

Nivel

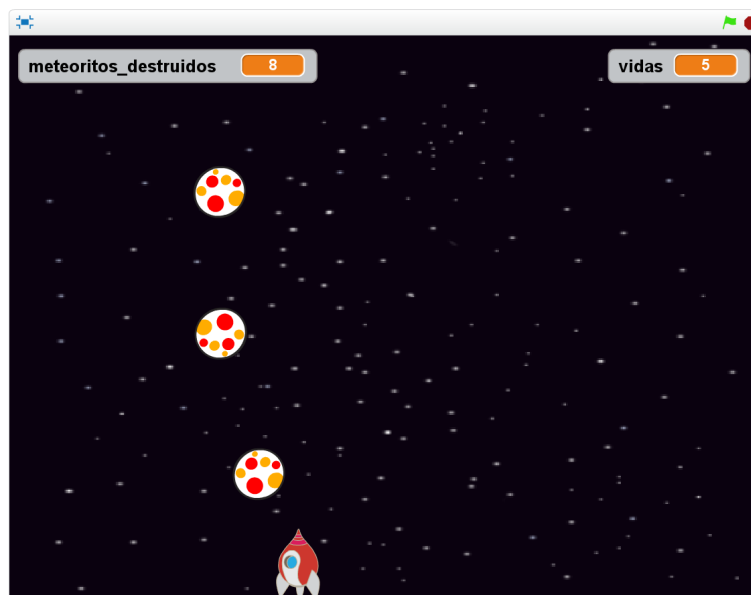
1

NAVE ESPACIAL

{codeclub
world.org}

Introducción

En este proyecto vamos a hacer el juego de la nave espacial. El jugador debe destruir los meteoritos que van cayendo. Cuantos más meteoritos destruidos más puntos. Si un meteorito llega al suelo, la nave pierde una vida. Si un meteorito toca la nave, la nave pierde dos vidas. El juego se acaba cuando la nave ha perdido todas las vidas.



PISTA



Cosas a hacer!



Pruébalo!



Guarda tu proyecto

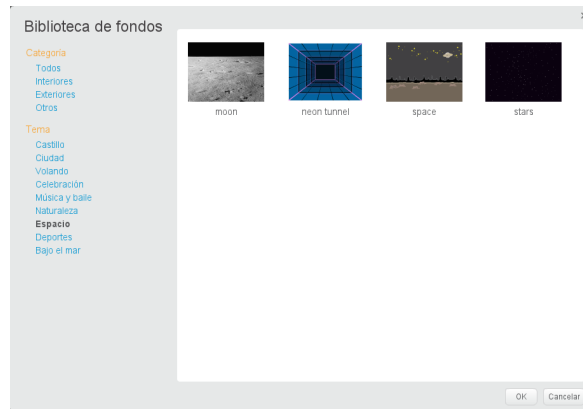
BUSCA Y AÑADE EL ESCENARIO, EL METEORITO, LA NAVE Y EL LASER

✓ Cosas a hacer!

AÑADE EL **FONDO STARS** DE LA BIBLIOTECA DE FONDOS.



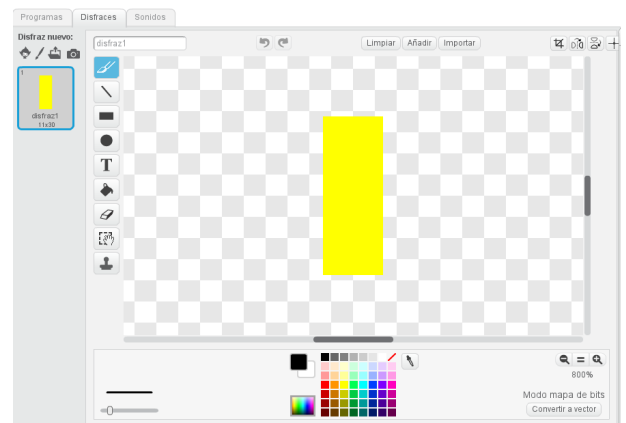
PISTA



AÑADE LOS OBJETOS METEORITO (**BEACHBALL EN LA BIBLIOTECA DE OBJETOS**), NAVE (**SPACESHIP EN LA BIBLIOTECA**) Y CREA TU LASER. **REDUCE/AJUSTA EL TAMAÑO** de los objetos!!!!.



