

TImpulsa

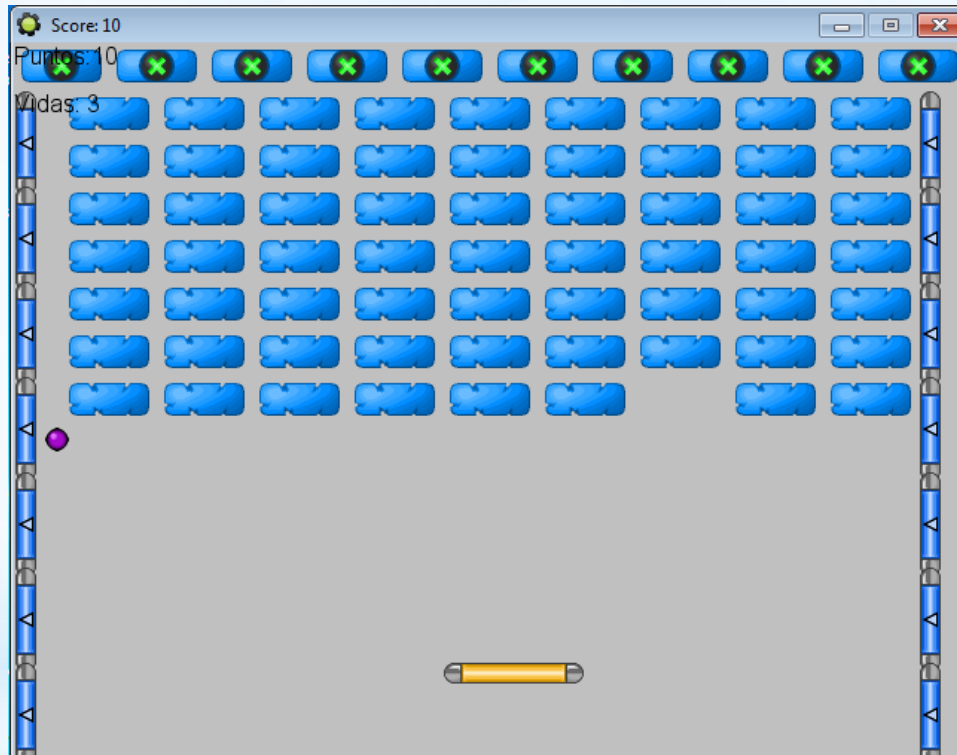
Módulo 1, Clase 2:



* Contenido clase 4

* Actividad 4 continuación

* Actividad 4: El demoledor

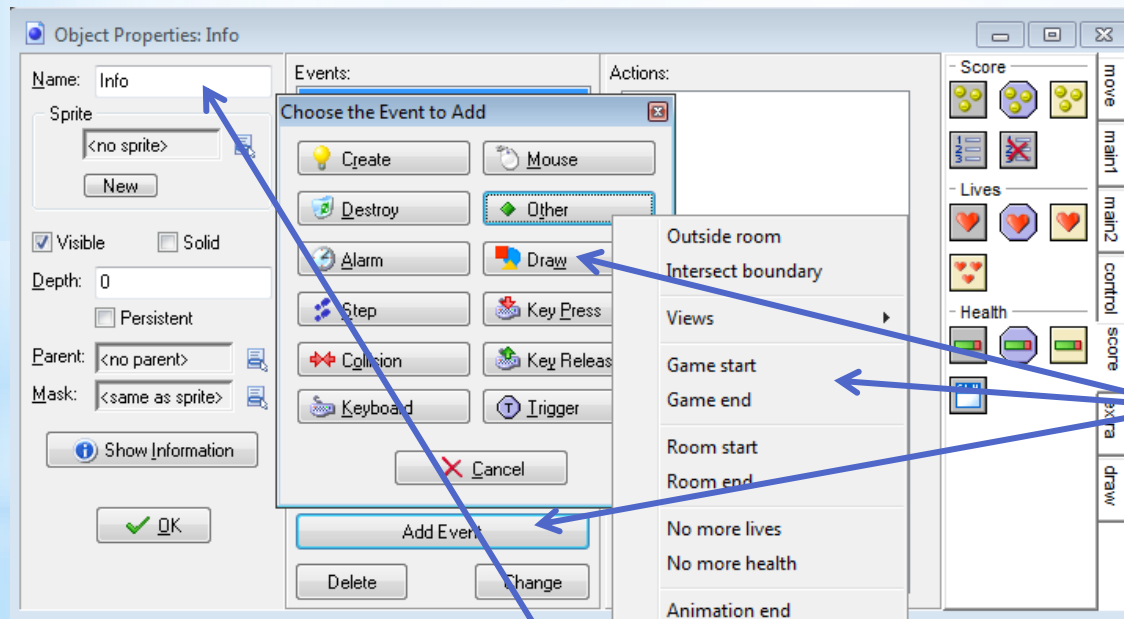


En esta continuación se enseñará a utilizar vidas, puntos y un top 10 de los mejores jugadores.

En esta ocasión retomaremos la actividad pasada...

