



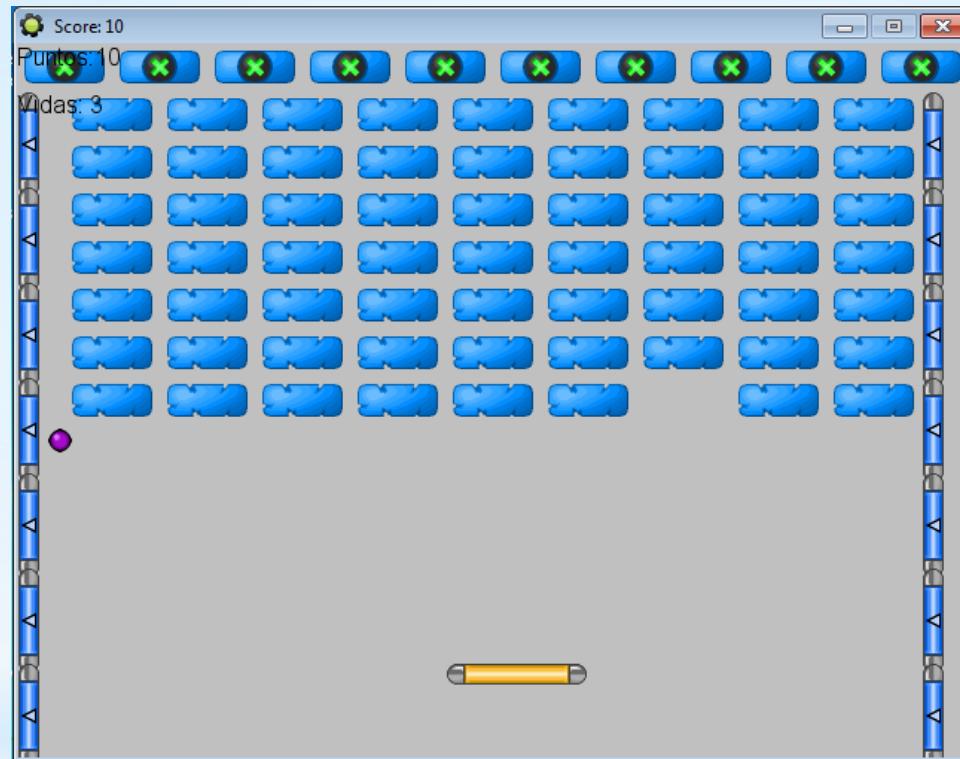
Módulo 2, Clase 3:



*Contenido clase 3

*Actividad 4 continuación

* Actividad 4: El demoledor

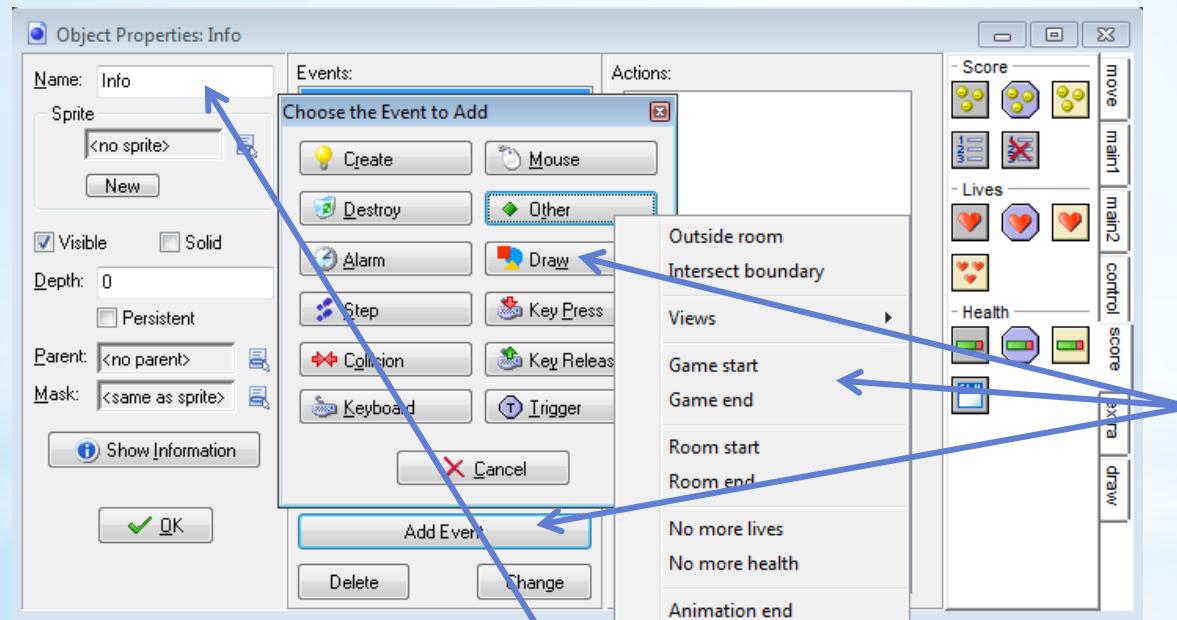


En esta continuación se enseñará a utilizar vidas, puntos y un top 10 de los mejores jugadores.

