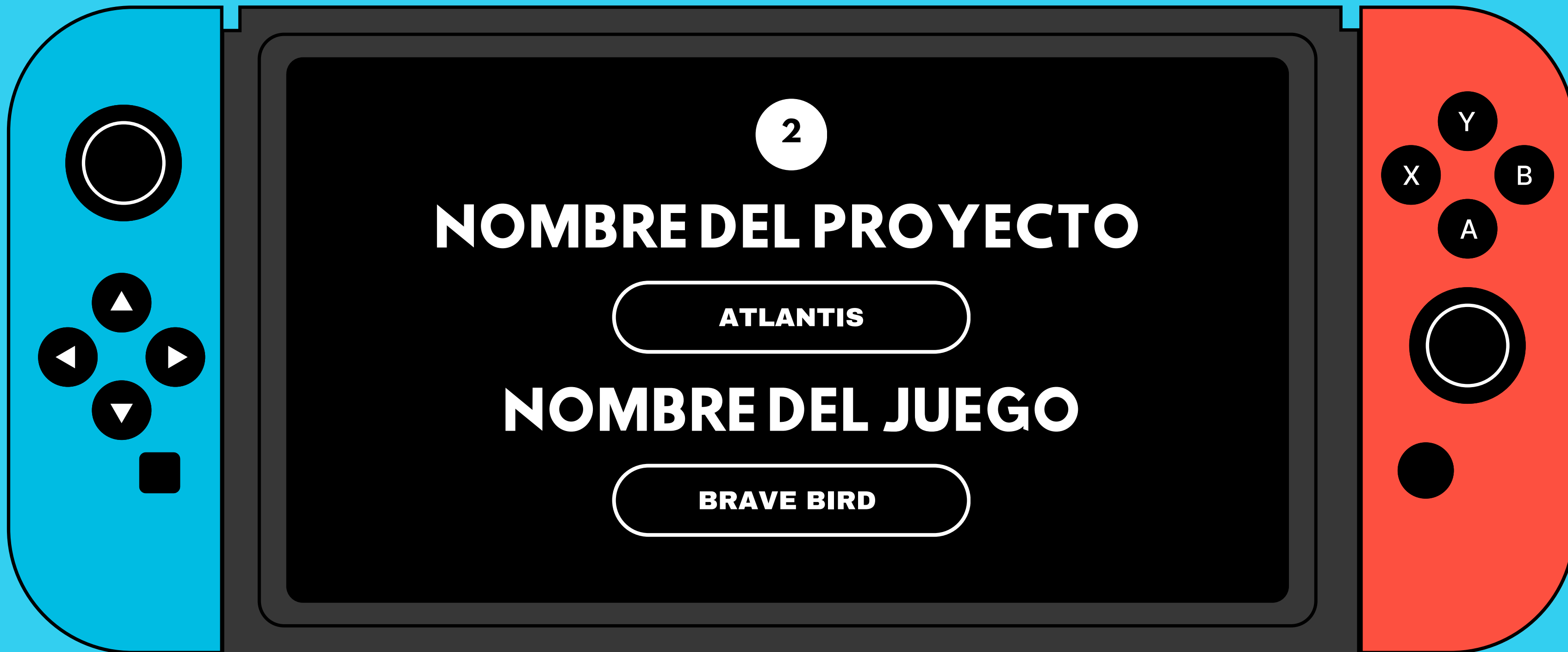


1

**ENLACE A LOS
MATERIALES USADOS**

VIDEO DE FLAPPY BIRD





2

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

EL JUEGO HECHO EN SCRATCH CUYA MECÁNICA PRINCIPAL SE BASA EN UN PÁJARO QUE VA AVANZANDO EN UN FONDO EN EL QUE TIENE QUE IR MOVIÉNDOSE HACIA ARRIBA O HACIA ABAJO CON LA TECLA ESPACIADORA DEL TECLADO, INTENTANDO SUPERAR LOS OBSTÁCULOS QUE SON UN FONDO DE TUBOS VERDES CON DISTINTAS ALTURAS HASTA ALCANZAR EL SIGUIENTE NIVEL. ESTOS TUBOS VAN AUMENTANDO LA VELOCIDAD PARA AUMENTAR LA DIFICULTAD.