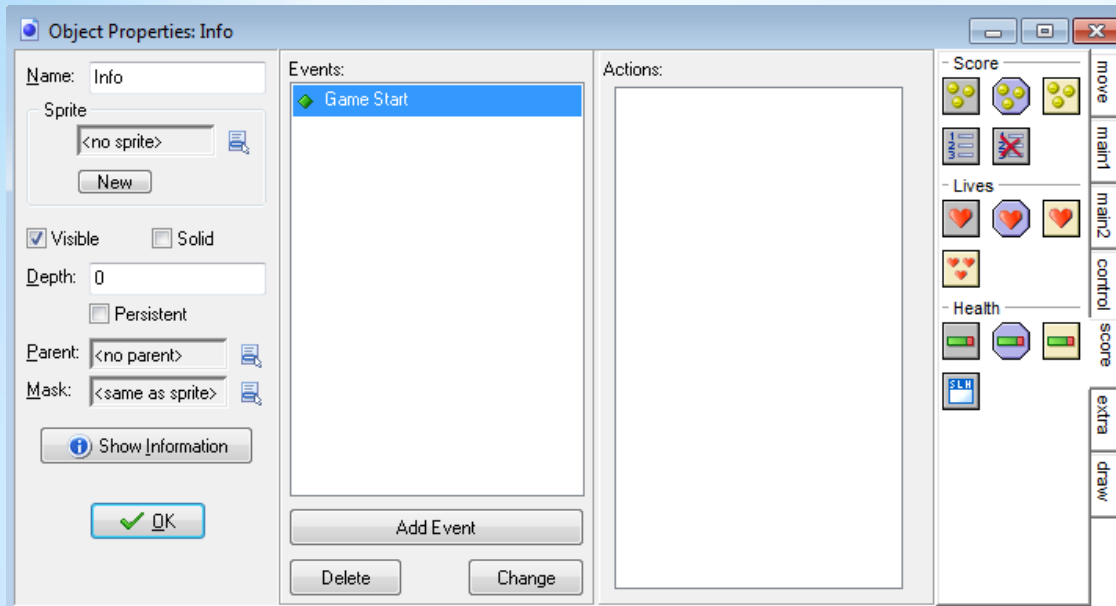


Primero crearemos un objeto, no es necesario crear o elegir un sprite antes.



Click en *Add Event* y posteriormente click en *Other*.
Seleccionamos la opción “Game Start”

Le asignaremos el nombre de “info”

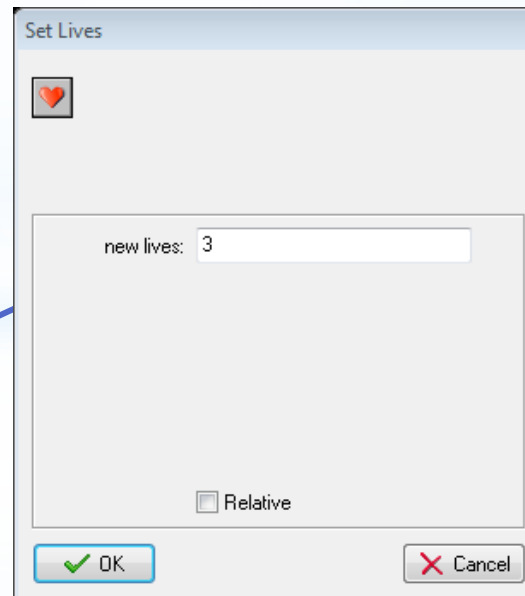


En la pestaña *score* encontraremos la acciones “Set score” y “Set lives” , las arrastramos al panel de acciones.



Lo dejamos tal y como está.

