



Módulo 2, Clase 2:

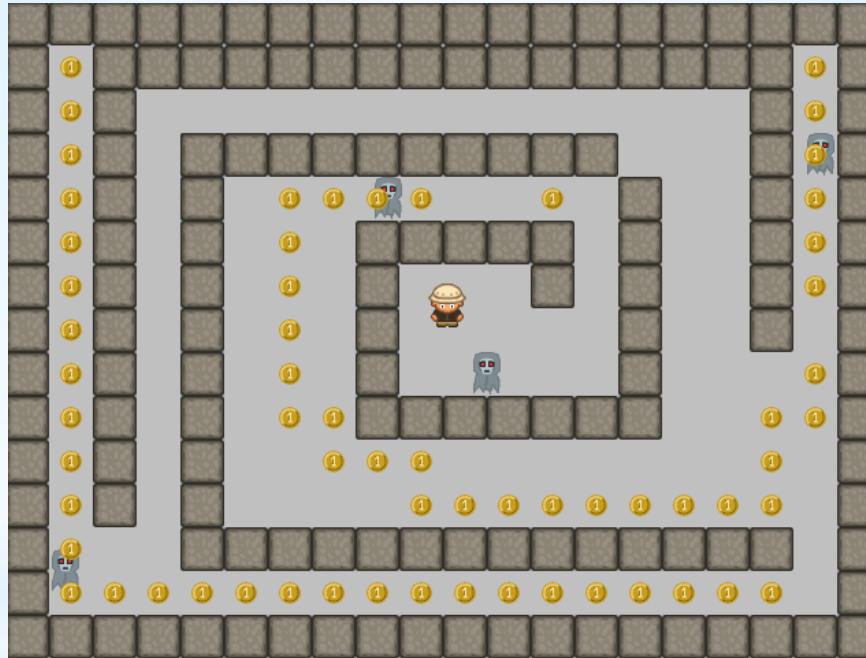


*Contenido clase 2

*Interfaz y guía rápida

*Actividad 3

* Actividad 1: Mi primer juego

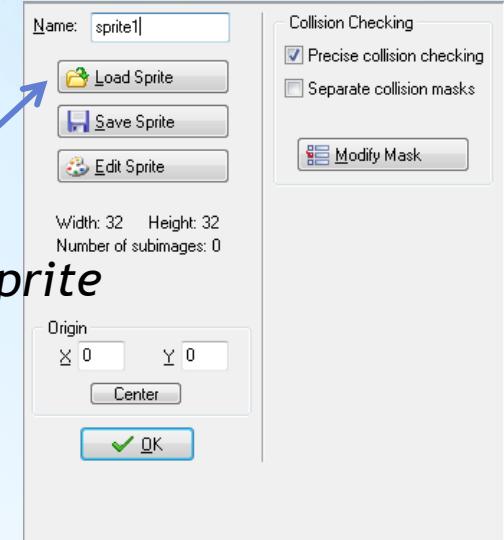


El objetivo de este juego es recoger todo el tesoro en la ruinas evitando a los fantasmas.

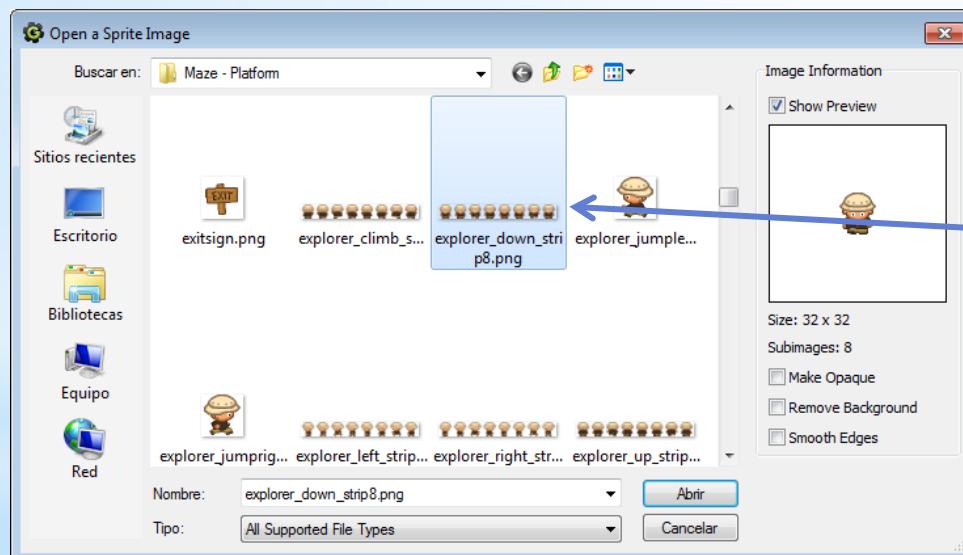
Primero crearemos los sprites

Click en “Load sprite”