En esta ocasión retomaremos la actividad pasada...

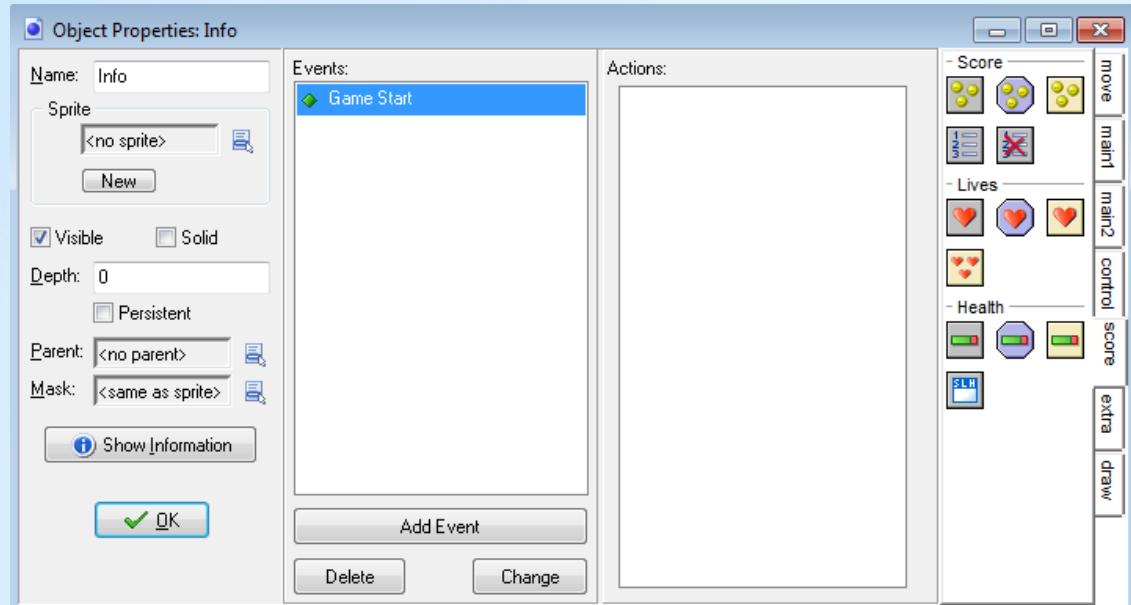


Primero crearemos un objeto, no es necesario crear o elegir un sprite antes.

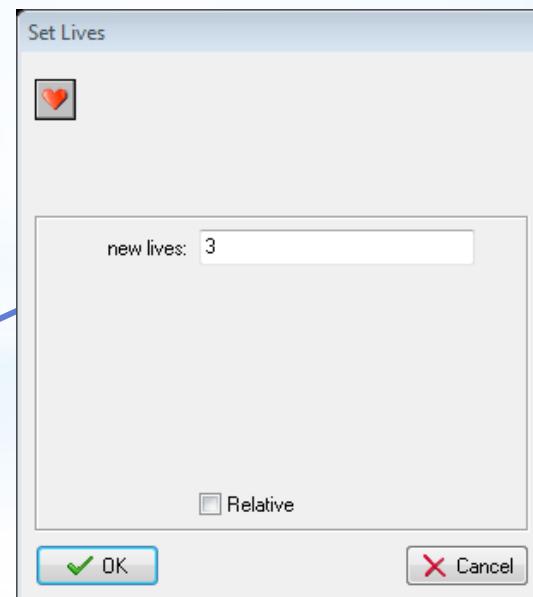


Click en *Add Event* y
posteriormente click
en *Other*.
Seleccionamos la
opción “Game Start”

Le asignaremos el nombre de “info”



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



En new lives escribimos 3.