PISTA



Guarda tu proyecto

PREGUNTAMOS EL NOMBRE DEL JUGADOR!

✓ Cosas a hacer!

En el programa del escenario, haremos que al **Presionar la bandera verde** se haga lo siguiente:



- * **Fijaremos el fondo al fondo "stars"** o como le hayáis llamado :)
- * Crearemos una **variable "Mi_nombre"**.
- * **Preguntaremos el nombre y esperaremos**
- * **Fijaremos** el valor de la variable "Mi_nombre" a la respuesta de la pregunta.
- * **Enviaremos un mensaje "Start"** para que se empiece el juego



PISTA



Pruébalo!



¿Has podido crear la variable? ¿Si presionas la bandera verde te pregunta el nombre?



Guarda tu proyecto

HAGAMOS MOVER LA NAVE!

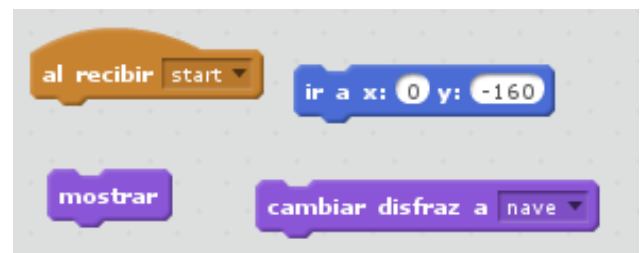
✓ Cosas a hacer!

El programa de la nave empieza al **recibir el mensaje "Start"**. A partir de ese momento:

- * Debemos cambiar a disfraz de la nave (más adelante tendremos otro disfraz).

- * Mostraremos el disfraz y

- * Haremos que la **NAVE VAYA A LA POSICIÓN $x=0$ Y $y=-160$**



PISTA

Ahora haz **POR SIEMPRE** lo siguiente:

- * Haz que si la tecla presionada es la izquierda la x se "cambie" por -5, y

- * Si la tecla es derecha, se "cambie" por 5.



PISTA



Pruébalo!

¿Puedes mover tu nave de derecha a izquierda? Enséñaselo a los voluntarios!



Guarda tu proyecto

PARA DISPARAR: CLONES DE LASER!!!

Para poder disparar laser sin tener que tener MILES Y MILES de objetos LASER, lo que haremos es crear CLONES!!! PERO TRANQUILO/AS!!! ES FÁCIL! SEGUIR TODAS LAS INSTRUCCIONES!
AHORA CREAREMOS LOS CLONES Y EN LA SIGUIENTE PÁGINA LOS HAREMOS FUNCIONAR :)

✓ Cosas a hacer!

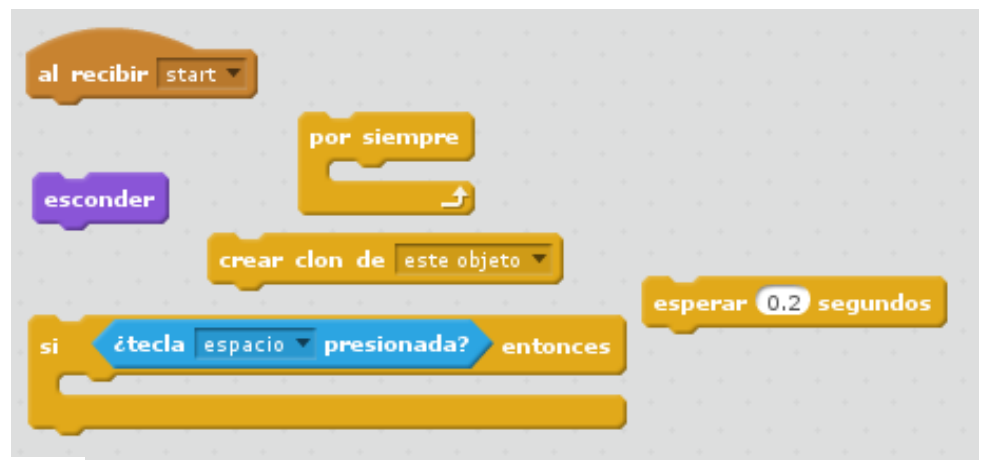
El programa del Laser empieza a funcionar **cuando recibe el mensaje "Start"**.