Click en *Load Sprite*

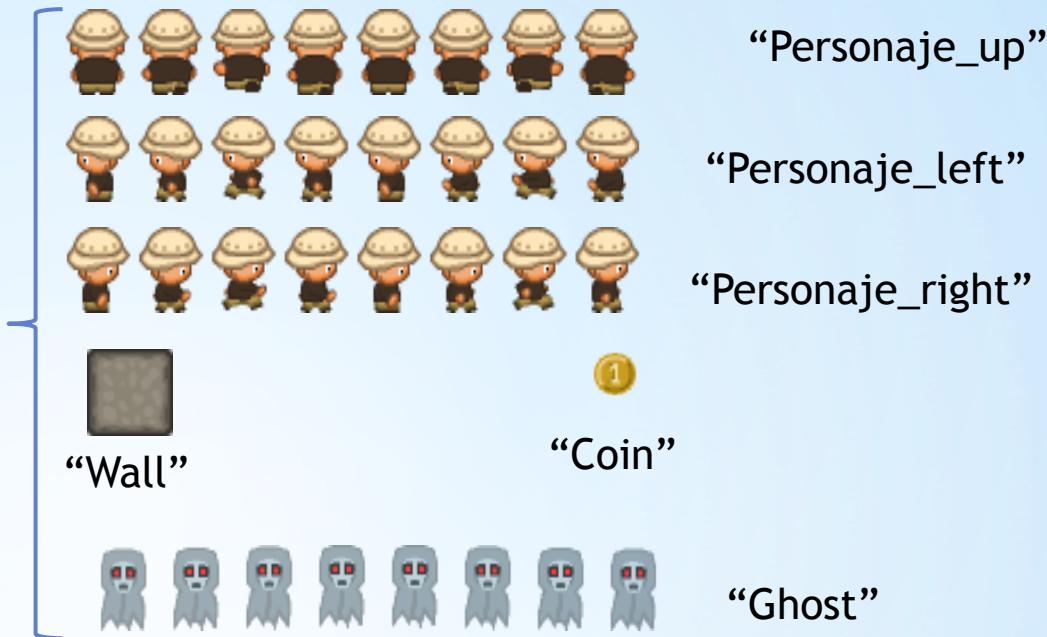


Hay que buscar y seleccionar esta imagen.

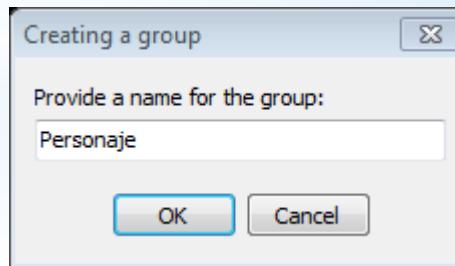
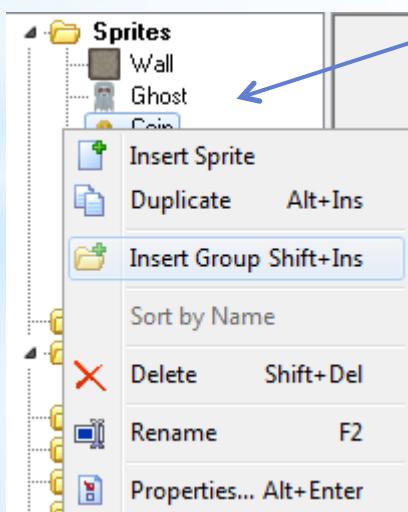


Lo guardaremos con el nombre de “personaje_down”

Estas son las imágenes que usaremos para los sprites junto con el nombre que se le asignará



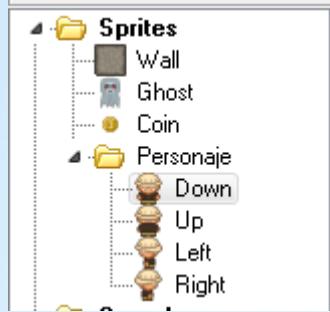
Para tener tomó más ordenado podemos crear una carpeta para alojar a los sprites del personaje.



Clic derecho en esta parte y seleccionamos *Insert Group*

La llamaremos "Personaje"

Ahora solo arrastramos todos los sprites de nuestro personaje a esa carpeta.

