



## \*Módulo 2, Clase 3:

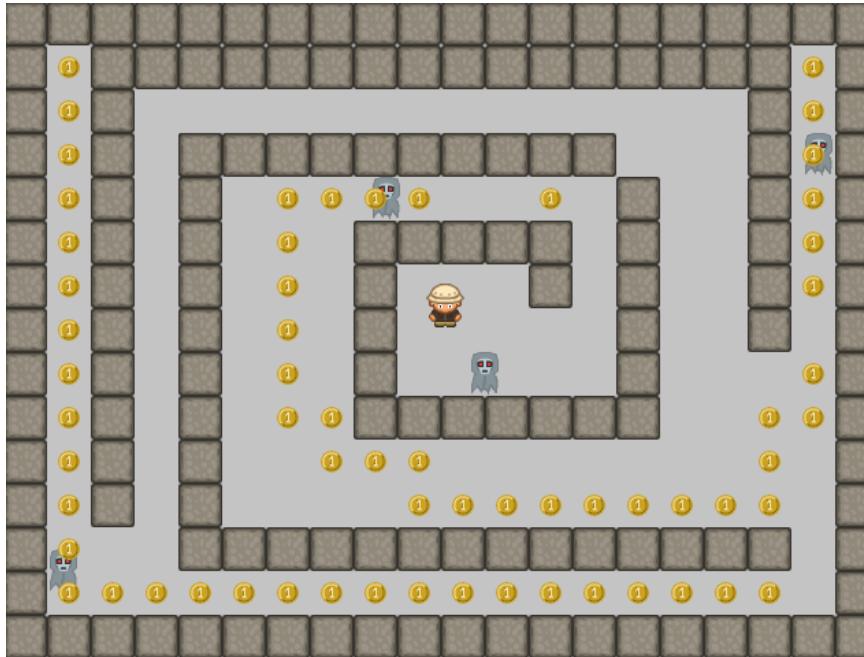


# \*Contenido clase 2

\*Interfaz y guía rápida

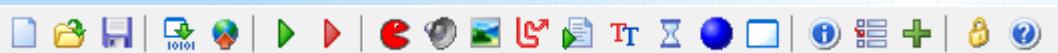
\*Actividad 3

# \*Actividad 1: Mi primer juego

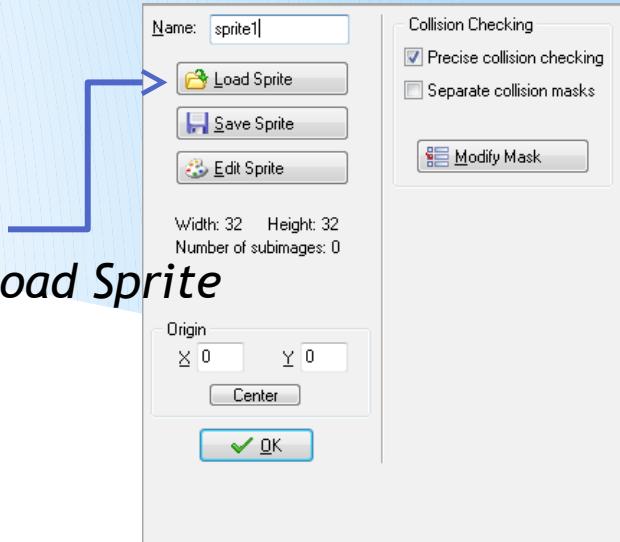


El objetivo de este juego es recoger todo el tesoro en la ruinas evitando a los fantasmas.

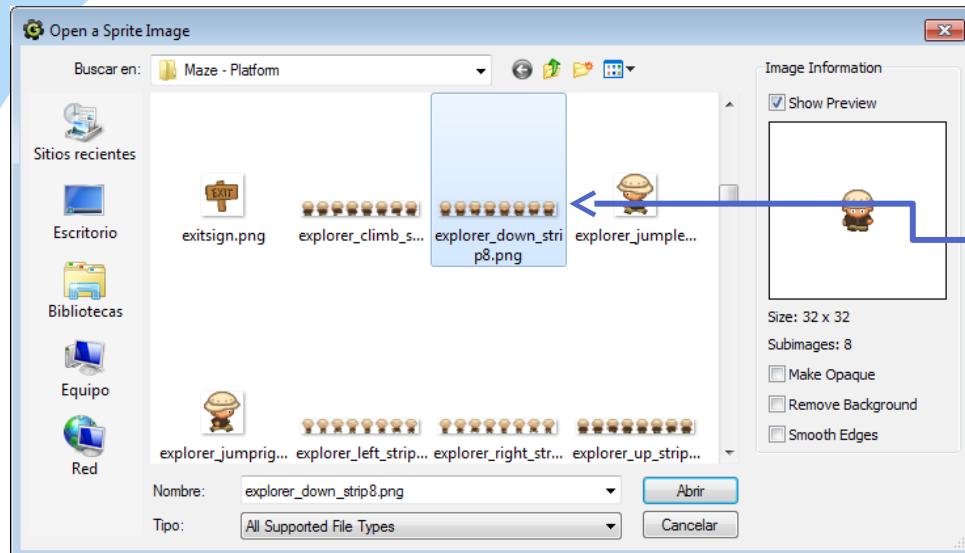
# Primero crearemos los sprites



Click en “Load sprite”



