

Escenario

ProgramasFondosSonidos

al recibir inicio

por siempre si muertos < 5

enviar a todos mov\_izquierda

esperar 0.3 segundos

enviar a todos mov\_izquierda

esperar 0.3 segundos

enviar a todos mov\_izquierda

esperar 0.3 segundos

enviar a todos mov\_derecha

esperar 0.3 segundos

enviar a todos mov\_derecha

esperar 0.3 segundos

enviar a todos mov\_derecha

esperar 0.3 segundos

enviar a todos mov\_bajar

enviar a todos mov\_bajar

esperar 0.3 segundos

si muertos = 5


enviar a todos ganar


al presionar

enviar a todos intro

al presionar tecla espacio

enviar a todos disparar



**bicho1\_1** 

x: -50 y: -39 dirección: 90

Programas

Disfraces

Sonidos

al recibir intro

esconder

al recibir inicio

cambiar el disfraz a bicho1a

fijar bicho1\_vivo a 1

mostrar

fijar x a -50

fijar y a 96

al recibir mov\_izquierda

cambiar x por -10

al recibir mov\_derecha

cambiar x por 10

al recibir mov\_bajar

cambiar y por -15

al recibir ganar

esconder

al recibir inicio

por siempre

si bicho1\_vivo = 1

cambiar el disfraz a bicho1b

esperar 0.4 segundos

cambiar el disfraz a bicho1a

esperar 0.3 segundos

si posición en y < -70

fijar y a 0

enviar a todos gameover

si ¿tocando bala\_verde?

fijar bicho1\_vivo a 0

enviar a todos disparooff

cambiar el disfraz a bicho\_explasion

esperar 0.2 segundos

esconder

cambiar muertos por 1

al recibir gameover


esconder


Interface de programación visual para un personaje llamado **bicho1\_2**. El personaje tiene una posición inicial de **x: 50** y **y: -39**, con una **dirección: 90**.


Las pestañas de configuración son: **Programas**, **Disfraces** y **Sonidos**.

El código de programación se organiza en los siguientes bloques:

- al recibir intro**
  - esconder
- al recibir inicio**
  - cambiar el disfraz a bicho1a
  - fijar bicho2\_vivo a 1
  - mostrar
  - fijar x a 50
  - fijar y a 96
- al recibir mov\_izquierda**
  - cambiar x por -10
- al recibir mov\_derecha**
  - cambiar x por 10
- al recibir mov\_bajar**
  - cambiar y por -15
- al recibir inicio** (Bucle principal)
  - por siempre
    - si bicho2\_vivo = 1
      - cambiar el disfraz a bicho1b
      - esperar 0.4 segundos
      - cambiar el disfraz a bicho1a
      - esperar 0.3 segundos
      - si posición en y < -70
        - fijar y a 0
        - enviar a todos gameover
    - si ¿tocando bala\_verde?
      - fijar bicho2\_vivo a 0
      - enviar a todos disparooff
      - cambiar el disfraz a bicho\_expllosion
      - esperar 0.2 segundos
      - esconder
      - cambiar muertos por 1
- al recibir ganar**
  - esconder
- al recibir gameover**
  - esconder





**bicho2\_1** 

x: -100 y: 18

dirección: 90

Programas

Disfraces

Sonidos

al recibir intro

esconder

al recibir inicio

cambiar el disfraz a bicho2a

fijar bicho3\_vivo a 1

mostrar

fijar x a -100

fijar y a 153

al recibir mov\_bajar

cambiar y por -15

al recibir mov\_izquierda

cambiar x por -10

al recibir mov\_derecha

cambiar x por 10

al recibir inicio

por siempre

si bicho3\_vivo = 1

cambiar el disfraz a bicho2a

esperar 0.4 segundos

cambiar el disfraz a bicho2b

esperar 0.3 segundos

si posición en y < -70

fijar y a 0

enviar a todos gameover

si ¿tocando bala\_verde?