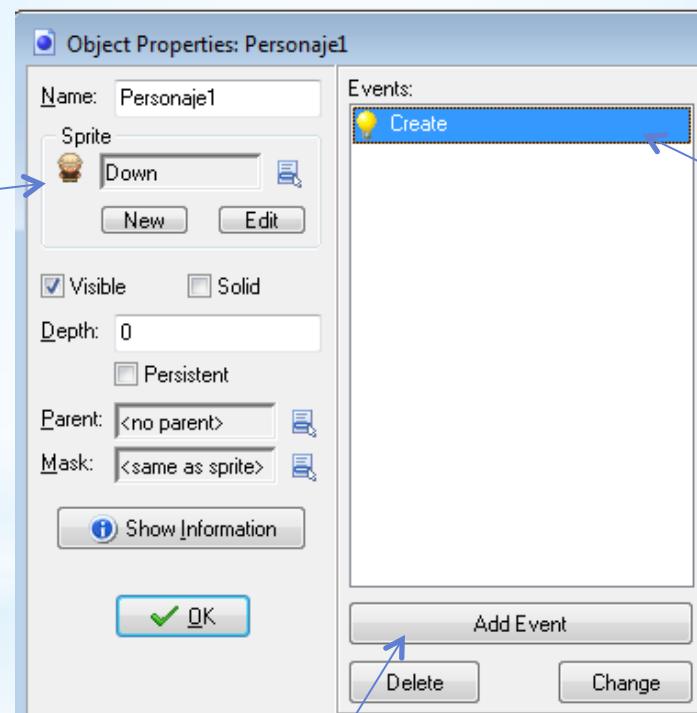


Ahora crearemos los objetos



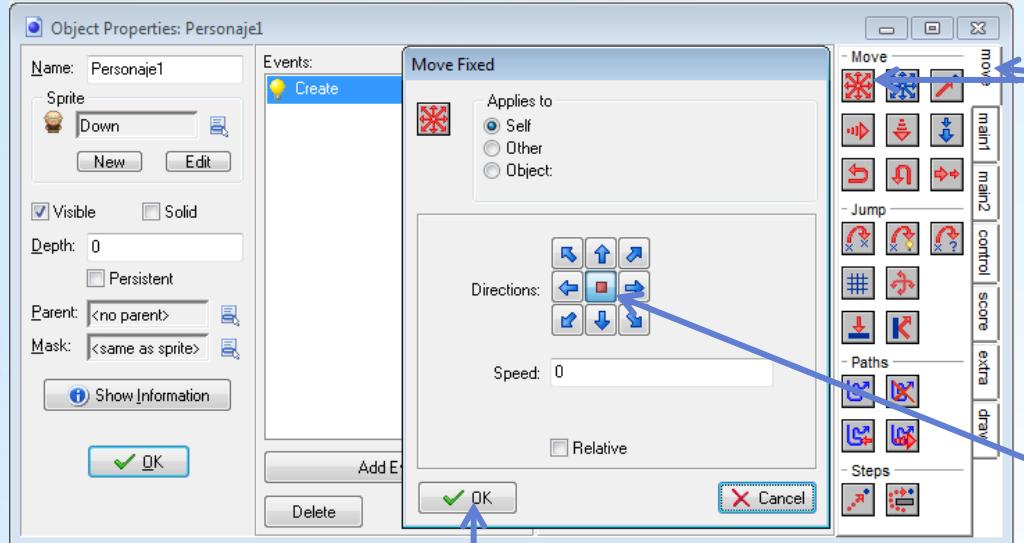
Clic en *Create an object*

Seleccionamos el sprite
“personaje_down”



Elegimos el evento *Create*

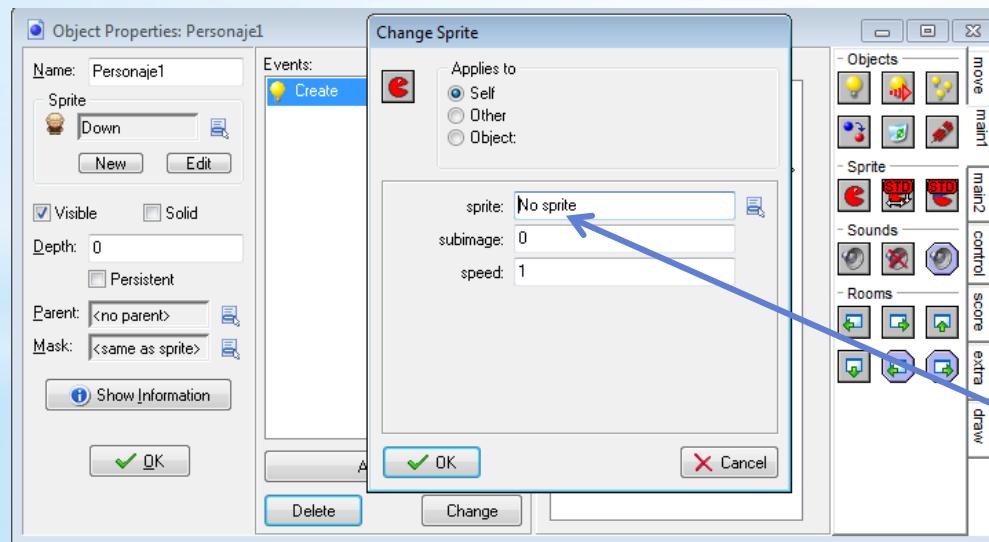
Clic en *Add event*



En la pestaña *Move* seleccionamos la acción *Move Fixed*

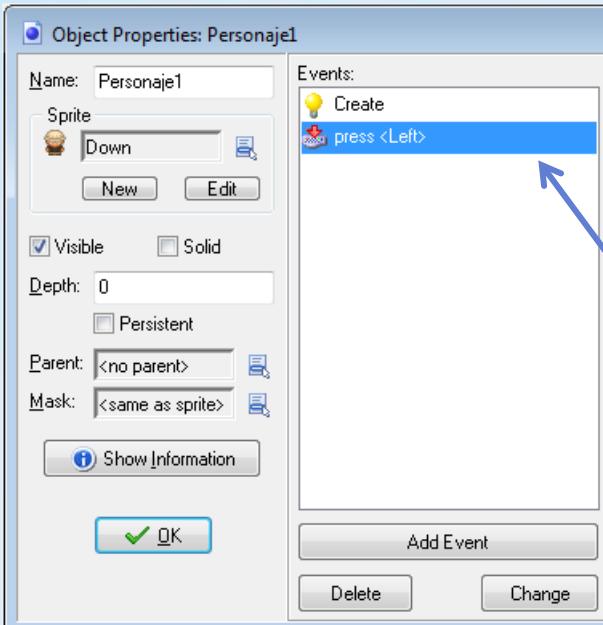
Seleccionamos el cuadro de en medio .