Click en *Load Sprite*

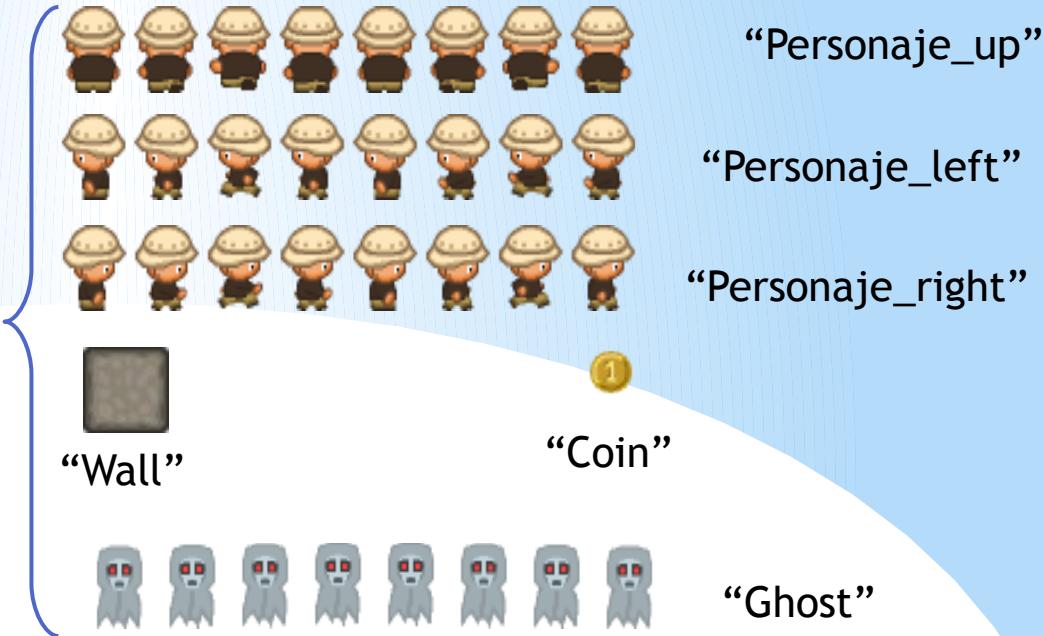


Hay que buscar y seleccionar esta imagen.

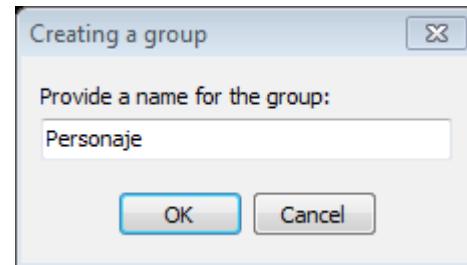
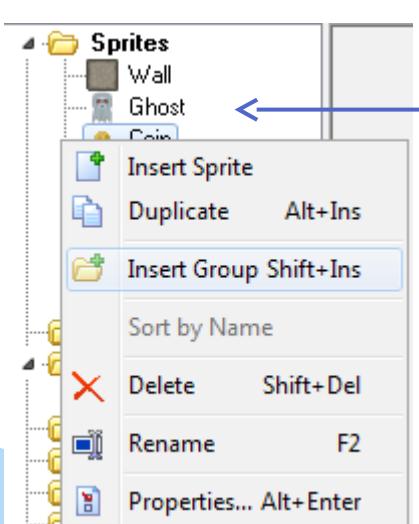
Lo guardaremos con el nombre de “personaje\_down”

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

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

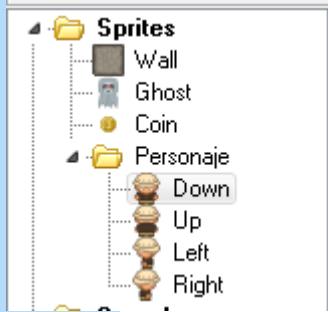


Clic derecho en esta parte y seleccionamos *Insert Group*



La llamaremos "Personaje"