fijar bicho3\_vivo a 0

enviar a todos disparooff

cambiar el disfraz a bicho\_expllosion

esperar 0.2 segundos

esconder


cambiar muertos por 1

al recibir ganar

esconder

al recibir gameover

esconder

**bicho2\_2** 

x: 0 y: 18 dirección: 90

**Programas** Disfraces Sonidos

**al recibir** intro ▾  
esconder

**al recibir** inicio ▾  
cambiar el disfraz a bicho2a ▾  
fijar bicho4\_vivo ▾ a 1  
mostrar  
fijar x a 0  
fijar y a 153

**al recibir** mov\_bajar ▾  
cambiar y por -15



**al recibir** mov\_izquierda ▾  
cambiar x por -10

**al recibir** mov\_derecha ▾  
cambiar x por 10

**al recibir** inicio ▾  
por siempre  
si **bicho4\_vivo = 1**  
cambiar el disfraz a bicho2a ▾  
esperar 0.4 segundos  
cambiar el disfraz a bicho2b ▾  
esperar 0.3 segundos  
si **posición en y < -70**  
fijar y a 0  
enviar a todos gameover ▾  
si **¿tocando bala\_verde?**  
fijar bicho4\_vivo ▾ a 0  
enviar a todos disparooff ▾  
cambiar el disfraz a bicho\_expllosion ▾  
esperar 0.2 segundos  
esconder  
cambiar muertos ▾ por 1

**al recibir** ganar ▾  
esconder

**al recibir** gameover ▾  
esconder

 **bicho2\_3**    
 x: 100 y: 18 dirección: 90

**Programas** Disfraces Sonidos

**al recibir** intro ▾  
esconder

**al recibir** inicio ▾  
cambiar el disfraz a bicho2a ▾  
fijar bicho5\_vivo ▾ a 1  
mostrar  
fijar x a 100  
fijar y a 153

**al recibir** mov\_bajar ▾  
cambiar y por -15

**al recibir** mov\_izquierda ▾  
cambiar x por -10

**al recibir** mov\_derecha ▾  
cambiar x por 10

**al recibir** inicio ▾  
por siempre  
si bicho5\_vivo = 1  
cambiar el disfraz a bicho2a ▾  
esperar 0.4 segundos  
cambiar el disfraz a bicho2b ▾  
esperar 0.3 segundos  
si posición en y < -70  
fijar y a 0  
enviar a todos gameover ▾  
si ¿tocando bala\_verde? ▾  
fijar bicho5\_vivo ▾ a 0  
enviar a todos disparooff ▾  
cambiar el disfraz a bicho\_expllosion ▾  
esperar 0.2 segundos  
esconder  
cambiar muertos ▾ por 1