Clic en OK

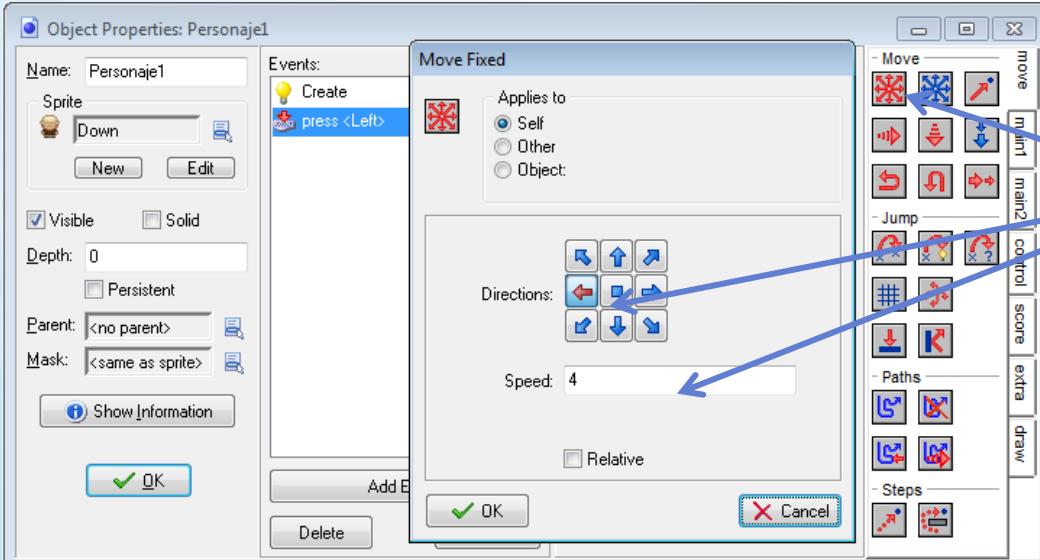


Abrimos la pestaña *main1* y agregamos la acción *Change Sprite*

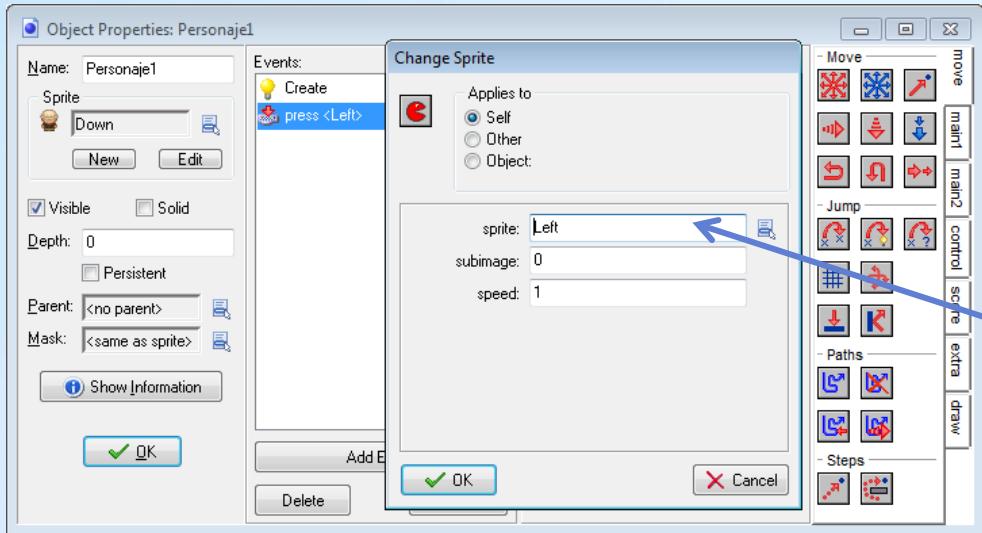
Seleccionamos el sprite “personaje_down”



Seleccionamos el evento *Key press* y seleccionamos la tecla *left*

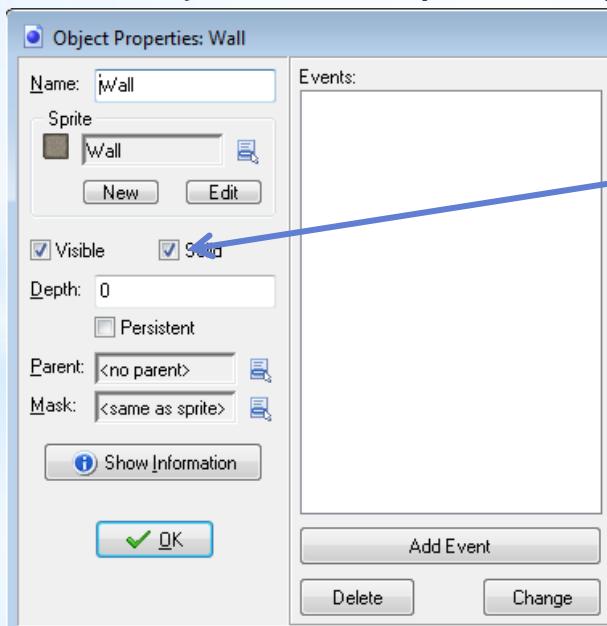


Arrastramos la acción *Move fixed*, elegimos la flecha hacia la izquierda y le asignamos la velocidad 4



