

## Objetos Sprite

### ¿Cuál es nuestro objetivo para este módulo?

En esta clase, aprendimos a crear un objeto sprite y acceder a propiedades y funciones predefinidas del sprite.

### ¿Qué logramos en clase el día de hoy?

Entendimos el funcionamiento de **console.log()**.

Trabajamos con variables.

Creamos un patio de juegos del proyecto, objetos de sprites y dibujamos sprites

creados.

Se actualizaron algunas propiedades como shapeColor (color de la forma), animation (animación), scale (escalar) del objeto sprite.

Creamos un objeto de pelota y le asignamos una animación.

### ¿Qué conceptos/bloques de código cubrimos el día hoy?

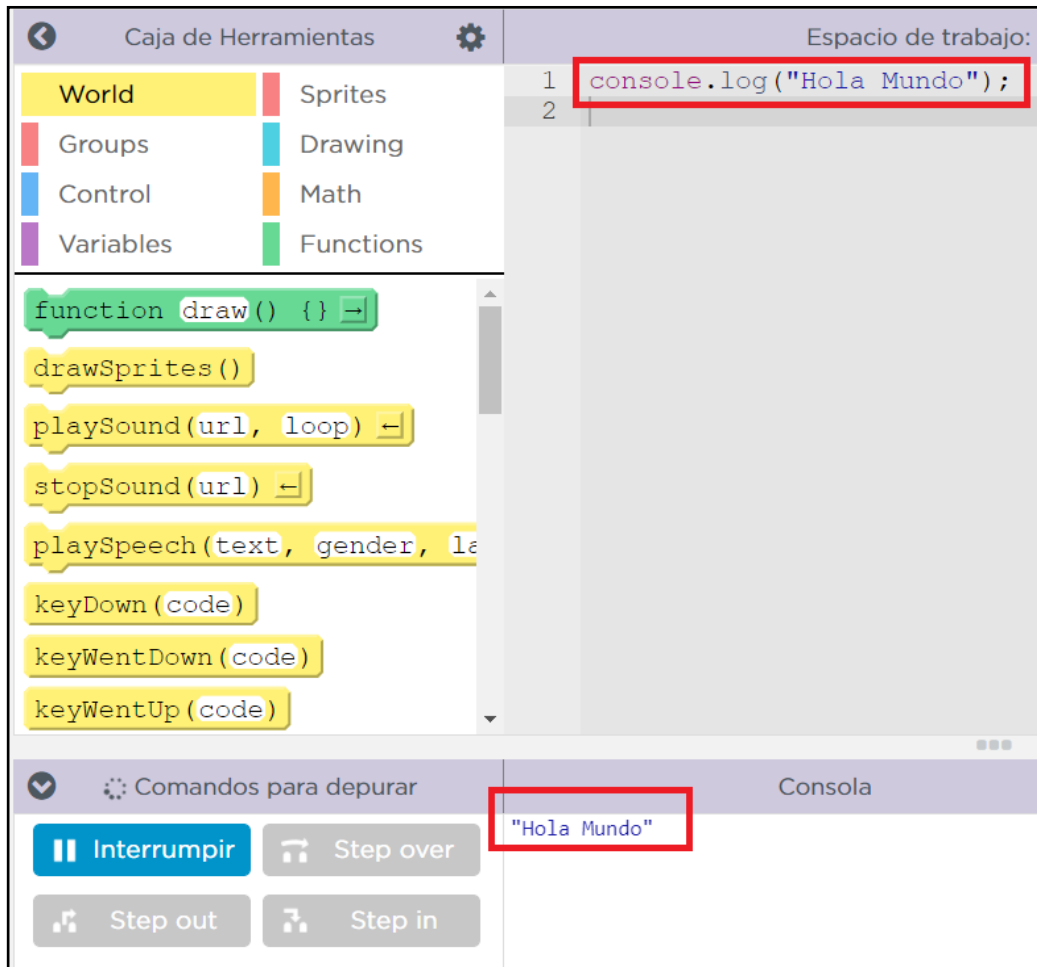
Variables.

Cómo crear un objeto sprite y agregar animación.