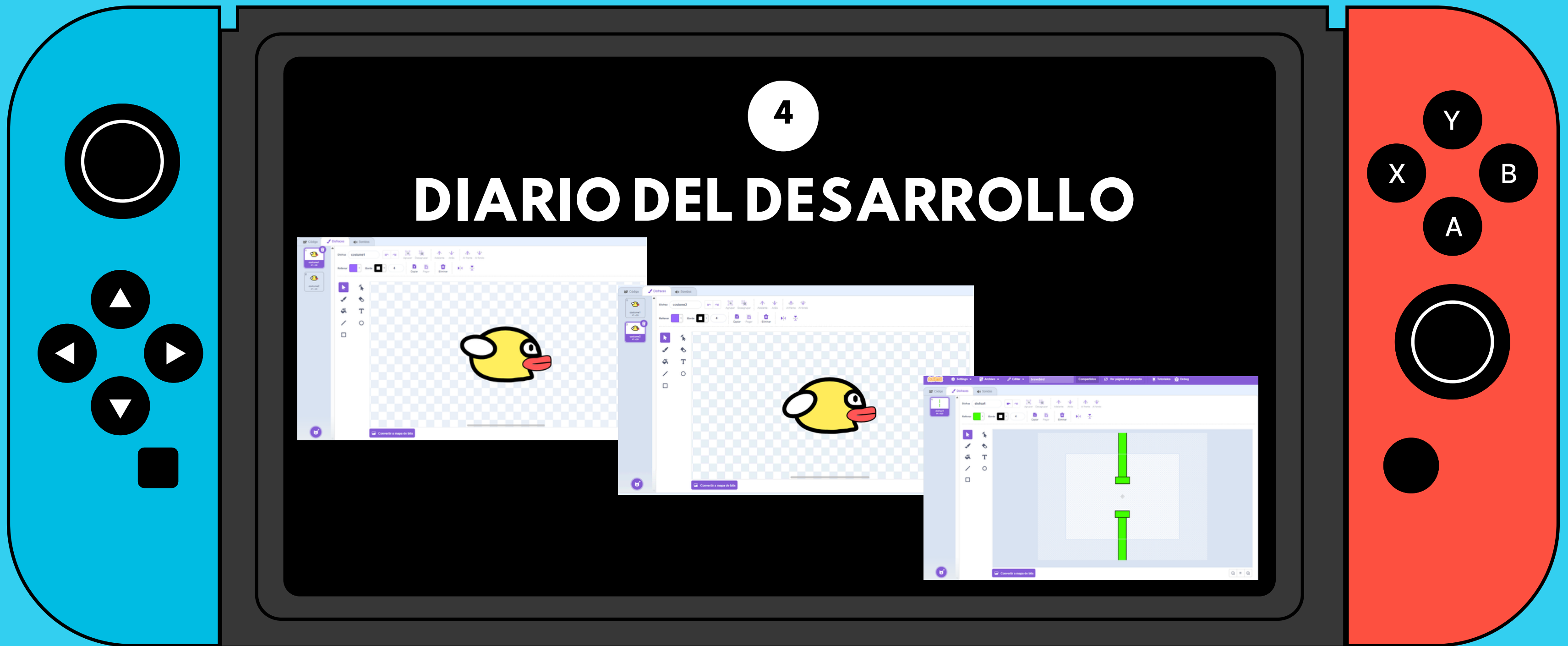
A stylized illustration of a Nintendo Switch console, oriented horizontally. The console has a light blue left Joy-Con and a red right Joy-Con. The central screen is black and displays white text. At the top center of the screen is a white circle containing the number '3'. Below this is the title 'INSTRUCCIONES PARA JUGAR' in large, bold, white capital letters. Under the title is a paragraph of text in smaller white capital letters. At the bottom center of the screen is a white rounded rectangle containing the text 'ENLACE AL JUEGO' in bold white capital letters. The background of the entire image is a solid light blue.

3

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

EN ESTE JUEGO ES NECESARIO UTILIZAR LA TECLA ESPACIADORA LOCALIZADA EN LA PARTE BAJA DEL TECLADO; ESTAS SON LAS QUE TE PERMITIRÁN MOVERTE POR EL FONDO AVANZANDO Y ASÍ PODER SUPERAR Y PASAR LOS OBSTÁCULOS PARA PODER SEGUIR Y EVITAR TOCAR CUALQUIER TUBO. EL OBJETIVO PRINCIPAL DEL JUEGO ES PASAR TODOS LOS TUBOS QUE NOS ENCONTRAMOS A LARGO DE LA PANTALLA QUE IRÁ AUMENTANDO LA VELOCIDAD DE APARICIÓN DE ESTOS OBSTÁCULOS CON DIFERENTES ALTURAS. EL ENLACE DEL JUEGO PARA QUE CUALQUIER PERSONA QUE DESEE JUGAR PUEDA ES EL SIGUIENTE:

