

JOSE MARÍA FERNÁNDEZ MOLINA
PROGRAMACIÓN
1º DAM

EJERCICIO 3: UN PRIMER JUEGO TIPO ARCADE

- 1. Prueba con diferentes valores del retardo hasta que consigas verle la cara al extraterrestre. ¿Qué valor has dejado al final? 1000**
- 2. Prueba el código y ajusta el valor de RETARDO y de vX para que el alien se desplace de forma suave pero no eterna por la ventana. ¿Valor de RETARDO? 20 ¿Valor de vX? 1**
- 3. Ejecuta el programa con los cambios a ver si hemos eliminado el parpadeo del alien. ¿Se mueve mejor? Sí**