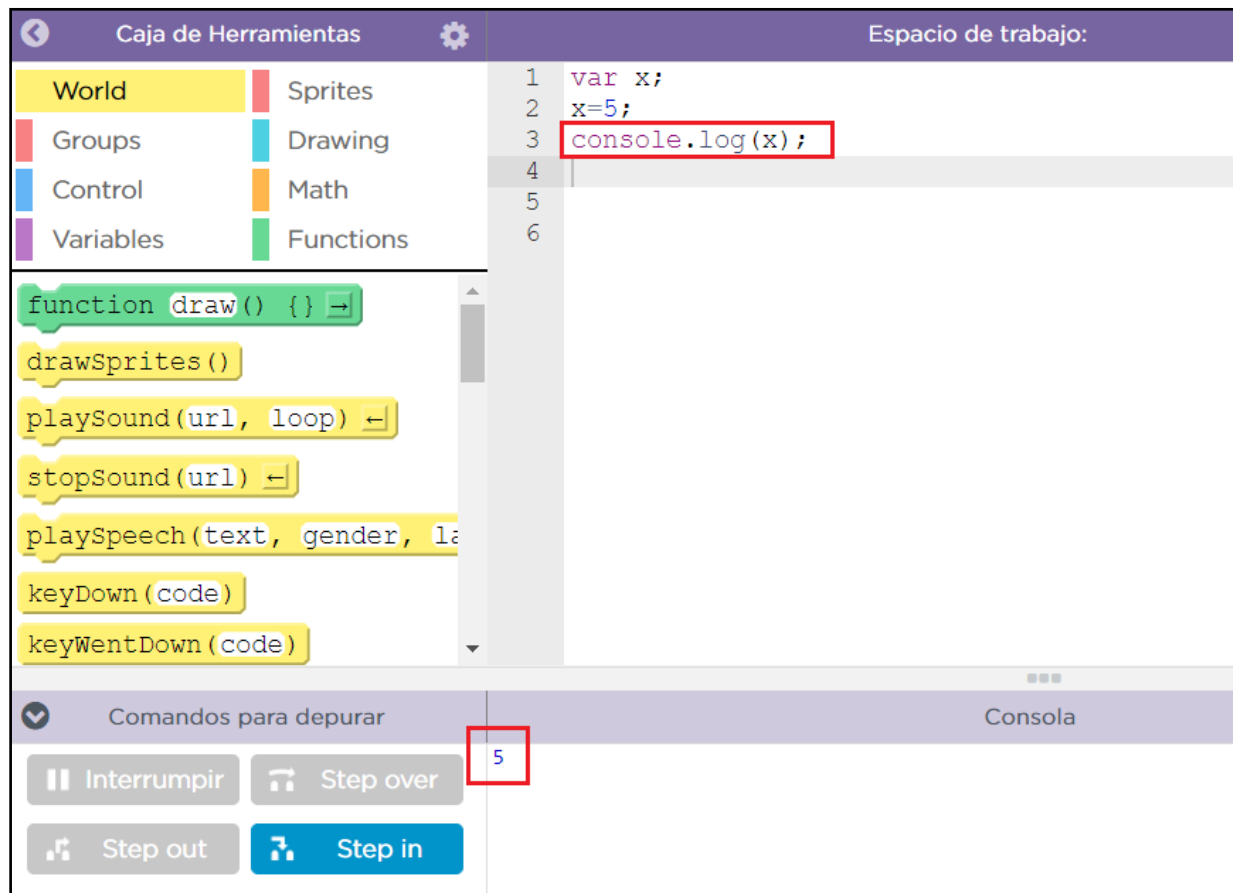
Propiedades del Sprite.

### ¿Cómo hicimos las actividades?

1. Usar **console.log()** para escribir un mensaje "Hola mundo" en la consola usando programación JavaScript.



2. Crear una variable **x** y asignarle un valor.



3. Crear un objeto de tamaño 20 x 20 y dibujarlo en el lienzo usando **drawSprites()** (dibujar sprites).

## CÓDIGO:

Espacio de trabajo:

```
1  
2 var spritel = createSprite(200,200,20,20);  
3  
4 function draw() {  
5   drawSprites();  
6 }
```

## OUTPUT:

Código Animación



Reiniciar

☐ Show grid

4. Utilizar el nombre del objeto seguido del punto '.' operador para establecer diferentes valores a las propiedades del objeto como:  
Para establecer el color del sprite usando **shapeColor**.

