

# Exercici Individual!!!!

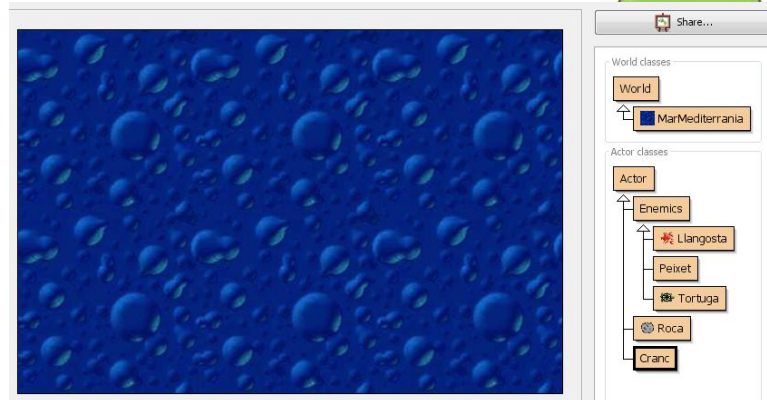
## El Joc de la Mediterrània



**Objectiu:** Entendre la relació entre classes. Dominar el funcionament del Framework Greenfoot. Ampliar les funcionalitats de les classes. Utilitzar els constructors. Aplicar l'herència. Crear un joc senzill d'acció. Escriure i modificar mètodes.

### Exercicis bàsics:

- 1.- Fer que aparega un marcador on puguem veure en una barra com va minvant la vida del cranc (<http://blogs.kent.ac.uk/mik/2012/02/joc-16/>)
- 2.- Limitar la munició de roques per a no tindre infinits disparos (inicialment limitat a 100 disparos).
- 3.- Fer que caiga (cada 25 disparos del cranc) algun tipus de menjar que ens permeti augmentar la vida/municions



El cofre ens augmenta la vida en 20 unitats, unitats.



el barril ens augmenta la quantitat de bales en 15

Estos objectes, (que cauran de dalt cap avall, en posicions aleatòries), estaran només 2 segons en el fons de la mar. Al cap de 2 segons d'haver tocat fons, s'autoeliminaran del món

4.-En qualsevol moment en el món han d'haver 10 enemics

5.-Crearem un altre marcador, a l'esquerra del món on ens mostrarà els punts que té el cranc i les municions que ens queden. Aquest marcador es mostrarà/ocultarà cada vegada que l'usuari polse la tecla 'M'.

Recordeu que la data límit d'entrega dels exercicis és el proper divendres 10/11/14. Entregueu-ho a l'activitat de la plataforma anomenada LaMediterrània\_Ampliatio. Ànim!!!!

# Ejercicio Individual!!!!

## El Joc de la Mediterrània

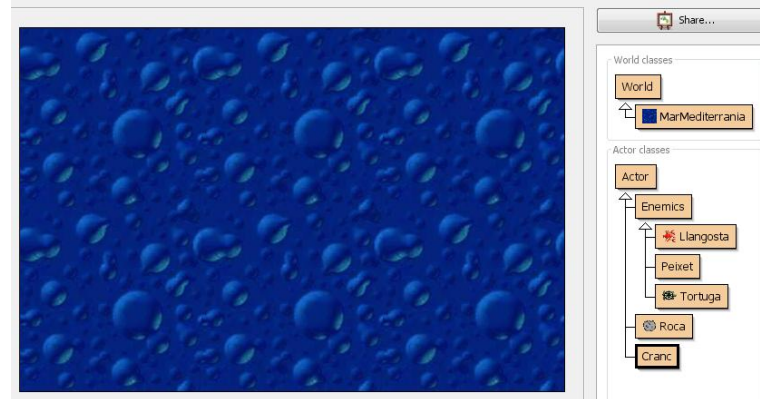


**Objetivo:** Entender la relación entre clases. Dominar el funcionamiento del Framework Greenfoot.

Ampliar las funcionalidades de las clases. Utilizar los constructores. Aplicar la herencia. Crear un juego sencillo de acción. Escribir y modificar métodos..

### Ejercicios básicos:

- 1.- Hacer que aparezca un marcador donde podamos ver en una barra como va disminuyendo la vida del cangrejo (<http://blogs.kent.ac.uk/mik/2012/02/joc-16/>)
- 2.- Limitar la munición de rocas para no tener infinitos disparos (inicialmente limitado a 100 disparos).
- 3.- Hacer que caiga (cada 25 disparos del cangrejo) algún tipo de comida que nos permita aumentar la vida / municiones



El cofre nos aumenta la vida en 20 unidades,



el barril nos aumenta la cantidad de balas en 15 unidades.

Estos objetos, (que caerán de arriba hacia abajo, en posiciones aleatorias), estarán sólo 2 segundos en el fondo el mar. Al cabo de 2 segundos de haber tocado fondo, se autoeliminan del mundo

4.-En cualquier momento en el mundo debe haber 10 enemigos

5.-Crearemos otro marcador, a la izquierda del mundo donde nos mostrará los puntos que tiene el cangrejo y las municiones que nos quedan. Este marcador se mostrará / ocultará cada vez que el usuario pulse la tecla 'M'.

Recordad que la fecha límite de entrega de los ejercicios es el próximo Viernes, 10/11/14. Subidlo en la actividad de la plataforma denominada LaMediterrània\_Ampliacio. Ánimo!