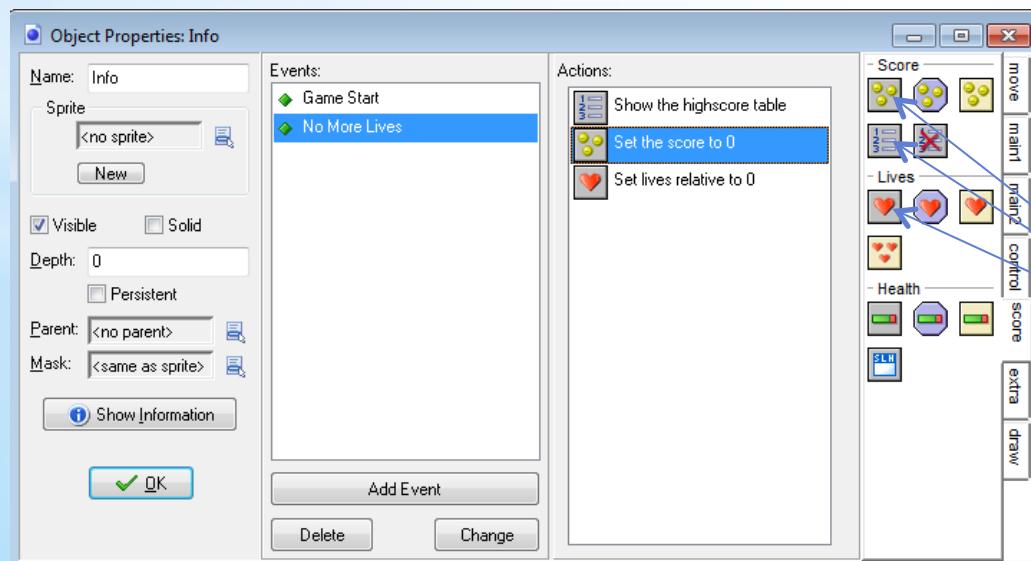
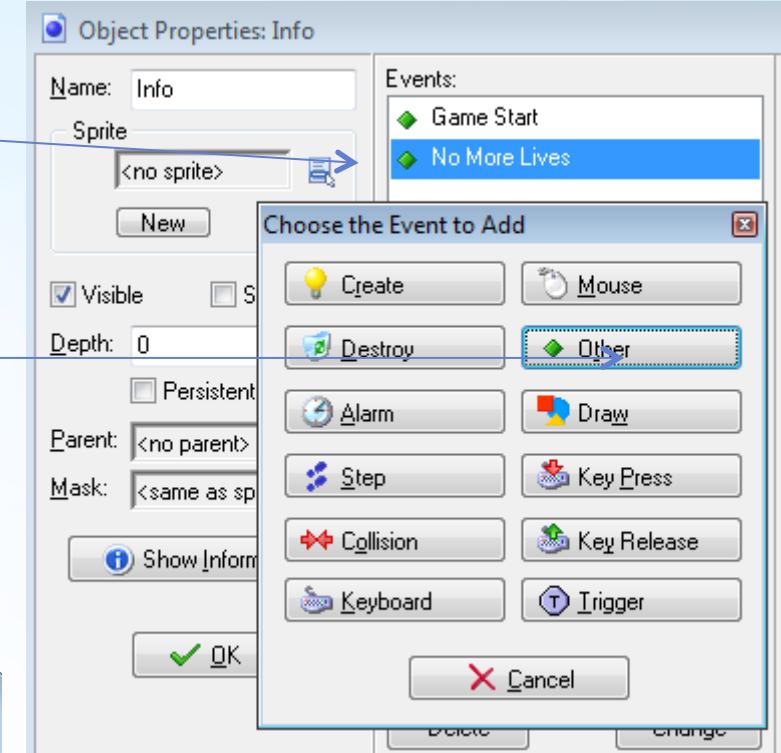


Lo dejamos tal y como está.

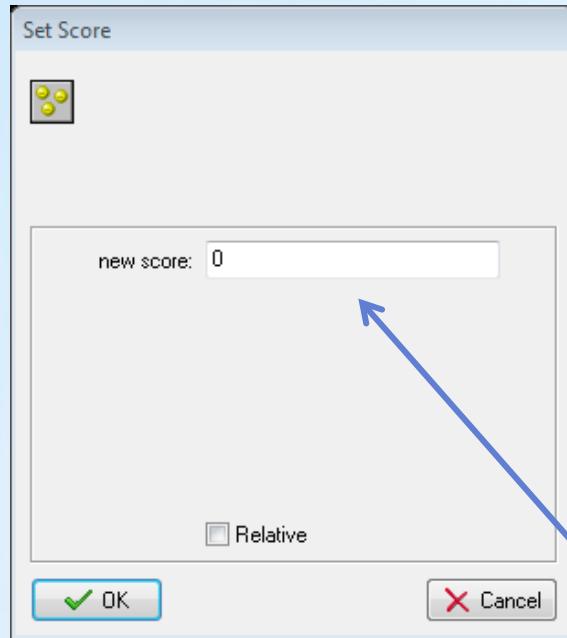
Nuevamente agregamos un evento

Seleccionamos la opcion
“No more lives”