**al recibir** ganar ▾  
esconder

**al recibir** gameover ▾  
esconder

disparador

x: 0 y: -140 dirección: 90

Programas Disfraces Sonidos

al presionar tecla flecha izquierda

cambiar x por -10

fijar disparador\_x a posición en x

al recibir inicio

mostrar

fijar x a 0

fijar y a -140

fijar disparador\_x a posición en x

al presionar tecla flecha derecha

cambiar x por 10

fijar disparador\_x a posición en x

al recibir intro

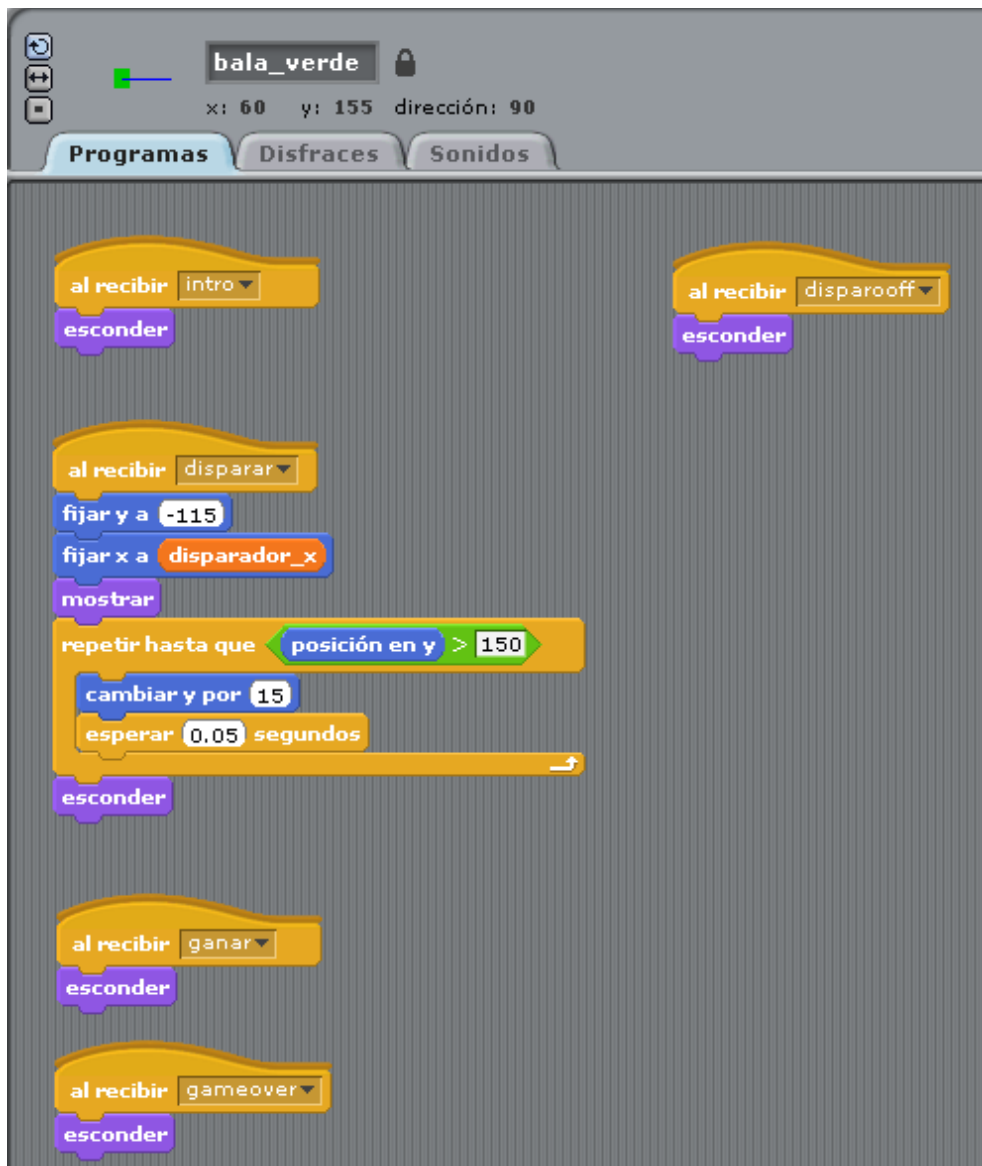
esconder

al recibir ganar

esconder

al recibir gameover

esconder





Objeto1

x: 7 y: 40 dirección: 90

Programas Disfraces Sonidos

al recibir intro

mostrar

fijar tamaño a 120 %

esperar 0.5 segundos

fijar tamaño a 100 %

esperar 0.5 segundos

fijar tamaño a 120 %

esperar 0.5 segundos

fijar tamaño a 100 %

esperar 0.5 segundos

fijar tamaño a 120 %

esperar 0.5 segundos

fijar tamaño a 100 %

esperar 2 segundos

fijar muertos a 0

enviar a todos inicio

al recibir inicio

esconder

al recibir gameover

esconder

al recibir ganar

esconder

GAME  
OVER

Objeto2

x: 0   y: 0   dirección: 90

ProgramasDisfracesSonidos

al recibir intro

esconder

al recibir inicio

esconder

al recibir ganar

esconder

al recibir gameover

mostrar

esperar 2 segundos

enviar a todos intro

YOU

WIN

Objeto3

x: 10 y: 10 dirección: 90

ProgramasDisfracesSonidos

al recibir intro

esconder

al recibir inicio

esconder

al recibir gameover

esconder

al recibir ganar

mostrar

esperar 3 segundos

enviar a todos intro