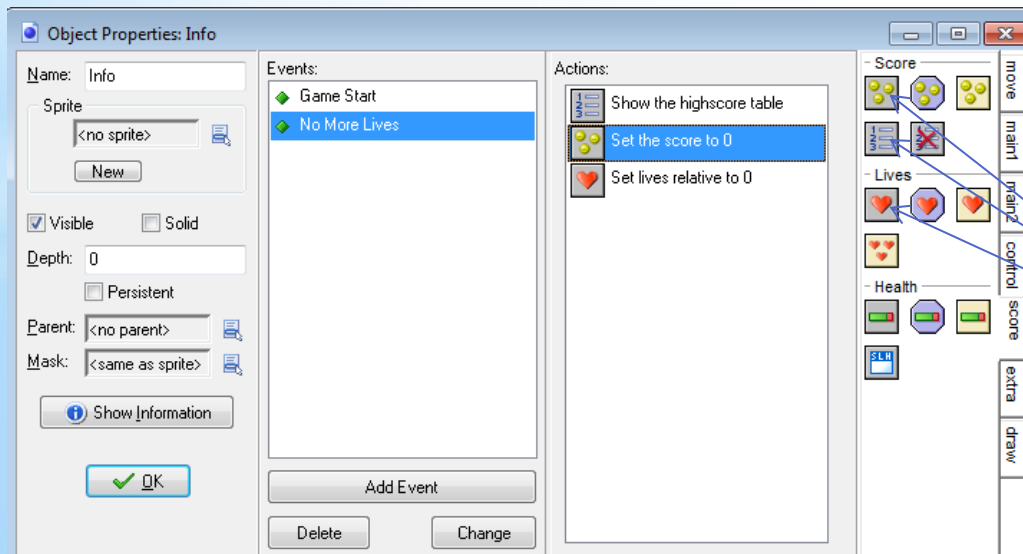
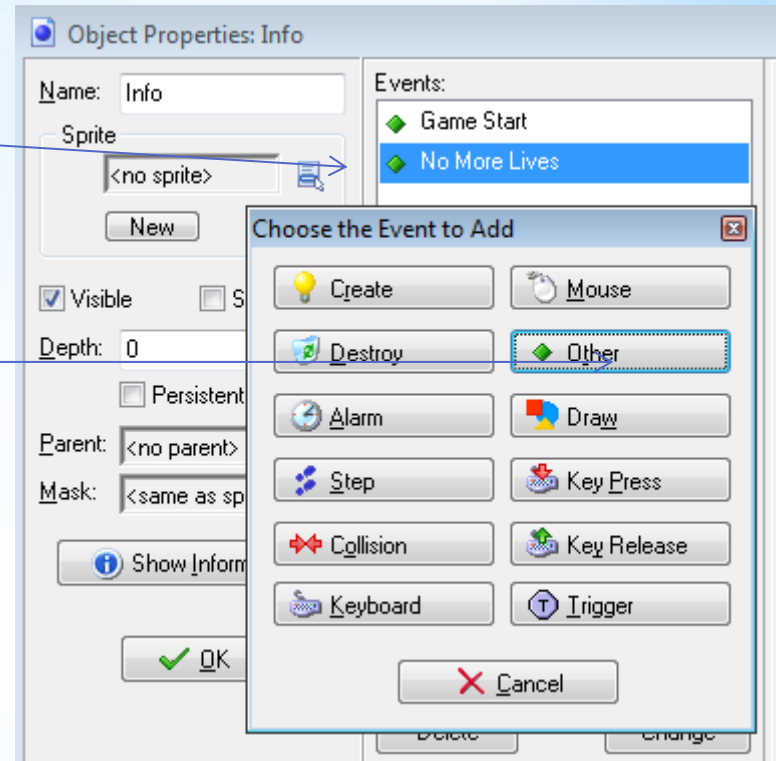
En new lives escribimos 3.



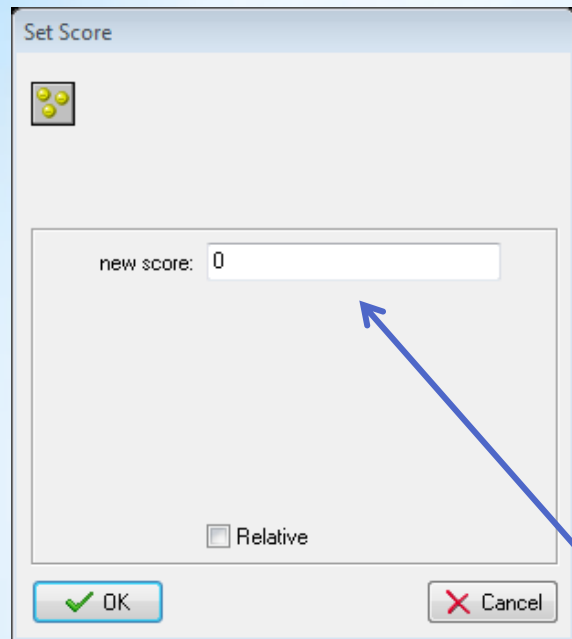
Nuevamente agregamos un evento

Seleccionamos la opción
“No more lives”

Seleccionamos el
evento *Other*



En la pestaña *score*
encontraremos las acciones
“ShowHighScore”, “Set
score” y “Set Lives”



Set Score

new score: 0

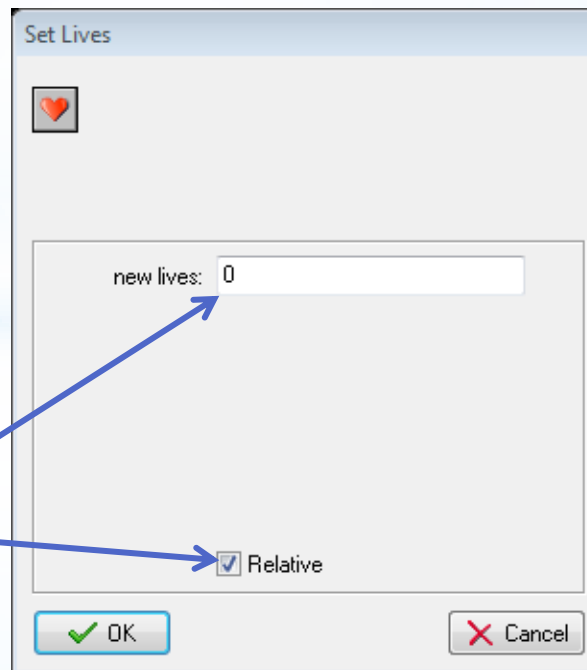
☐ Relative

OK Cancel

The 'Set Score' dialog box features a title bar with the text 'Set Score'. Below the title bar is a small icon of three yellow circles. The main area contains a text input field with the value '0' and the label 'new score:'. Below the input field is a checkbox labeled 'Relative'. At the bottom are two buttons: 'OK' with a green checkmark and 'Cancel' with a red X.