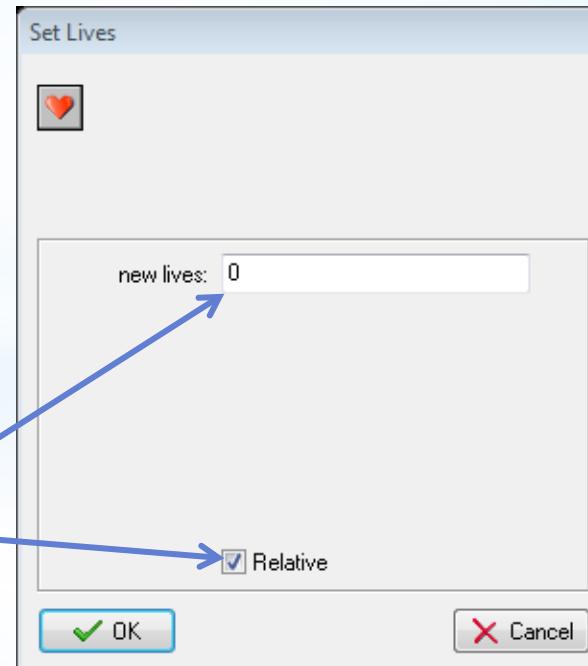
Seleccionamos el
evento *Other*



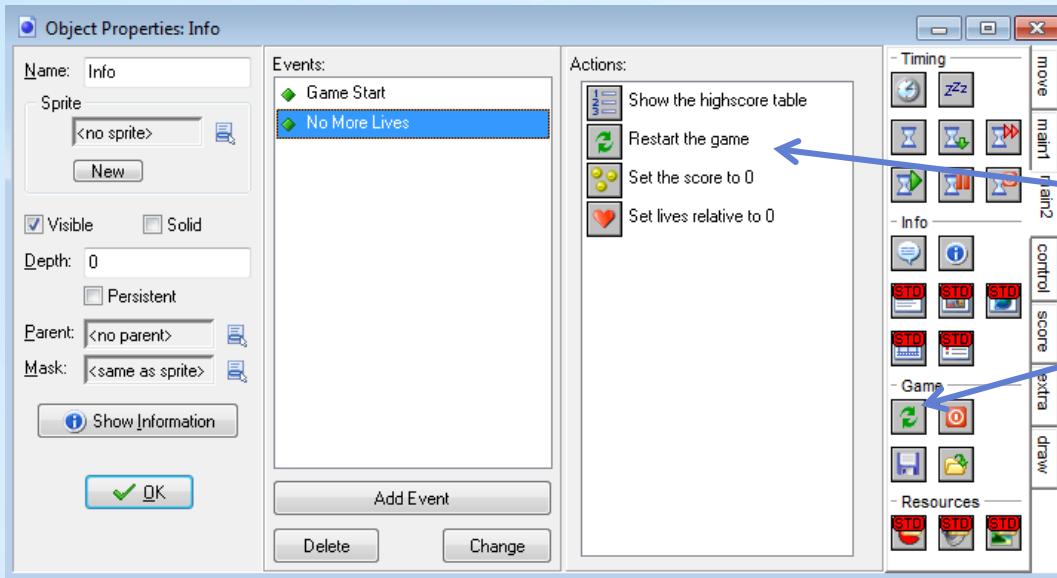
En la pestaña *score*
encontraremos las acciones
“ShowHighScore”, “Set
score” y “Set Lives”