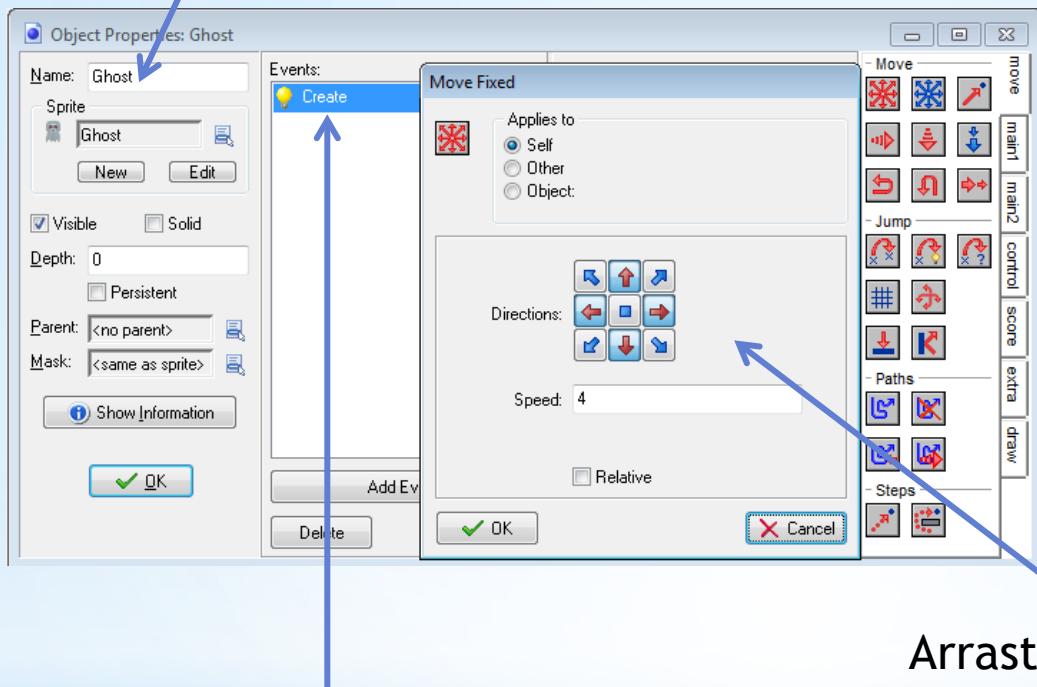
Seleccionamos la acción *Change Sprite* y seleccionamos el sprite *personaje_left*

Repetiremos los eventos y acciones pasados para cada dirección faltante (right,down,up)



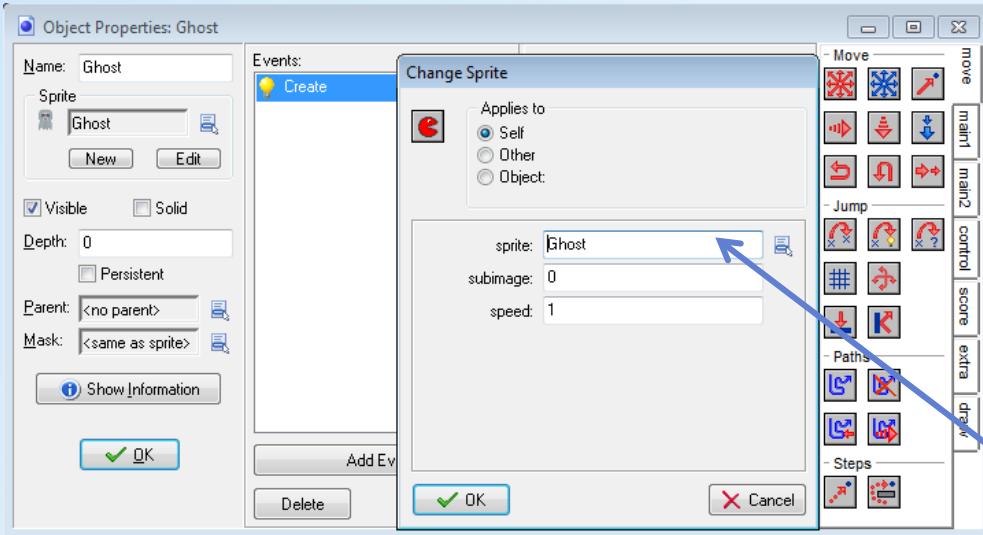
Creamos un nuevo objeto bajo el nombre “Wall” y solo marcamos la casilla *Solid*

Creamos un nuevo objeto bajo el nombre “Ghost”



Agregamos el evento *Create*

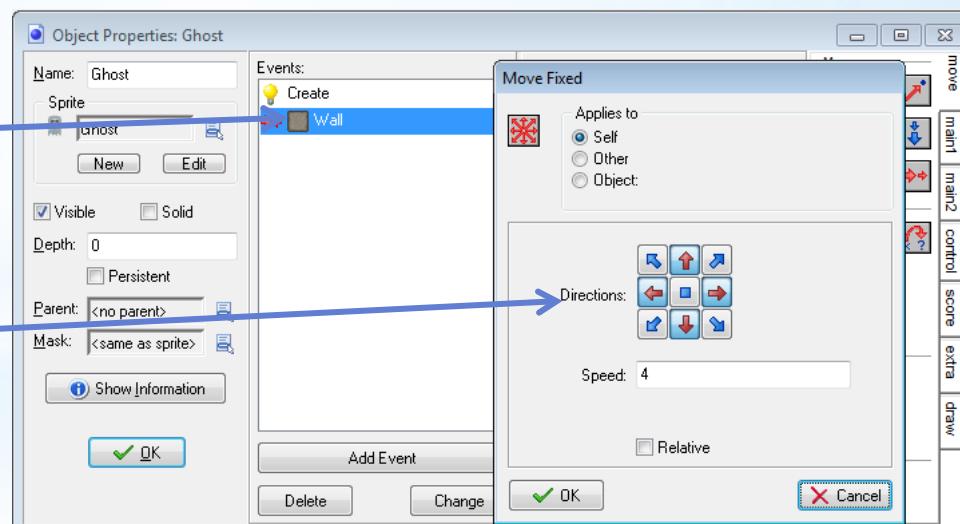
Arrastramos el evento *Move Fixed* y seleccionamos estas 4 flechas y la velocidad será 4