La acción
set score
quedará así

La acción set lives
quedará así, con un cero y
con la casilla *Relative*
activa



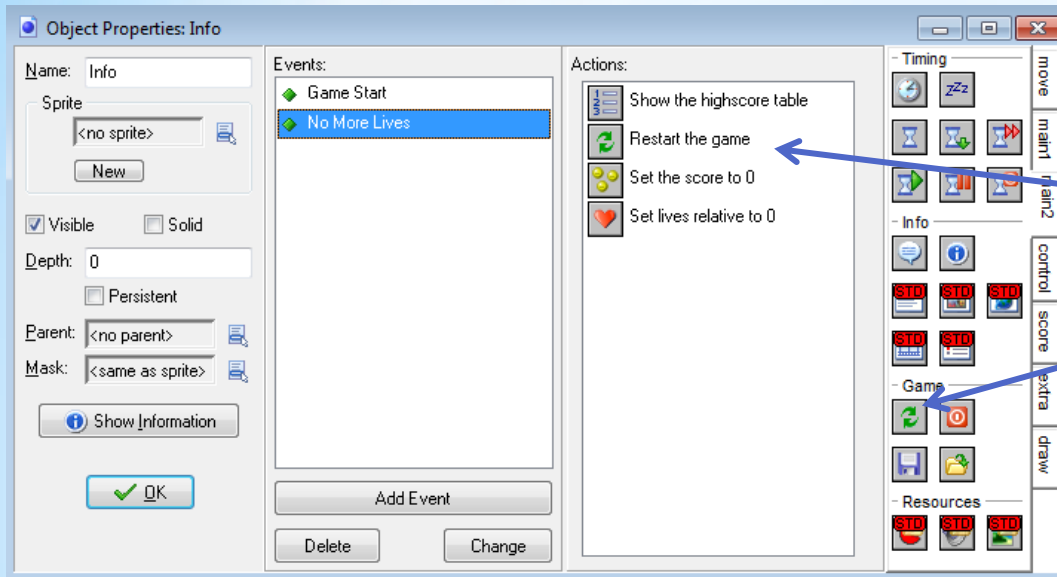
Set Lives

new lives: 0

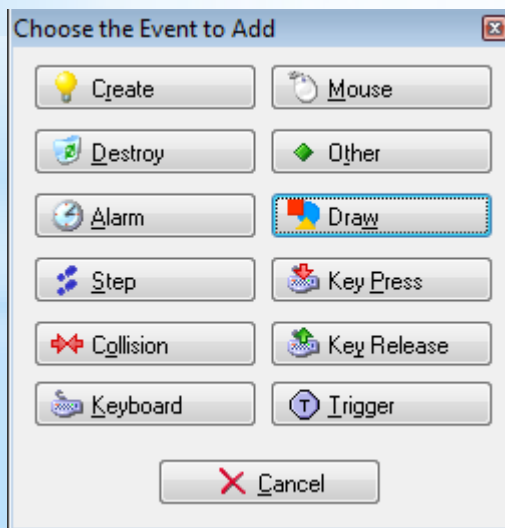
☒ Relative

OK Cancel

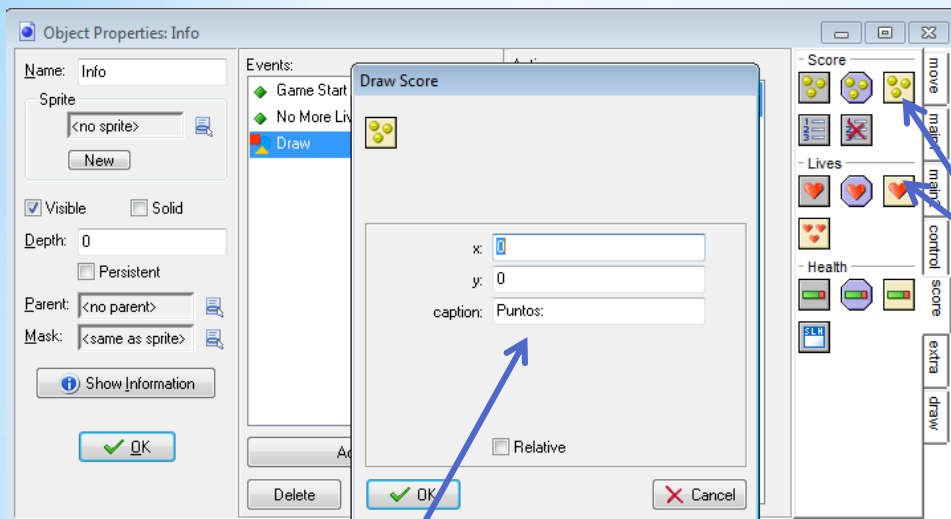
The 'Set Lives' dialog box features a title bar with the text 'Set Lives'. Below the title bar is a small icon of a red heart. The main area contains a text input field with the value '0' and the label 'new lives:'. Below the input field is a checkbox labeled 'Relative' which is checked. At the bottom are two buttons: 'OK' with a green checkmark and 'Cancel' with a red X.