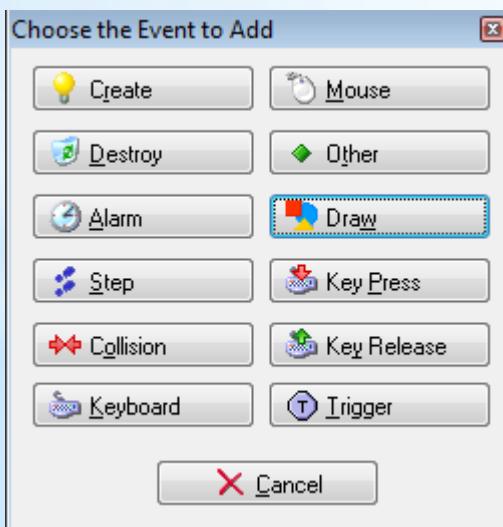
La acción
set score
quedará así



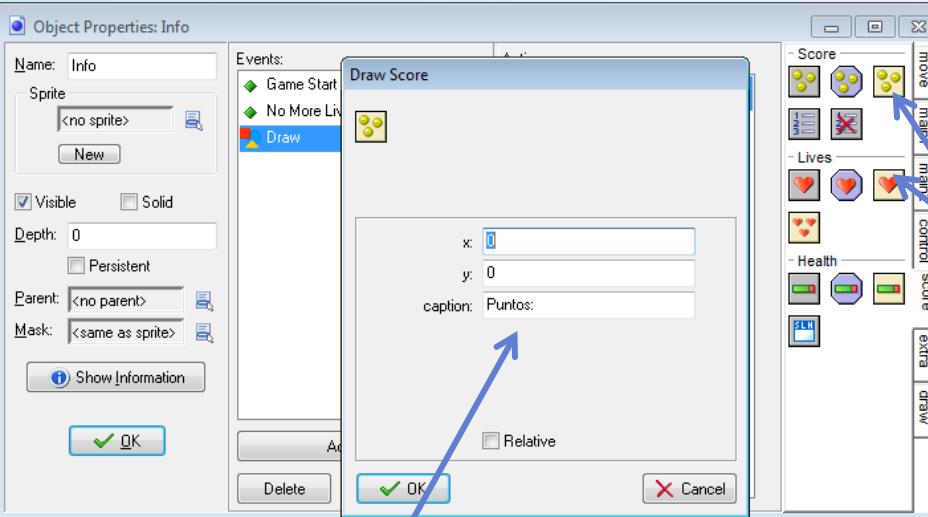
La acción set lives
quedará así, con un cero y
con la casilla *Relative*
activa



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



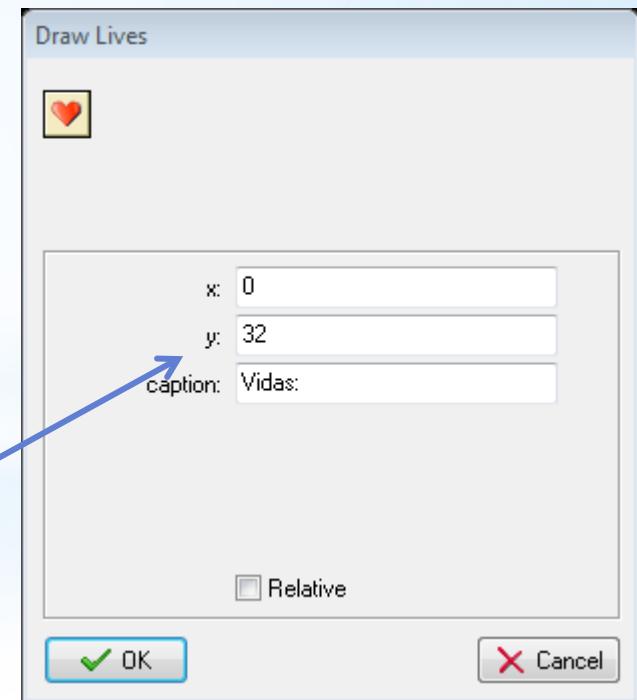
Hay que agregar un evento
Draw.



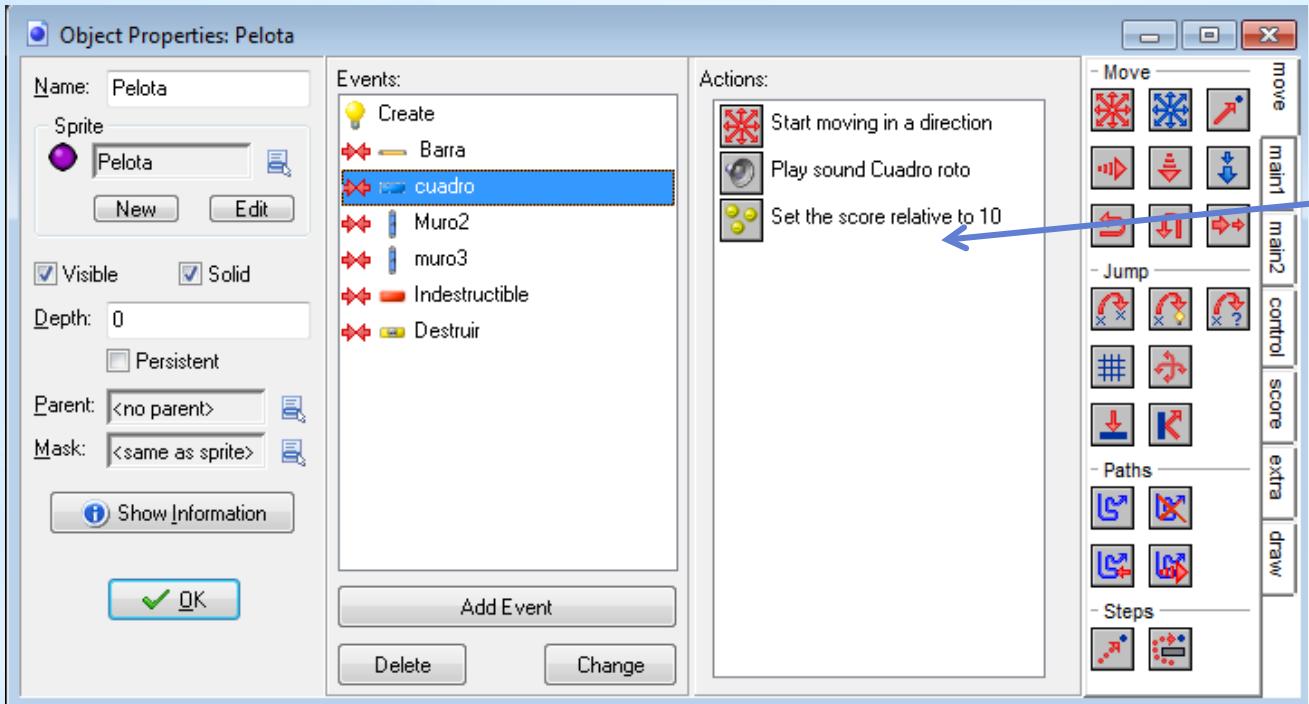
En la pestaña **Score** se encuentran las acciones “Draw Score” y “Draw Lives”.