* Cuando lo reciba se **enconderá**.

* A partir de entonces, **POR SIEMPRE**, si se presiona **la tecla "espacio"** se **creará un CLON de "este objeto"** y **esperaremos 0.2 segundos** después de crear el clon (**si no lo hacéis.... se crearán muchos lasers a la vez!!!!**).



PISTA



Pruébalo!

Todavía no sale el Laser, ¿verdad?
Pasa a la siguiente página!!



Guarda tu proyecto

HAGAMOS QUE SE DISPARE EL LASER!

✓ Cosas a hacer!

Cuando comience como clon (hay una **PIEZA**), el clon debe hacer:

cuando comience como clon

- * Ir hasta la nave y apuntar hacia arriba
- * Mostrar el objeto
- * Haremos que repita mover 10 pasos hasta que toque el borde.



PISTA



Después de todas estas piezas, engancha la pieza **BORRAR ESTE CLON**.



PISTA

borrar este clon



Pruébalo!

¿TU NAVE YA DISPARA? ¿DESPARECEN LOS LASERS CUANDO LLEGAN ARRIBA?

Enséñaselo a los voluntarios!!! Felicidades!!!



Guarda tu proyecto

LOS METEORITOS

Al igual que antes, para no tener CIENTOS DE OBJETOS METEORITOS... LO QUE HAREMOS ES QUE SE CLONEN. En esta página te explicamos como clonarlos cada 2 segundos, en las siguientes haremos el programa de cada clon.

✓ Cosas a hacer!

El programa del meteorito empieza a funcionar **cuando recibe el mensaje "Start"**. ☐

* Cuando lo reciba se **enconderá**.

* A partir de entonces, **POR SIEMPRE**, **Crear un CLON de "este objeto"** y **Esperar 2 segundos**. Esto creará un clon cada 2 segundos.



PISTA



Pruébalo!

¿No funciona? ¿No caen meteoritos? Pasa a la siguiente página!!



Guarda tu proyecto

HAGAMOS CAER LOS METEORITOS!

✓ Cosas a hacer!

Cuando comience como clon, el clon debe hacer:

* Ir a una posición x al azar entre -210 y 75, y=150 y Mostrar el objeto

* Haremos que por siempre haga:

(1) Esperar 0.2 segundos (para que no vaya muy rápido)

(2) Gire 20 grados (así va girando)

(3) Modificar o cambiar la y por -5



PISTA



Además, si toca el borde, haremos

BORRAR ESTE CLON.



PISTA



Pruébalo!



¿Desparecen los meteoritos?

Los destruiremos en la página siguiente!!



Guarda tu proyecto

DESTRUCCIÓN DE METEORITOS Y VIDAS DE LA NAVE

✓ Cosas a hacer!

En el escenario:

- * **Crea** una variable **vidas** y una variable **meteoritos_destruidos**.
- * Engancha las piezas “**Fija el valor de vidas a 10**” y “**Fija meteoritos destruidos a 0**”, justo después de “Al presionar Bandera Verde”.

En el meteorito: Dentro de **POR SIEMPRE**:

- * Si se **toca el borde** añadiremos “**cambia vidas por -1**” antes de **borrar el clon**
- * Si se **toca la nave** se **cambia vidas por -2**, y enganchamos también “**borrar el clon**”
- * Si se **toca el laser** se **cambia meteoritos destruidos por 1**, y enganchamos también

“**borrar el clon**”



PISTA

Pruébalo!

¿Destruyes meteoritos?
¿Te matan vidas?
Enséñaselo a los voluntarios!



Guarda tu proyecto

HAGAMOS QUE EL JUEGO ACABE CUANDO VIDAS SEA CERO

✓ Cosas a hacer!

En el escenario, después de enviar “Start”:

* Esperar hasta que la variable **Vidas** sea **más pequeña que 1** y enviar “Finish”.