En la pestaña *main2* se encuentra la acción *Restar the game*, la arrastraremos despues del highscore.



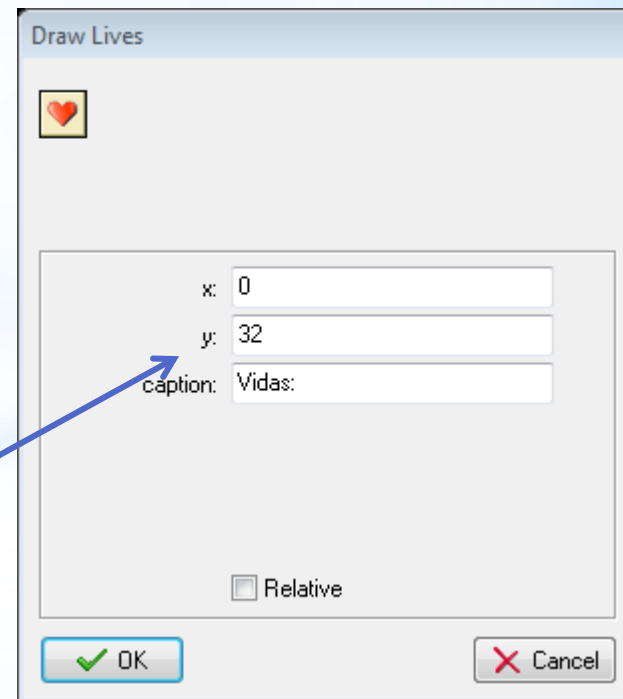
Hay que agregar un evento *Draw*.



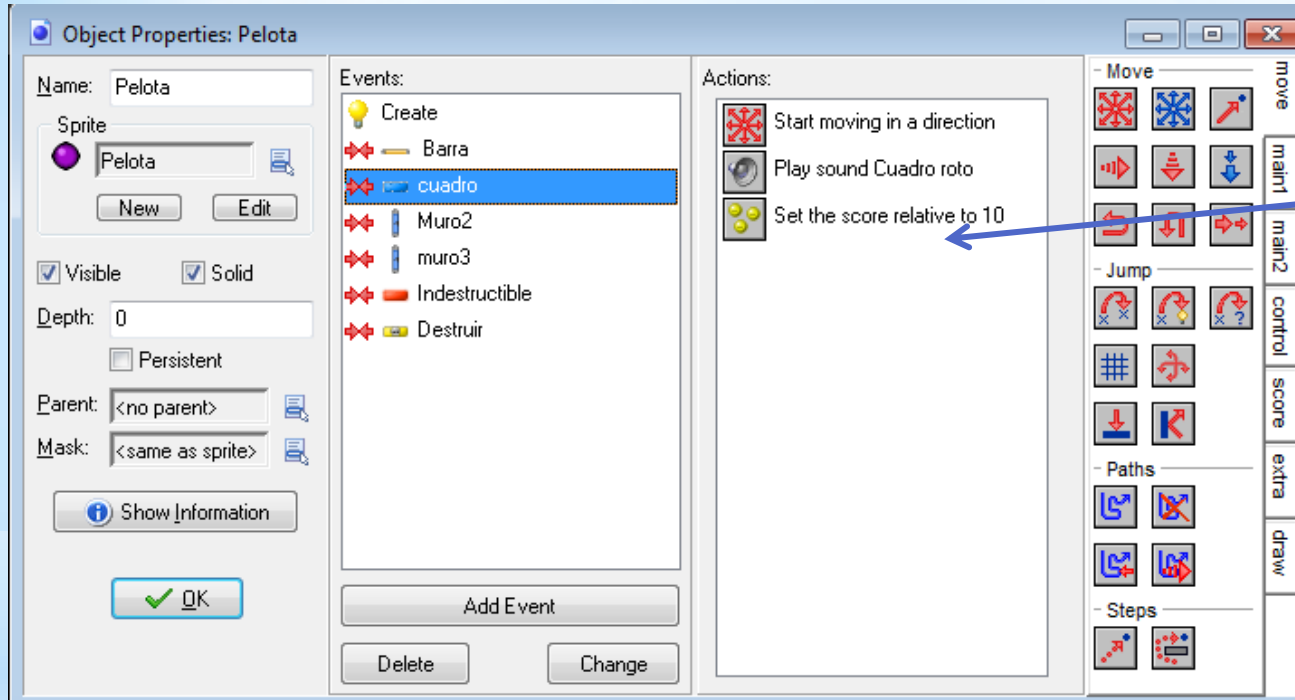
En la pestaña *Score* se encuentran las acciones “Draw Score” y “Draw Lives”.

