Reto: Esquiva-enemigos.

Consiste en de un juego con botones, tu manejas un led en la parte inferior con los botones A y B moviéndolo a izquierda o derecha, por la parte de arriba caen enemigos en forma de leds encendidos que tienes que esquivar.

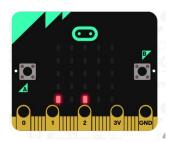
Nivel: Medio

Contenidos trabajados:

- Entorno de programación Makecode
- Envío de contenidos a microbit
- Bucles (repetir, por siempre)
- Condicionales
- Creación y uso de variable
- Trabajo inicial con eventos
- Entradas con pulsadores
- Funciones
- Herramientas de menú juego

Solución en Makecode:

```
al iniciar
  borrar la pantalla
                                                                                                is enemigo ▼ touching cuadrado ▼
 establecer puntuación a 0
   establecer cuadrado ▼ para create sprite atx: 2
                                                                                           fin del juego
  callnuevo_enemigo
                                                                                               is enemigo ▼ touching edge entonces
                                                                                           agregar puntos a la puntuación actua 1
función nuevo_enemigo
                                                                                           delete enemigo ▼
               migo ▼ para create sprite atx: escoger al azar de 0 a
                                                                                           callnuevo_enemig
 repetir 4 veces
                                                                                          lacktriangledown
               enemigo ▼ cambiar y ▼ por 1
             a (ms) 500 v
          cuadrado ▼ cambiar x ▼ por -1
```



Autor: Pedro Ruiz Fernández bajo licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional