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:”

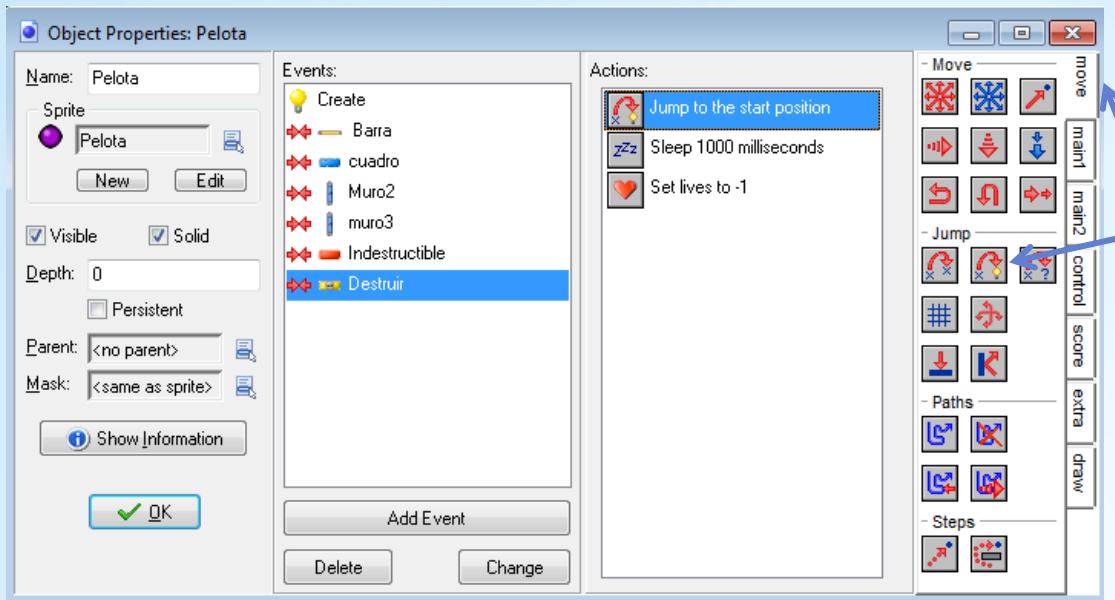


Ahora abrimos el objeto “Pelota”

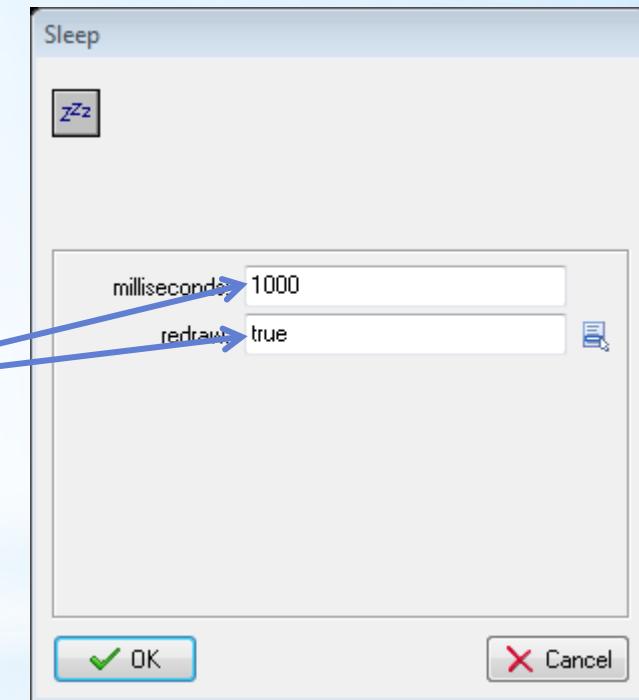


En el evento collision con el cuadro agregaremos un “Set score”