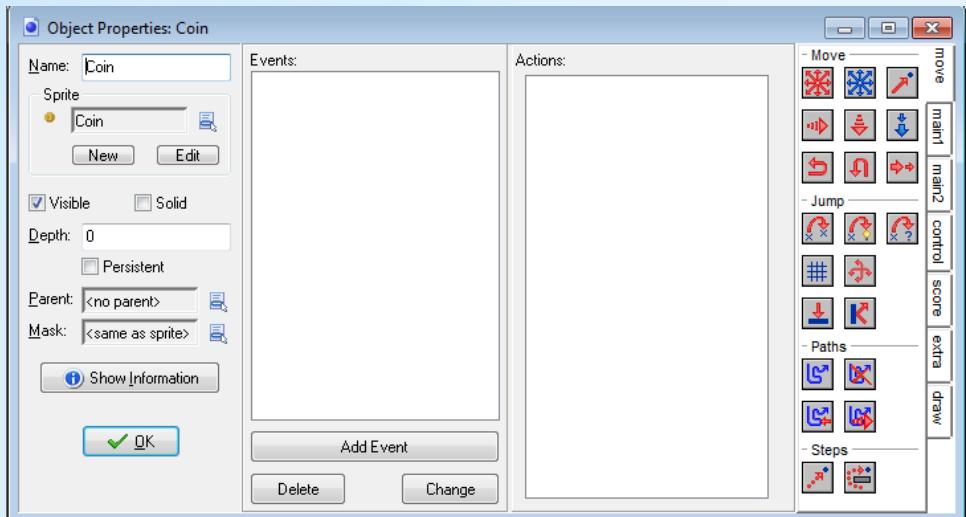


Arrastramos la acción *Change Sprite* y seleccionamos el sprite *Ghost*

Agregamos el evento *Collision* y seleccionamos nuestro objeto *Wall*

Agregamos un move fixed y seleccionamos las 4 flechas y velocidad 4

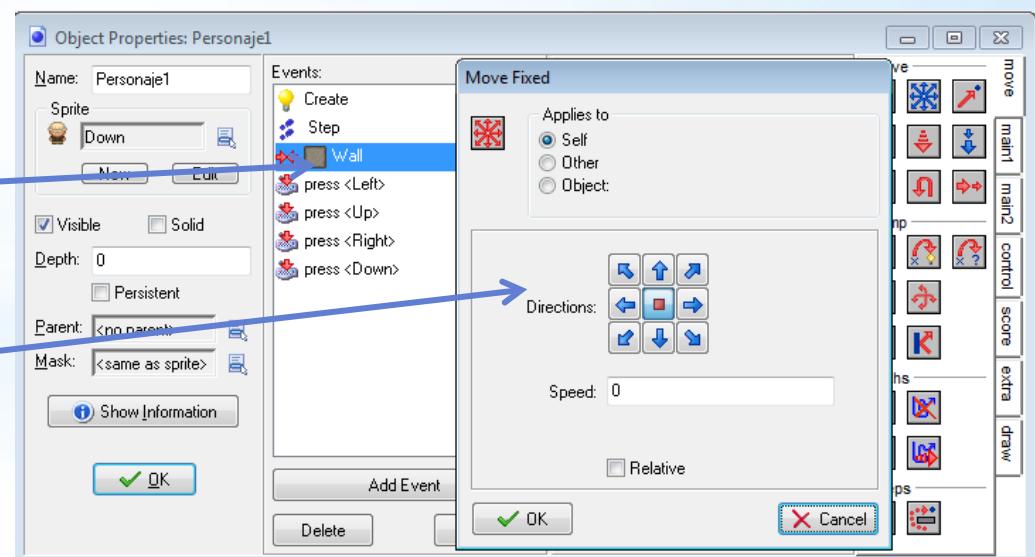


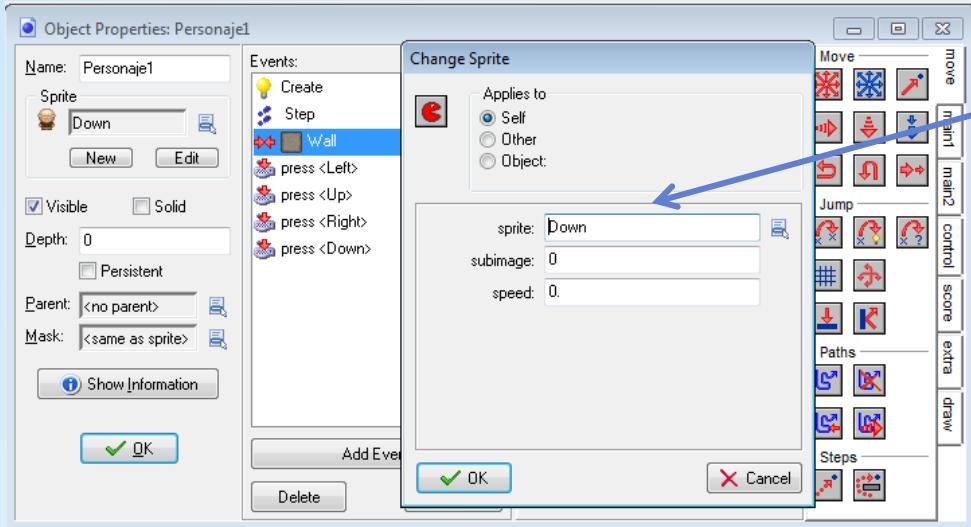


Creamos un nuevo objeto bajo el nombre “Coin” con el sprite *coin* y lo dejamos tal y como está