En “x” y “y” dejaremos el 0, en el campo Caption escribimos “Puntos:”

En el caso de *Draw Lives* en “x” dejaremos el 0 y en “y” escribimos un 32, en el campo Caption escribimos “Vidas:”

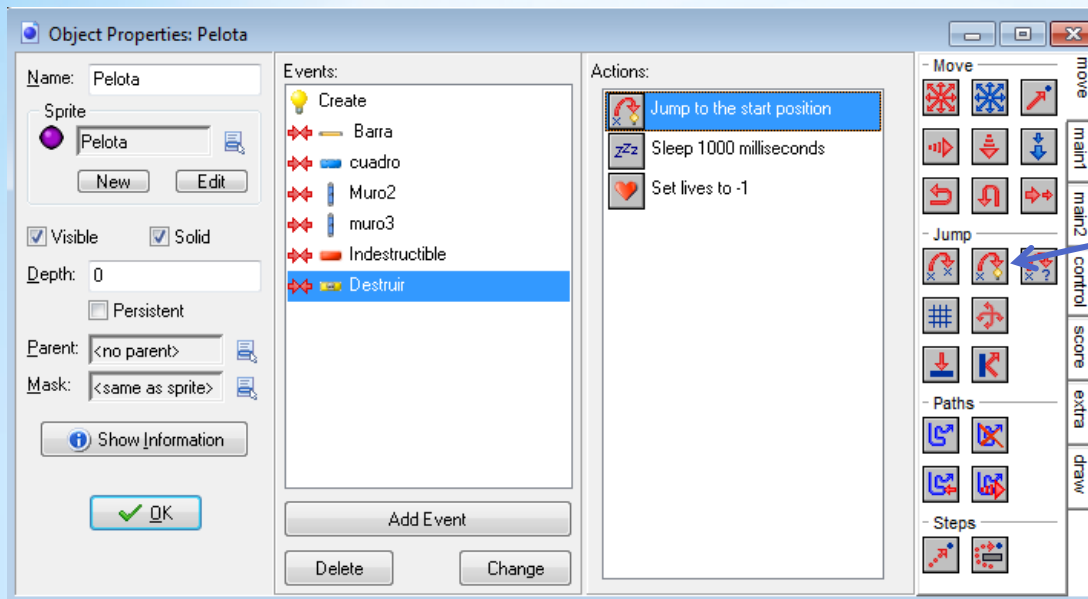


Ahora abrimos el objeto
“Pelota”



En el evento collision
con el cuadro
agregaremos un “Set
score”

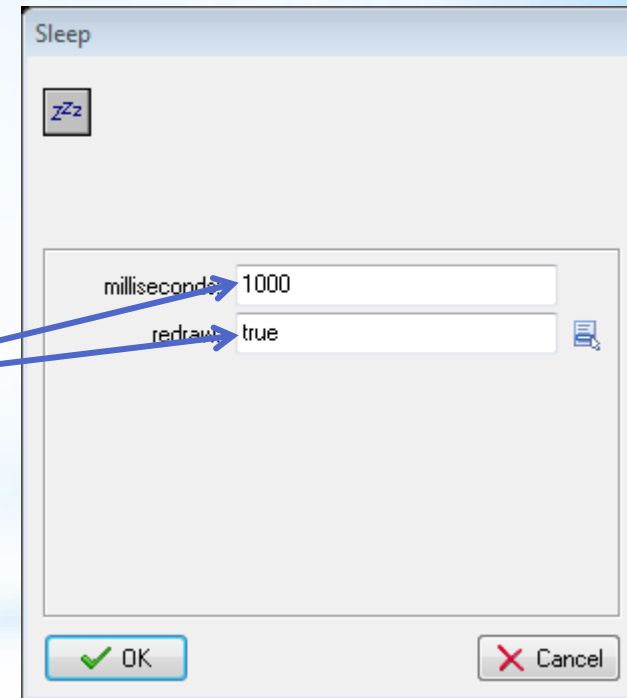
En el campo *New Score* escribimos un
10, marcamos la casilla relative y
listo.



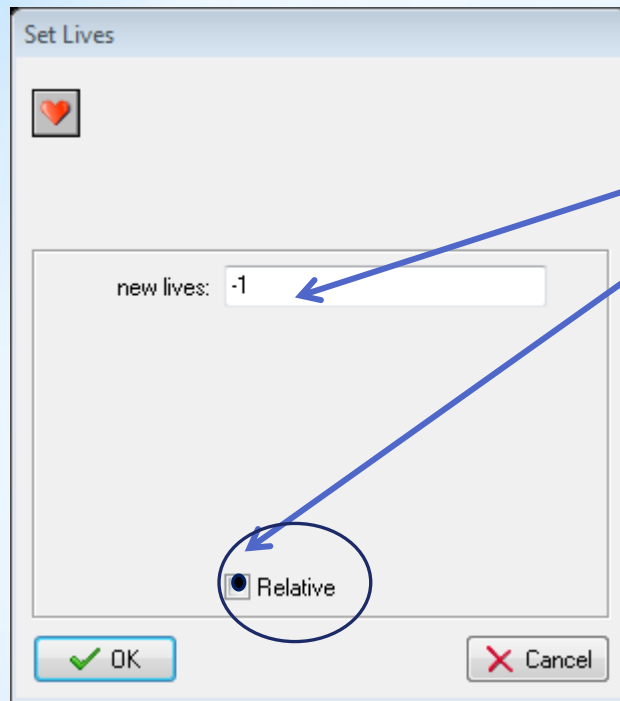
En la pestaña *move* arrastramos un jump to the start position