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

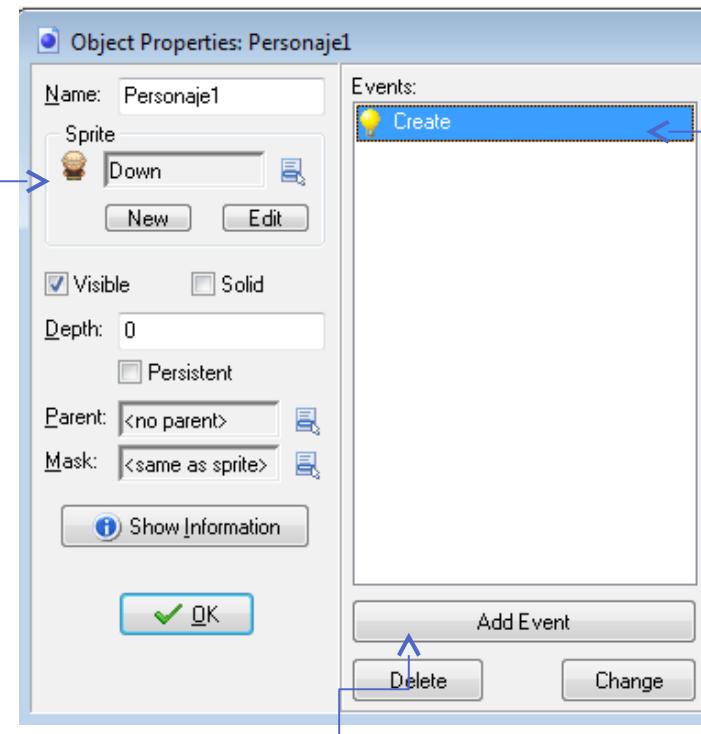


Ahora crearemos los objetos



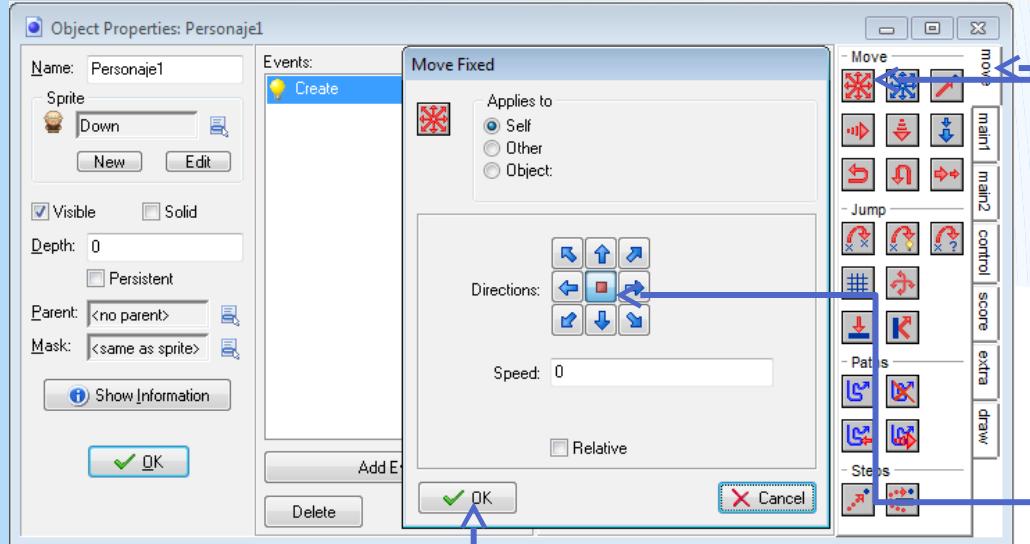
Clic en *Create an object*

Seleccionamos el sprite  
“personaje\_down”



Elegimos el evento *Create*

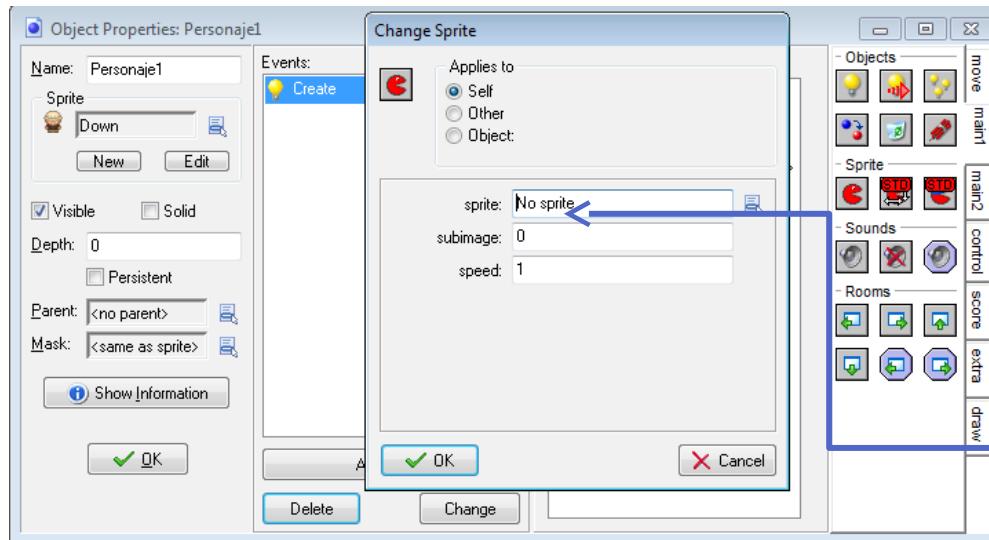
Clic en *Add event*



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

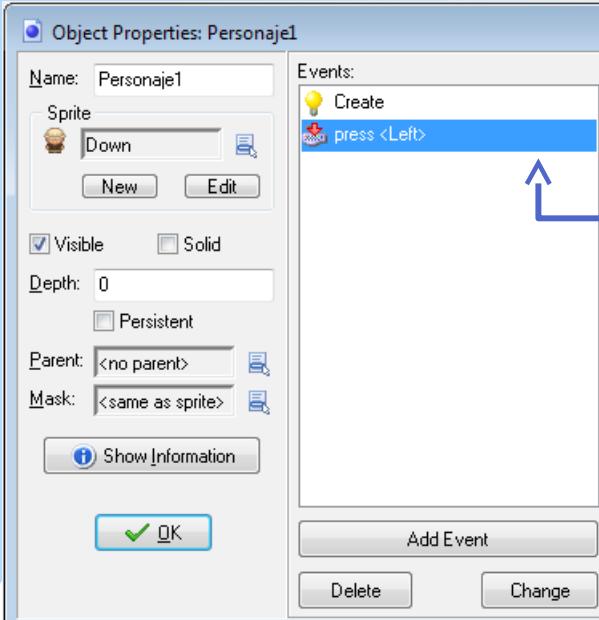
Seleccionamos el cuadro de en medio .

