(x: self.frame.midX, y: self.frame.midY\*1.2)**  
**self.addChild(num1)**

Ejecuta el proyecto en el simulador para iPhone 6.

**Entregable**

Archivo Swift Playground.

****