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



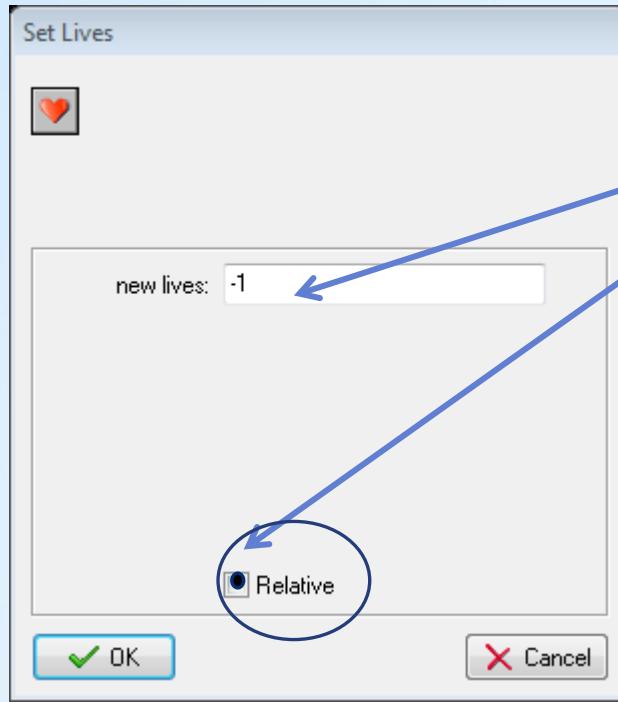
En la pestaña *move* arrastramos un jump to the start position



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 seleccionaremos la casilla relative.



Quedará así

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

Name: Pelota

Sprite: Pelota

Events:

- Create
- Barra
- cuadro
- Muro2
- muro3
- Indestructible
- Destruir

Actions:

- Jump to the start position
- Sleep 1000 milliseconds
- Set lives to -1

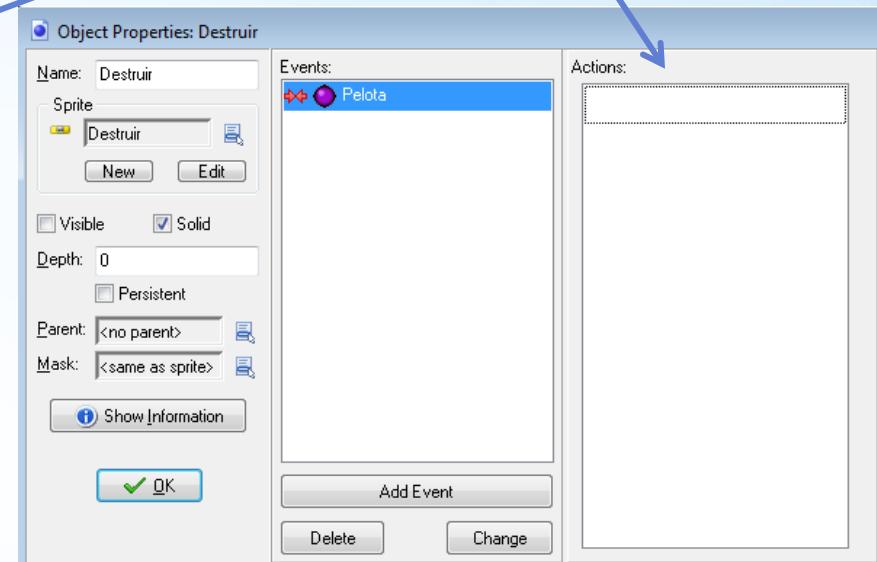
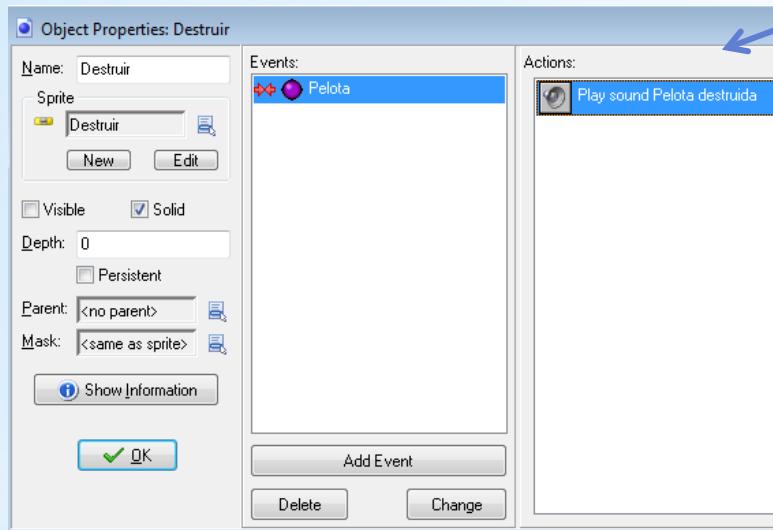
Move