Clic en OK

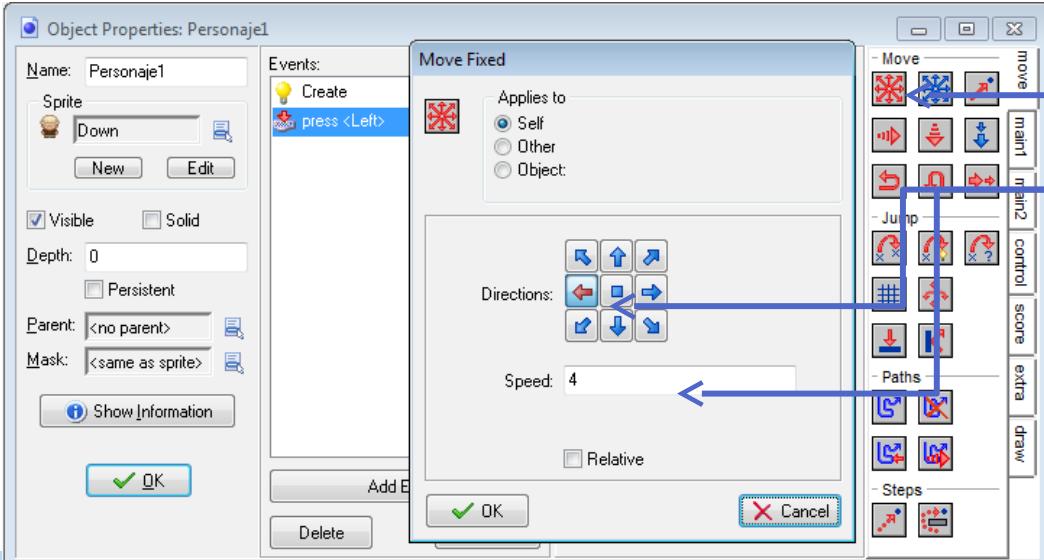


Abrimos la pestaña *main1* y agregamos la acción *Change Sprite*

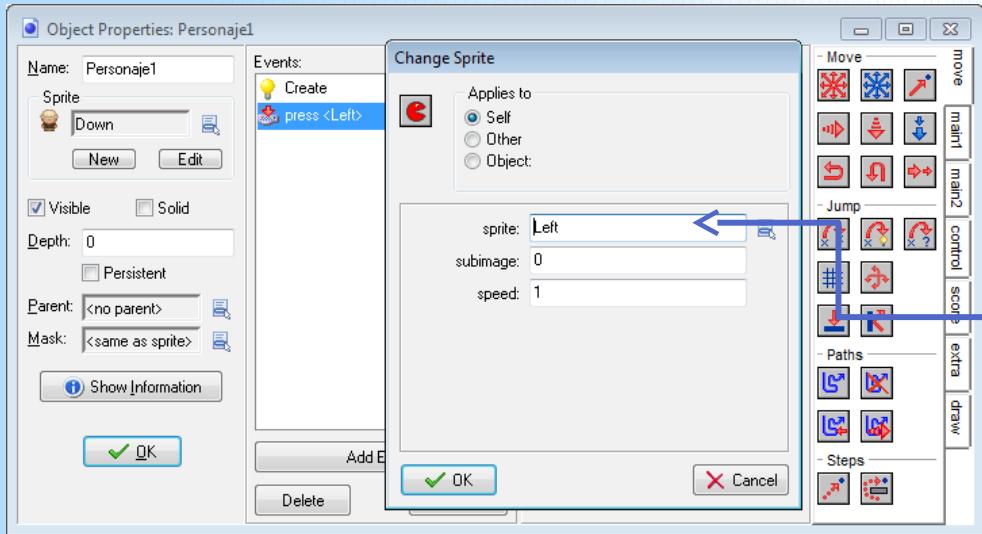
Seleccionamos el sprite “personaje\_down”



Seleccionamos el evento Key press y seleccionamos la tecla left

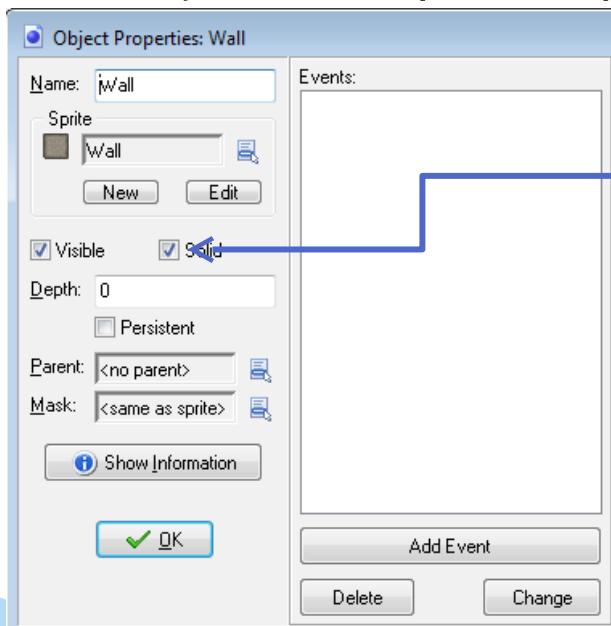


Arrastramos la acción Move fixed, elegimos la flecha hacia la izquierda y le asignamos la velocidad 4