* Después engancha **detener todos** los programas



PISTA

Para el resto de objetos, al recibir el mensaje “Finish” debemos detener “este programa”



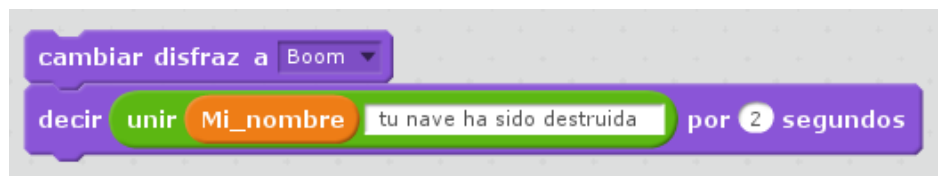
En el caso de la Nave añadir a lo anterior: **cambiar a un disfraz que sea una explosión** (hay que hacer el disfraz) y decir “**Mi_nombre** tu nave ha sido destruida”



PISTA



Pruébalo!



Ya casi lo tienes acabado!!! Ahora solo falta que el juego tenga 3 niveles!



Guarda tu proyecto

HAGAMOS 3 NIVELES DEL JUEGO A NIVEL MÁS ALTO, MÁS VELOCIDAD!

Haremos que la velocidad de los meteoritos aumente cuando se hayan destruido 5 meteoritos (**pasaremos a nivel 1 con velocidad -10**), 20 meteoritos (**pasaremos a nivel 2 con velocidad -25**) y 50 meteoritos (**pasaremos a nivel 3 con velocidad -50**). La velocidad inicial recuerda que era -5.

Lo explicaremos en dos páginas para el nivel 1. Tú tienes que hacer lo mismo para el nivel 2 y 3.

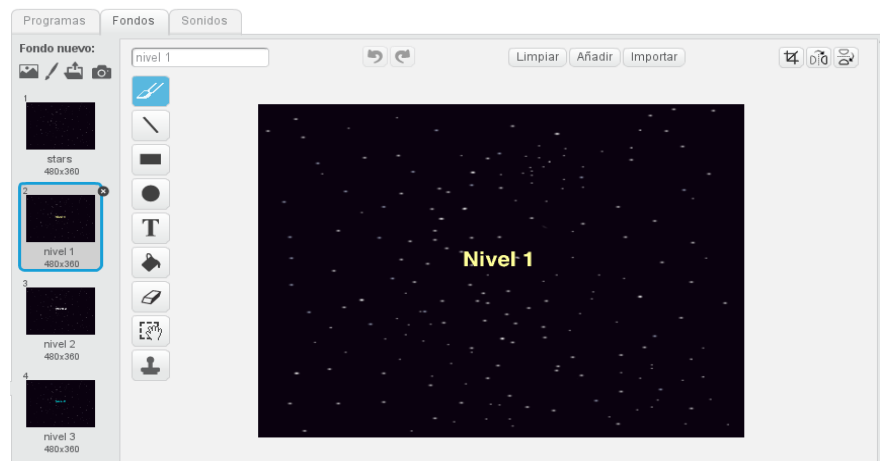
✓ Cosas a hacer!

En el escenario:

- Duplica el fondo del escenario y escribe en medio del nuevo fondo Nivel 1. Llama al fondo nivel1.



PISTA



- Crea una variable que se llame **velocidad** y **fíjala a -5** justo al inicio del programa del escenario.
- Continua en la siguiente página...



Guarda tu proyecto

HAGAMOS 3 NIVELES DEL JUEGO A NIVEL MÁS ALTO, MÁS VELOCIDAD!

En el meteorito:

- Cambia el -5 por la variable **velocidad** en “Cambiar y por”



- Además, después de aumentar la variable meteoritos_destruídos, añadiremos el control que si el valor de la variable es 5 (nivel 1), **envie el mensaje “nivel1”**.



PISTA



PISTA

En el escenario:

Al recibir el mensaje nivel 1, haremos que:

- **Repetir 5 veces:** Cambiar a fondo “nivel1”, esperar 0.2 segundos, y cambiar a fondo “Starts”.
- Después **fijaremos la velocidad a -10**.



PISTA



HAZ LO MISMO PARA EL NIVEL 2 Y 3!!!



Pruébalo!

¿¿LO HAS CONSEGUIDO?? Enséñaselo a los voluntarios!



Guarda tu proyecto

FELICIDADES!



HAS HECHO
UN GRAN
TRABAJO!

NECESITAMOS TU AYUDA...
PARA MEJORAR

RODEA LA CARA SEGÚN SI TE HA
GUSTADO MUCHO, POCO O NADA EL
JUEGO QUE HAS HECHO

