

Clase Capstone: El juego más difícil del mundo



¿Cuál es nuestro objetivo para este módulo?

Usamos nuestro conocimiento de sprites, funciones, bucles y sonido para crear un juego.

¿Qué logramos en clase el día de hoy?

Creamos "El juego más difícil del mundo".

Revisamos los conceptos cubiertos en las clases anteriores.

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

Revisamos los conceptos aprendidos en las clases anteriores.

Usamos variables para almacenar sprites.

Creamos sprites y controlamos su movimiento.

Hicimos que rebotaran en las paredes.

Usamos estados del juego para crear diferentes comportamientos de juego.

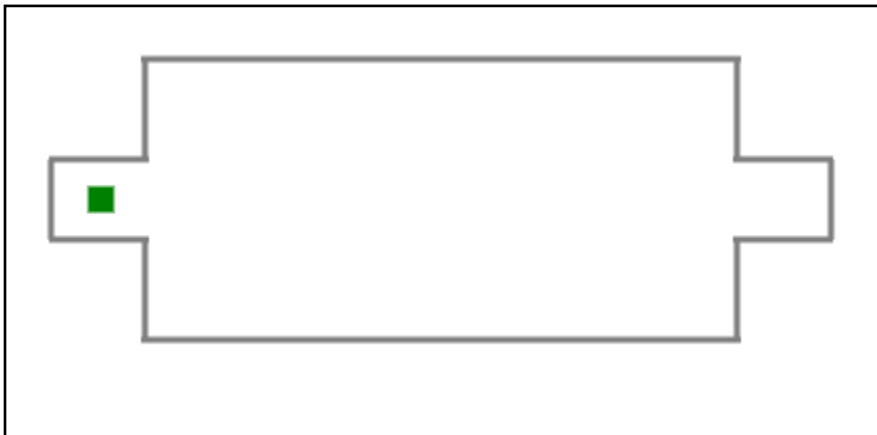
Usamos lógica y programación condicional para crear un juego entretenido.

¿Cómo hicimos las actividades?

1. Crear las paredes del túnel.



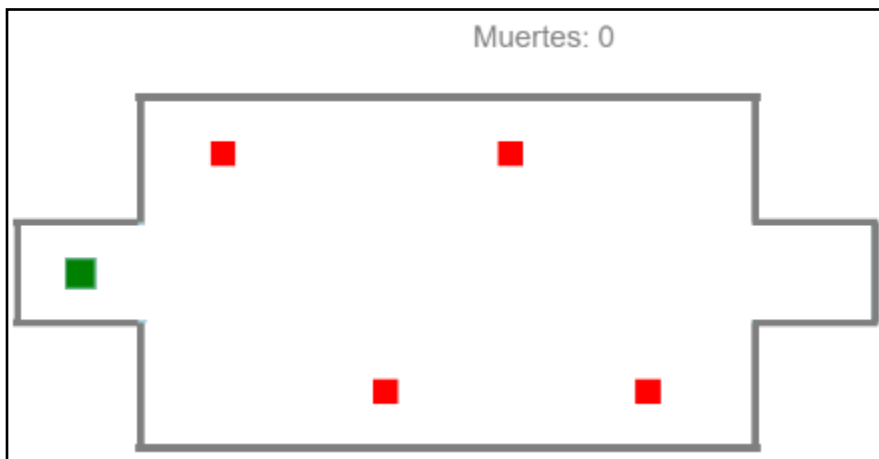
2. Agregar un recuadro verde que se pueda mover con las teclas de flecha izquierda y derecha.



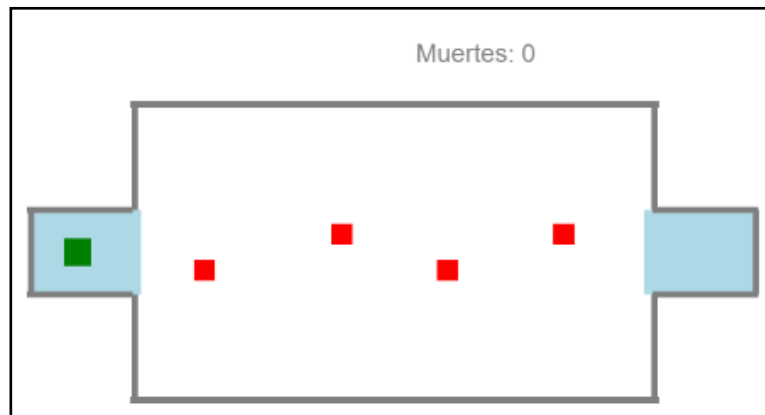
3. Agregar recuadros rojos que reboten en las paredes.



4. Escribe una lógica tal que el recuadro verde se reinicie si toca alguno de los recuadros rojos.
5. Crear un recuento del número de muertes del jugador en el juego.



6. Agregar sonido y algo de estilo al juego.



¿Qué sigue?

En la siguiente clase configurarás un entorno local para escribir y probar el código usando JavaScript.