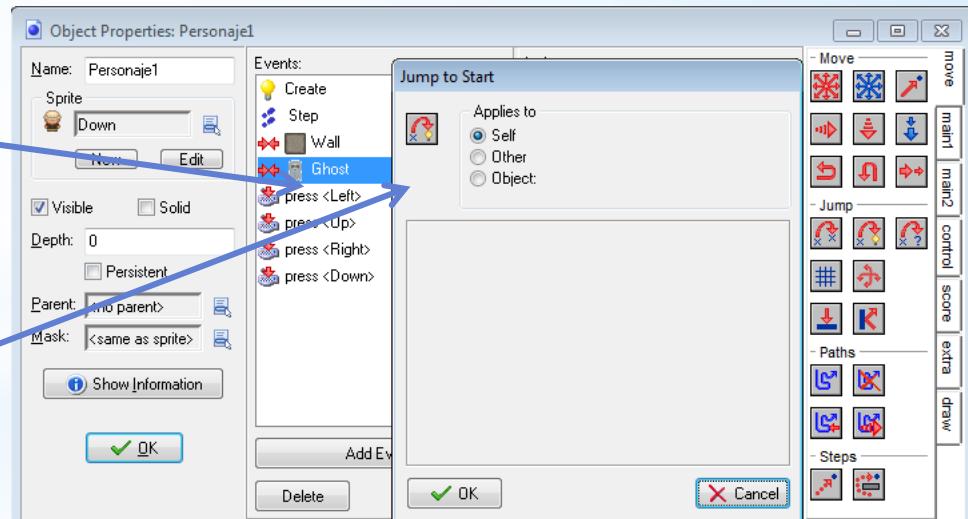
Regresamos al objeto de nuestro personaje y añadimos un evento *Collision* y seleccionamos el objeto *Wall*

Arrastramos la acción *Move fixed* y seleccionamos el cuadro de en medio con velocidad 0