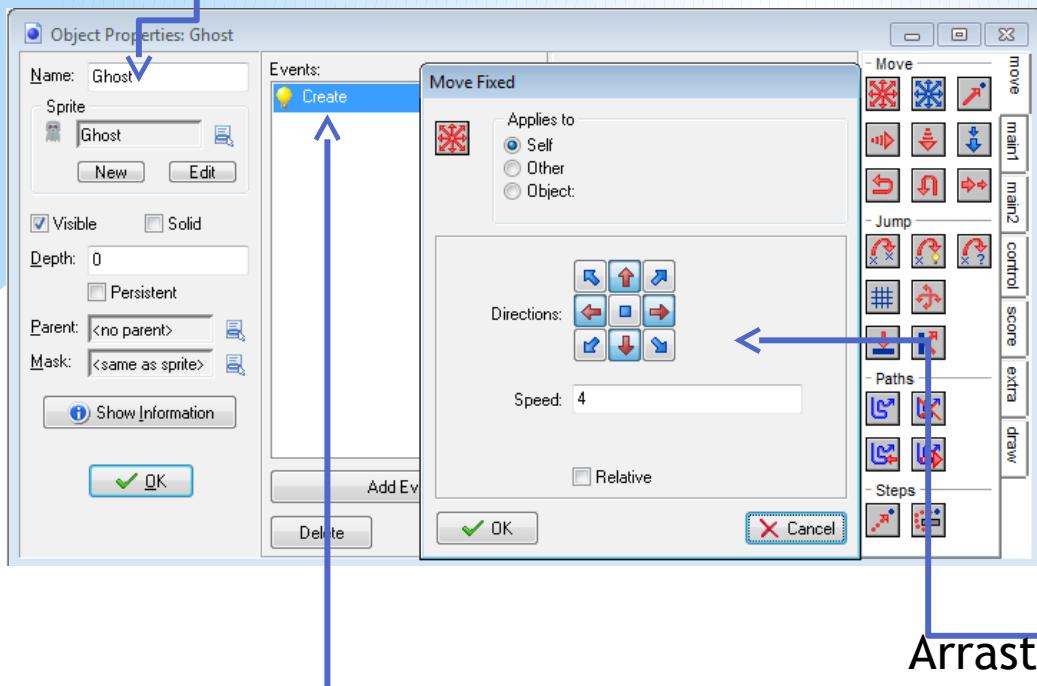
Seleccionamos la acción *Change Sprite* y seleccionamos el sprite *personaje\_left*

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



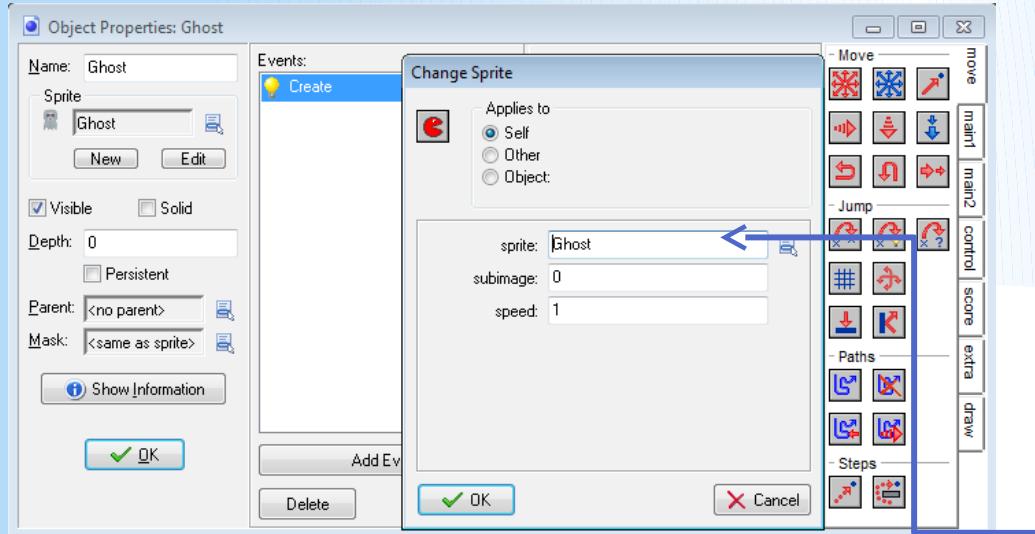
Creamos un nuevo objeto bajo el nombre “Wall” y solo marcamos la casilla *Solid*

Creamos un nuevo objeto bajo el nombre “Ghost”