Abrimos el evento collision con destruir

En la pestaña *main2* encontramos la acción “sleep”. Debe de quedar así

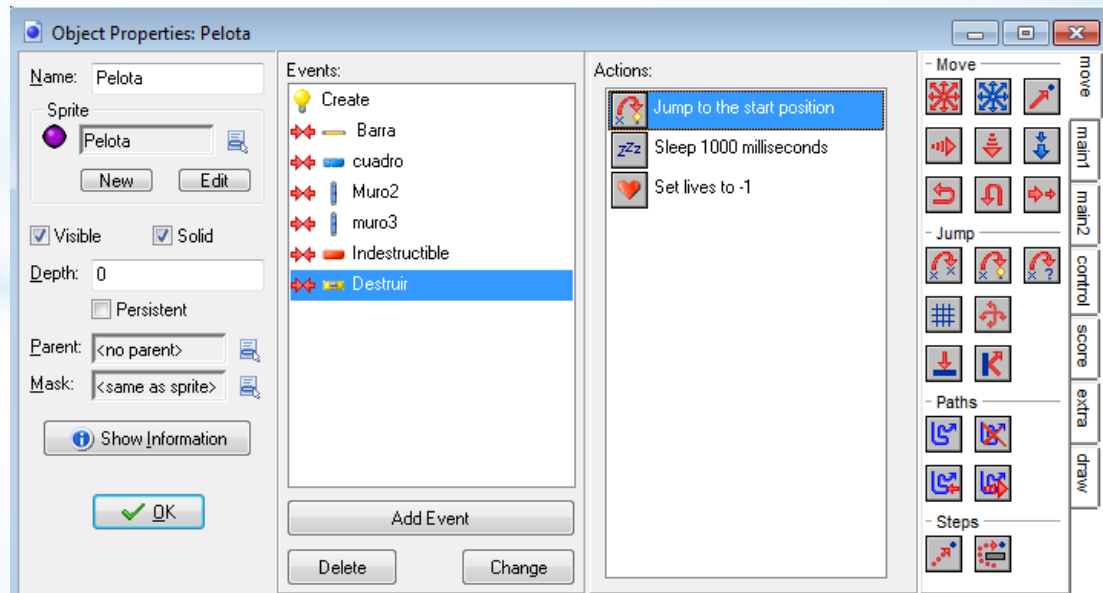


También agregaremos un Set Live y capturaremos en el un -1 y seleccionamos la casilla relative.

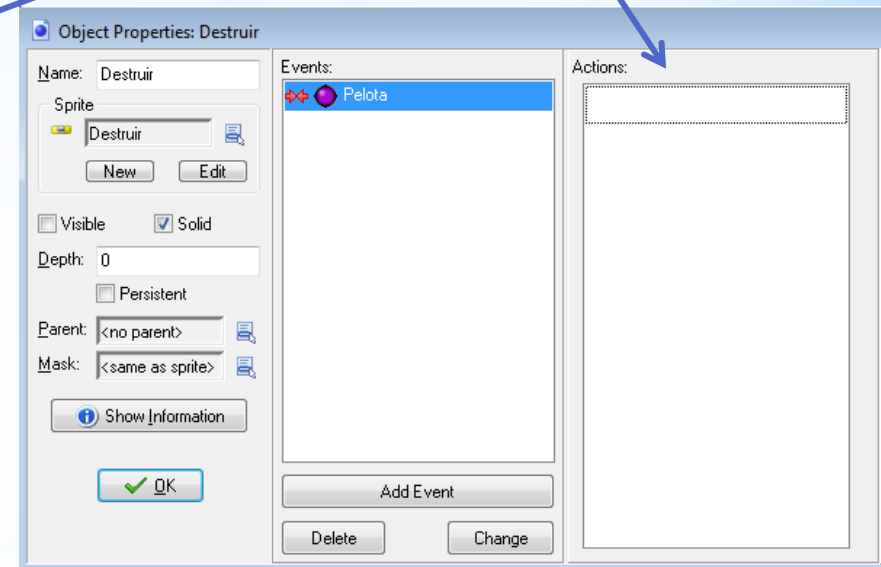
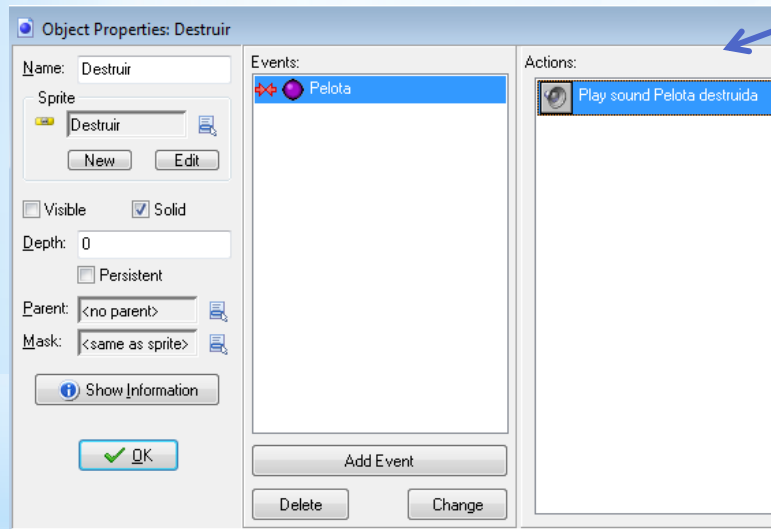