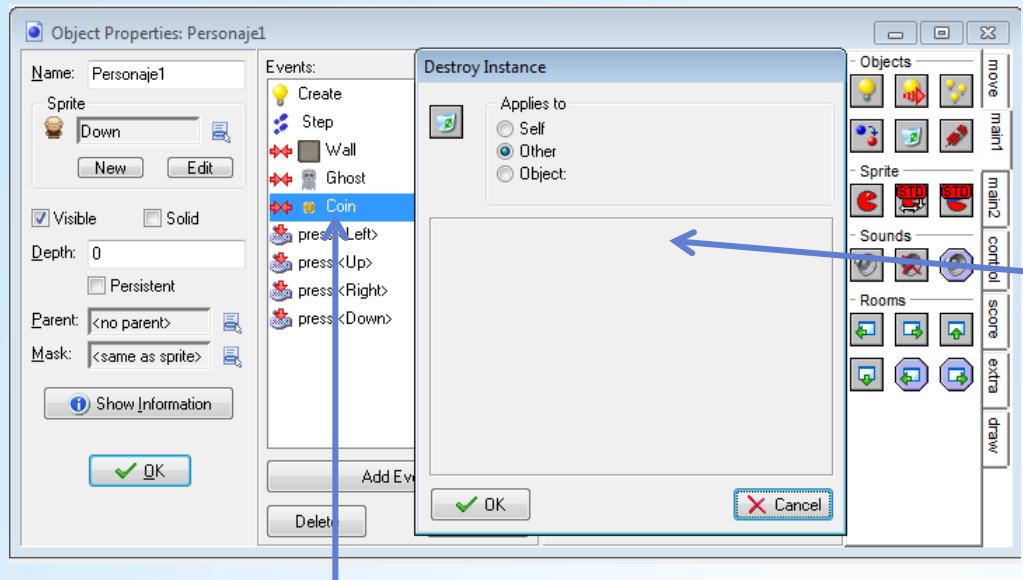


Agregamos un *Change Sprite* y seleccionamos el sprite: *personaje_down*



Añadimos otro evento *Collision*
pero ahora seleccionamos *Ghost*

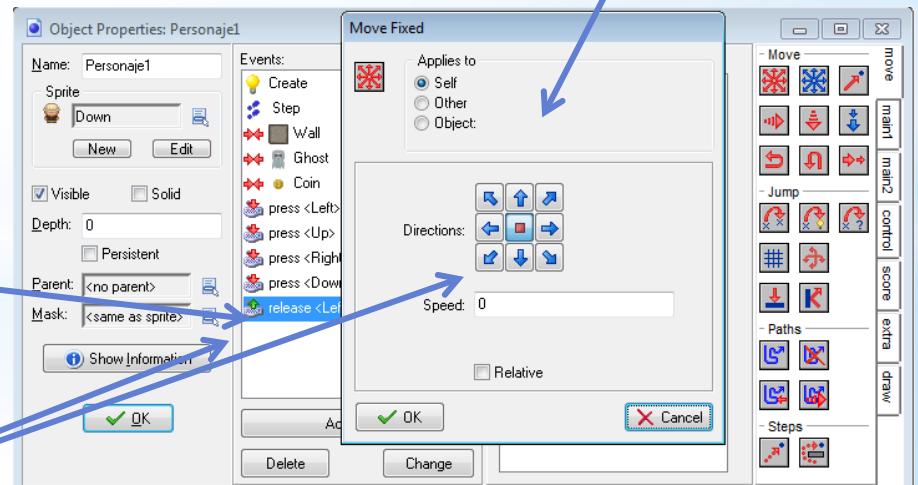
Arrastramos la acción *Jump to Start*



Añadimos el evento *Collision* pero ahora seleccionamos *Coin*

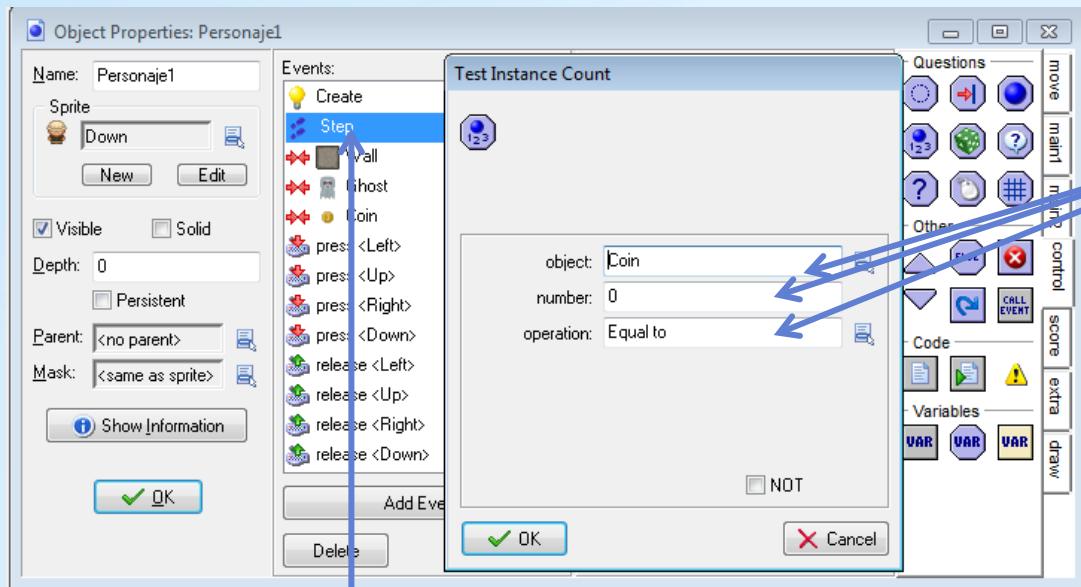
Arrastramos la accion *Destroy Instance* y seleccionamos la casilla *Other*

Arrastramos un *Move Fixed*, Seleccionamos el cuadro de en medio y la velocidad 0



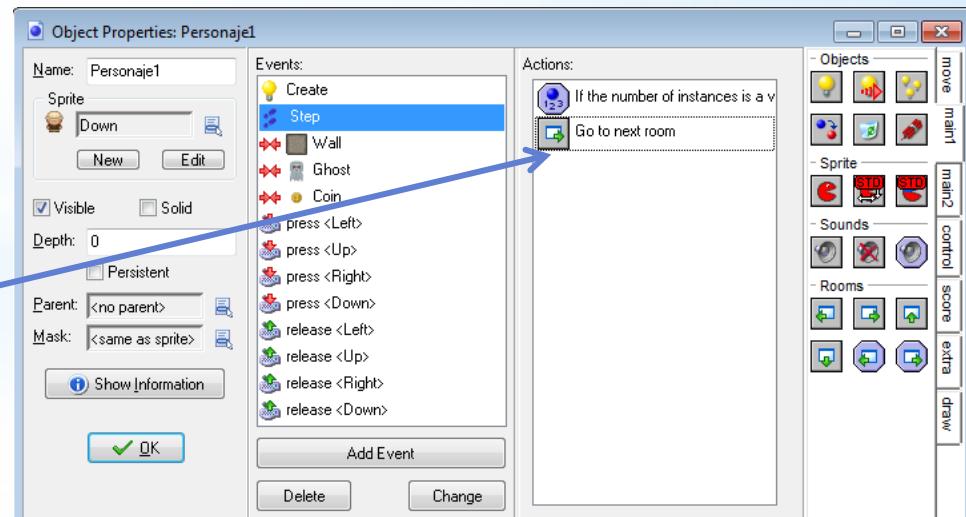
Añadimos el evento *Key Relase* pero ahora seleccionamos *left*

Repetimos esto para todas las direcciones



Agregamos la acción *Test intance count* y seleccionamos el objeto *Coin*, asignamos el numero 0 y la operación será *Equal to*

Agregamos el evento *Step* y seleccionamos *Step*



Arrastramos una accion de *Go to the next room*

Ya solo te falta diseñar tu escenario, usa tu imaginación, cada que tu personaje choque con un fantasma se va a reiniciar tu nivel y podrás avanzar al siguiente solo cuando hayas terminado de recoger las monedas.

*Necesitaras 2 escenarios