Agregamos el evento *Create*

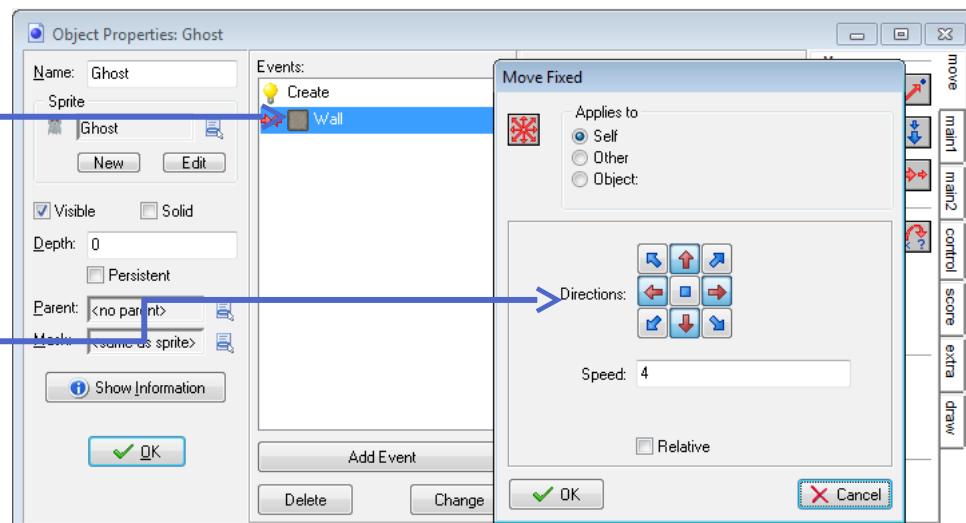
Arrastramos el evento *Move Fixed* y seleccionamos estas 4 flechas y la velocidad será 4