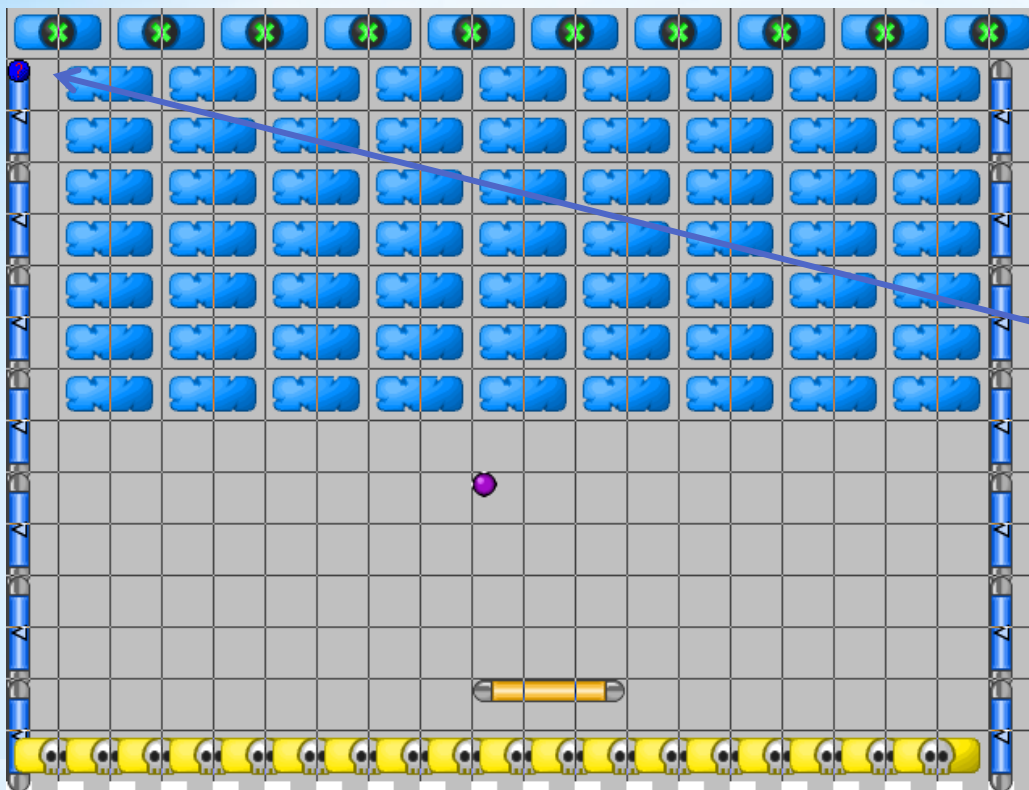
Quedará así

Nota: la acción sound fue eliminada debido a un bug.

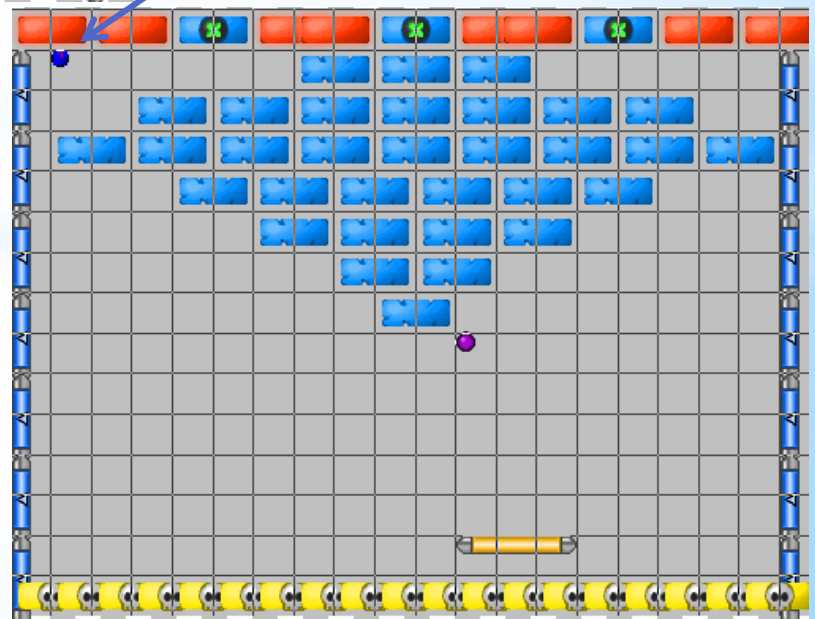


Abrimos el objeto Destruir y eliminamos la accion de sound





Ahora hay que abrir cada uno de los rooms para agregar nuestro objeto info en la esquina superior derecha.



*Y eso es todo, ya deberías de saber como crear un tablero para vidas y para puntos.