## CÓDIGO:

Espacio de trabajo:

```
1 var spritel = createSprite(200,200,20,20);  
2 spritel.shapeColor = "red";  
3  
4 function draw() {  
5   drawSprites();  
6 }
```

## OUTPUT:



	Código	Animación
		

5. Configurar la animación para el sprite usando el método **setAnimation()** - *configurar animación.*

**CÓDIGO:**

```
Espacio de trabajo:
1 var sprite = createSprite(100, 100, 20, 20);
2 sprite.setAnimation("ghost_standing_1");
3
4 function draw() {
5   drawSprites();
6 }
7
```

**OUTPUT:**

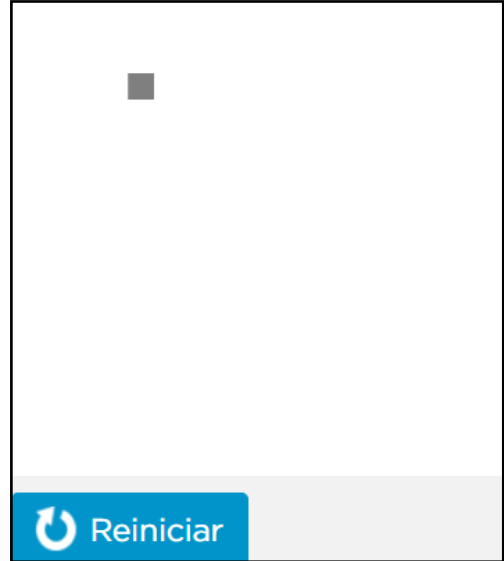
Código	Animación
	
	

6. A continuación, crear un objeto sprite de pelota.

**CÓDIGO:**

Espacio de trabajo:

```
1 var ball;
2
3 ball = createSprite(100,100,20,20);
4
5 function draw() {
6   drawSprites();
7 }
```

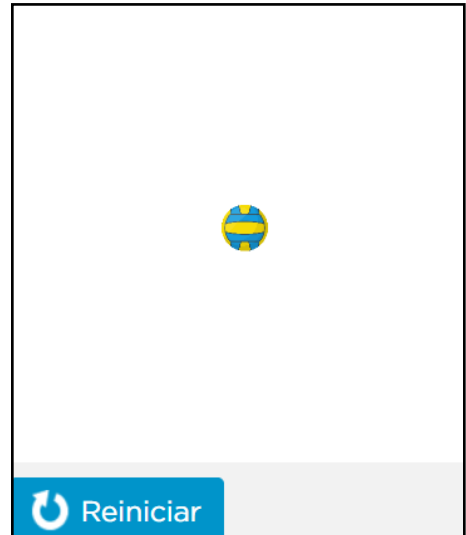
**OUTPUT:**

7. Establecer propiedades del sprite como **velocity** (velocidad), y **scale** (escalar). Además, **setAnimation()** (establecer animación) del objeto sprite en el voleibol.

**CÓDIGO:**

Espacio de trabajo:

```
1 var ball;
2
3 ball = createSprite(100,100,20,20);
4
5 ball.setAnimation("volleyball2_1");
6
7 ball.scale = 0.1;
8
9 function draw() {
10   drawSprites();
11 }
```

**OUTPUT:**

8. Finalmente, agregar comentarios al código.

```
1 //crea el balón
2 var ball;
3 //crea el sprite del balón
4 ball = createSprite(100,100,20,20);
5
6 //establece la animación para el balón
7 ball.setAnimation("volleyball2_1");
8
9 //escala el balón
10 ball.scale = 0.1;
11
12 function draw(){
13     //dibuja los sprites en el lienzo
14     drawSprites();
15 }
```

### ¿Qué sigue?

En la siguiente clase, crearemos más objetos y le asignaremos propiedades adicionales. Por ejemplo, haremos que la pelota rebote.

### Amplía tu conocimiento:

Guarda el siguiente enlace: será una referencia para los objetos sprite

<https://studio.code.org/docs/gamelab/createSprite/>