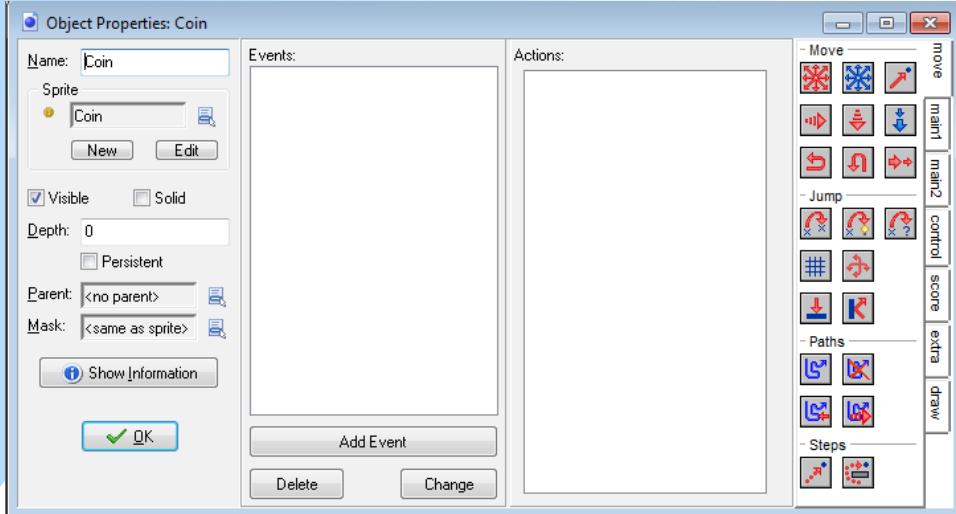


Arrastramos la acción *Change Sprite* y seleccionamos el sprite *Ghost*

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

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

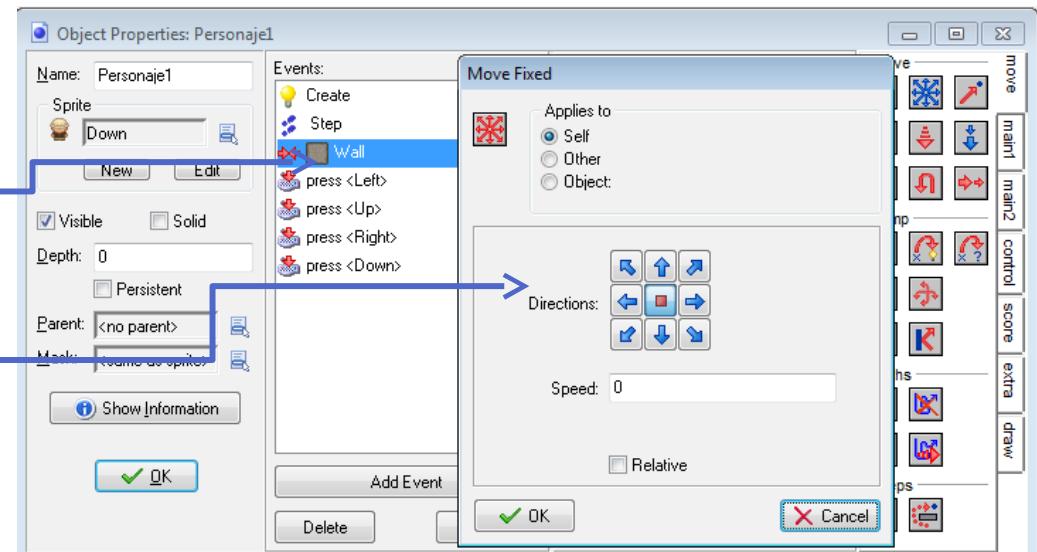


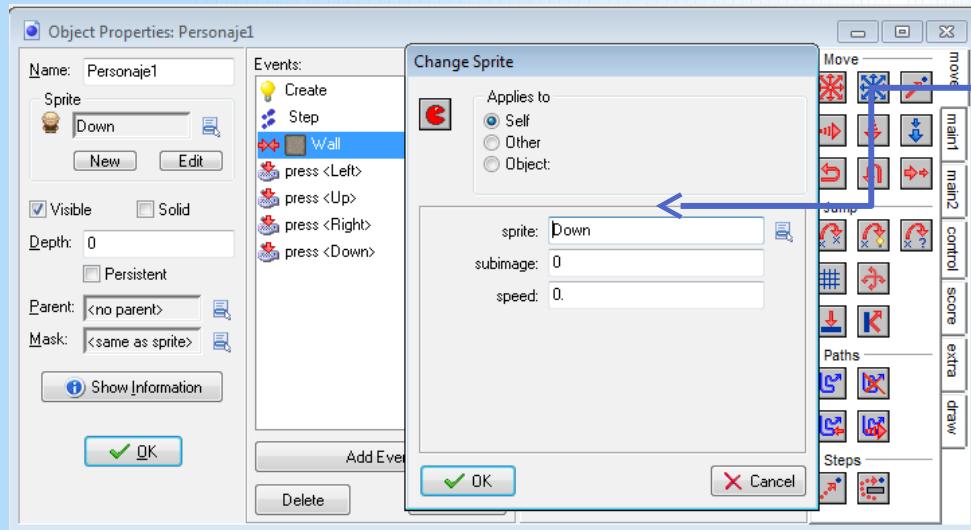


Creamos un nuevo objeto bajo el nombre “Coin” con el sprite *coin* y lo dejamos tal y como está