ENLACE AL JUEGO



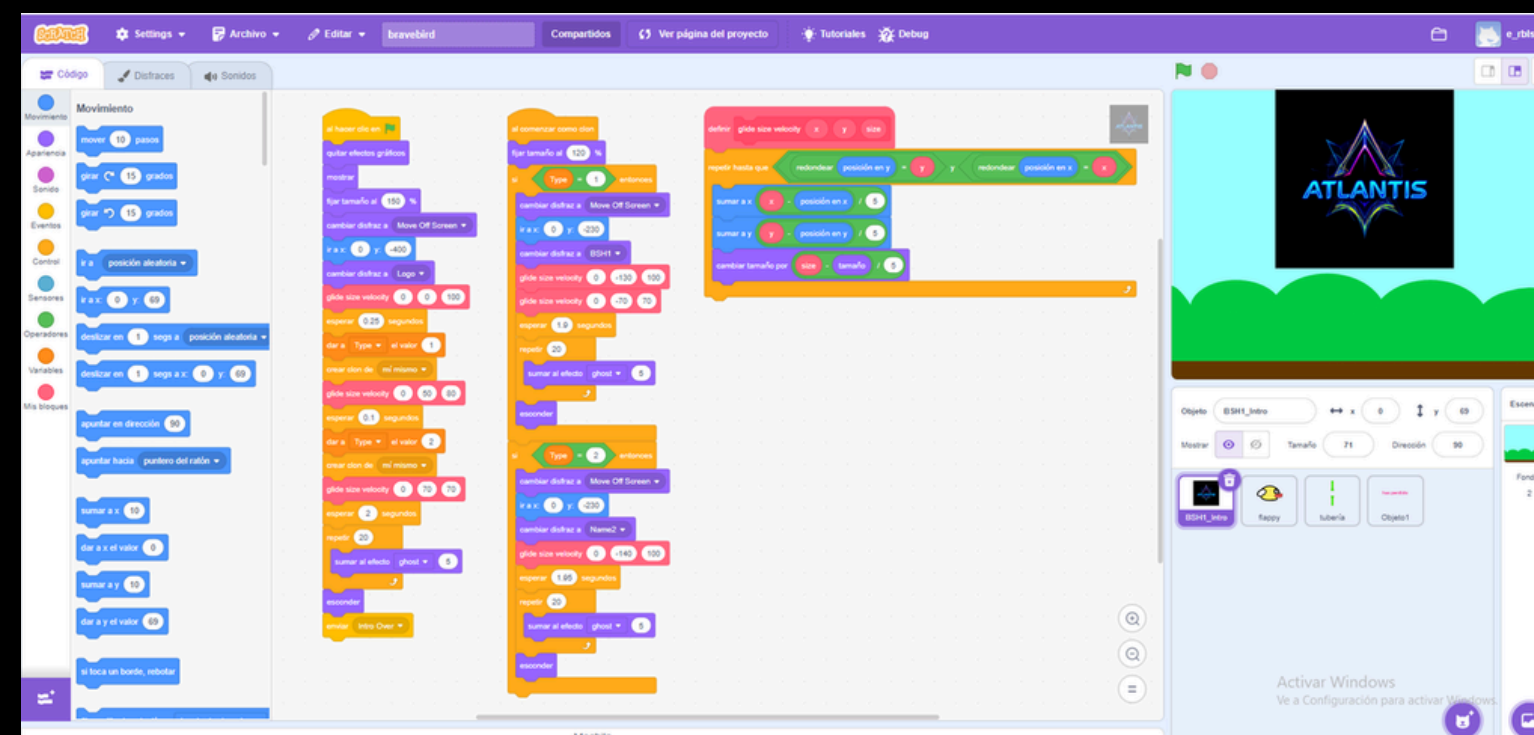
Durante la primera semana realizamos el personaje principal, en este caso el pájaro, haciendo el fondo con los tubos verdes y además el movimiento del pájaro hacia arriba y hacia abajo para que avance evitando los tubos.



La segunda semana continuamos organizando un poco el Readme para poder continuar desarrollando el proceso del juego de forma más adecuada; mientras continuamos con el desarrollo de la gravedad del pájaro y con el movimiento de las tuberías y ponemos el fondo de has perdido, que sucederá si tocas uno de los obstáculos.

4

DIARIO DEL DESARROLLO



En la tercera semana también incluimos un fondo de presentación de nuestro proyecto y un paisaje que se va viendo al avanzar el juego y aumentando la velocidad poco a poco para añadir dificultad.
Añadimos también los sonidos.



Hierbabuena y Atlántida

Creadores de contenidos de juegos en Scratch con un seguimiento en Github.



scratch.mit.edu

scratch.mit.edu

[ENLACE A LINKTR](#)