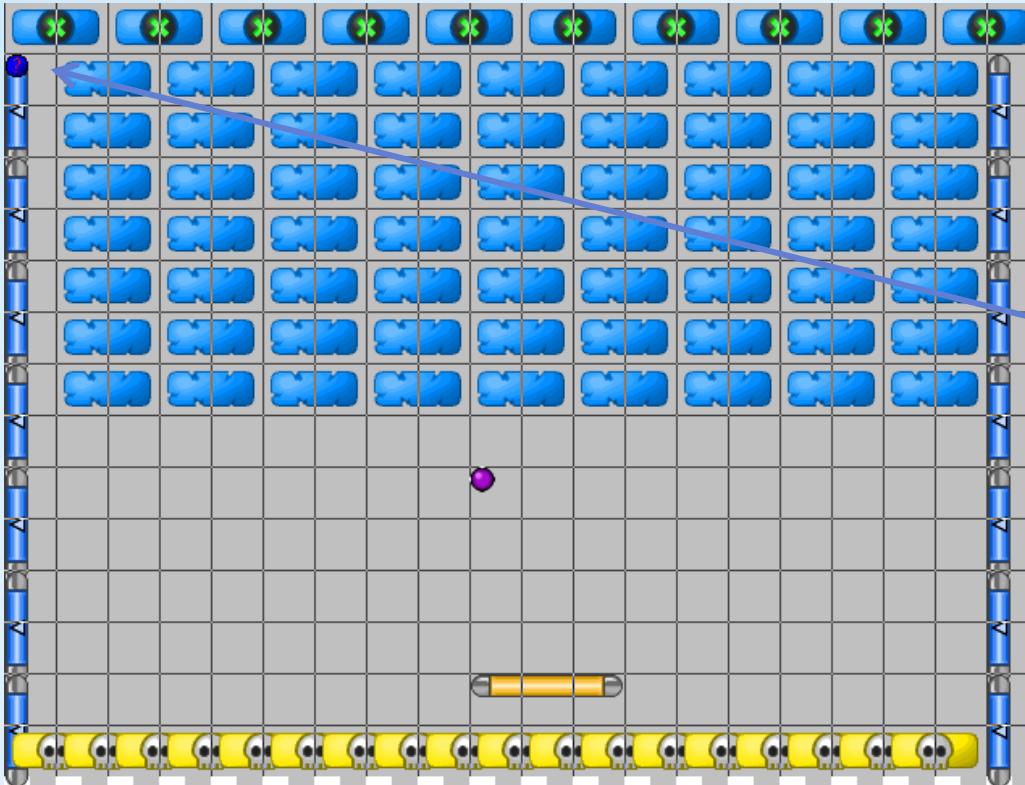
Jump

Paths

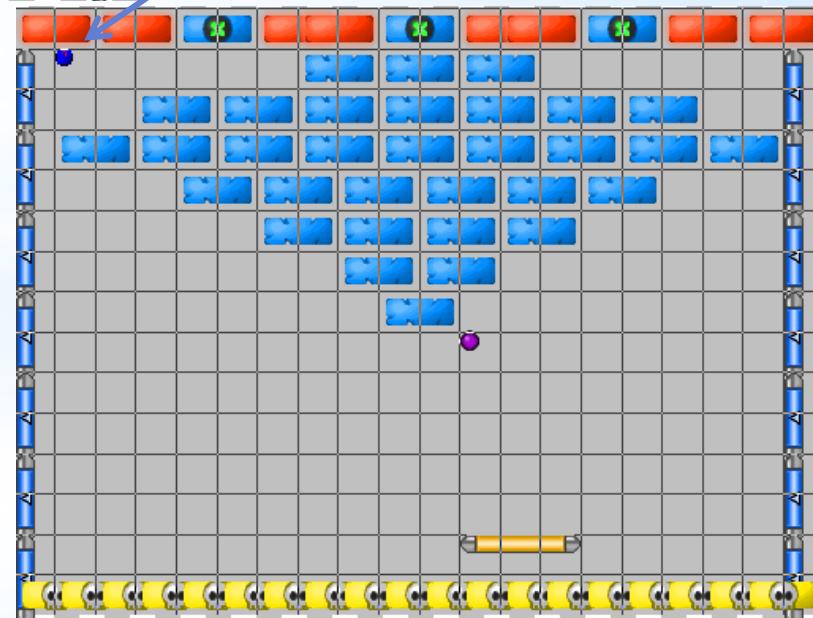
Steps

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.