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

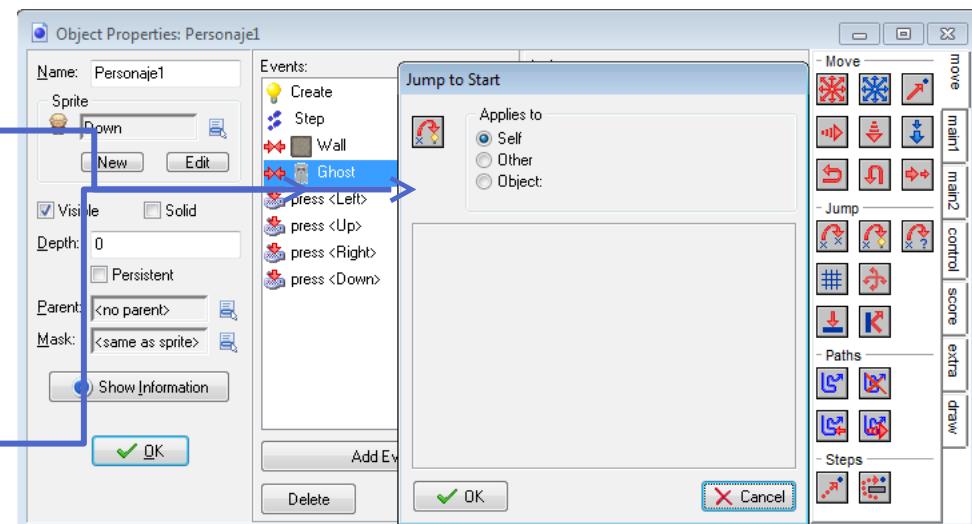


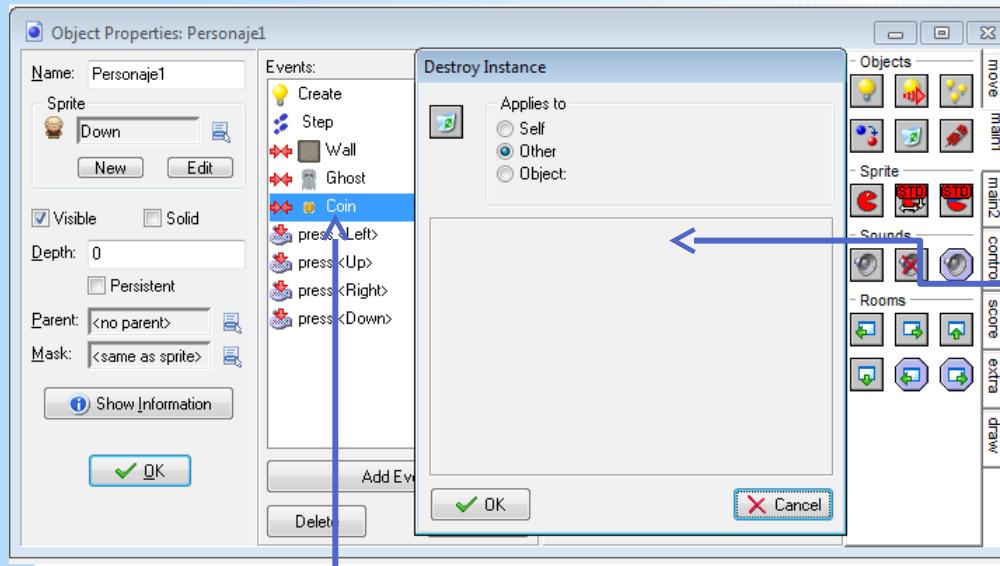


Agregamos un *Change Sprite* y seleccionamos el sprite: *personaje\_down*

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

Arrastramos la acción *Jump to Start*

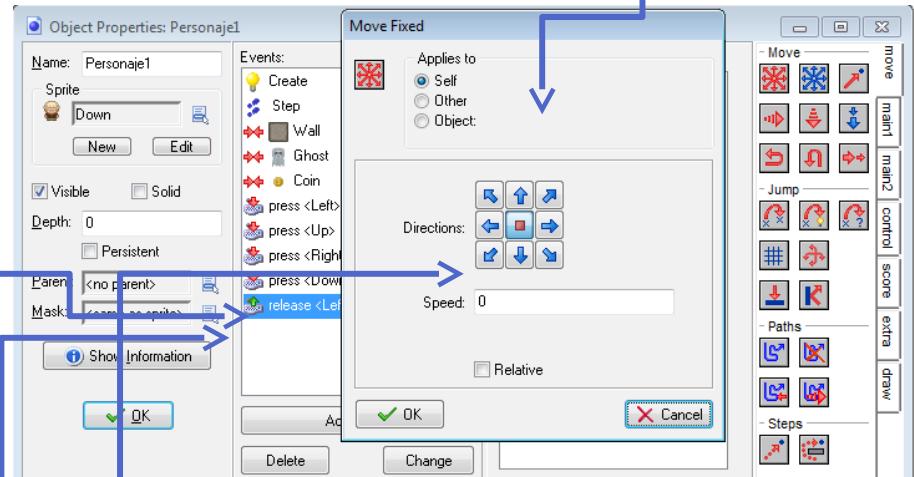




Añadimos el evento *Collision* pero ahora seleccionamos *Coin*

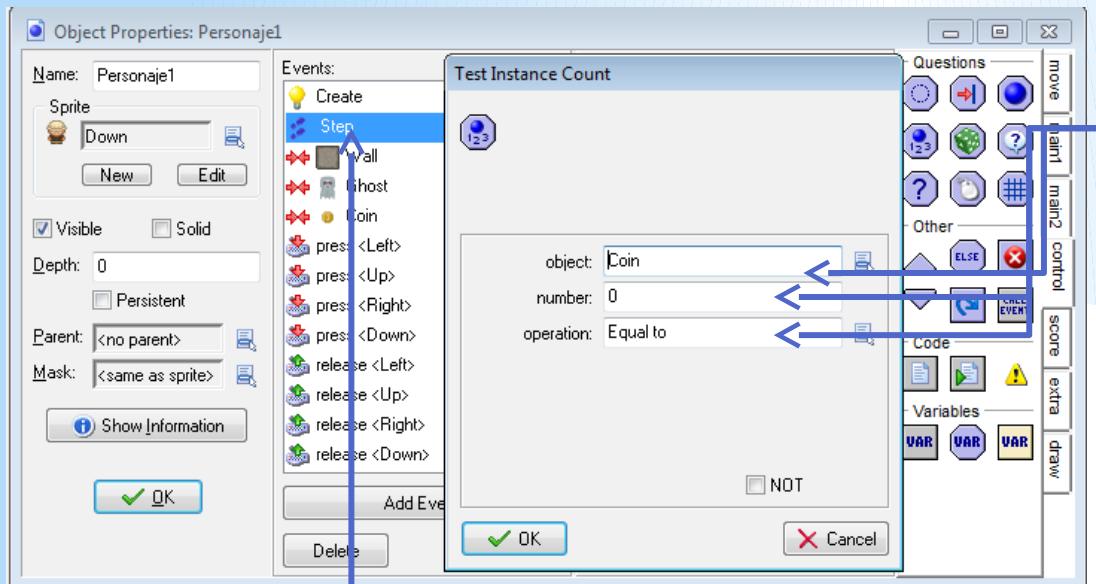
Arrastramos la acción *Destroy Instance* y seleccionamos la casilla *Other*

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



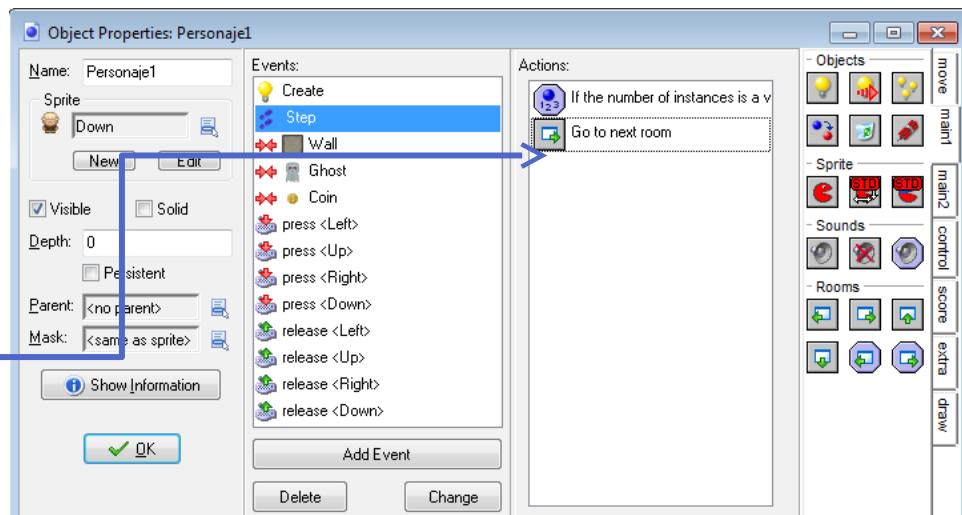
Añadimos el evento *Key Release* pero ahora seleccionamos *left*

Repetimos esto para todas las direcciones



Agregamos la acción *Test instance 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