

Añadiendo IA a los Enemigos

Construct no pilla a la primera que si duplicamos la instancia de un tipo de objeto, tiene que procesarla a parte de las demás, por lo que tendríamos que crear un objeto para cada instancia y sería muy tedioso.

Para solucionar esto, en todos los eventos que controlen los comportamientos del enemigo hay que añadir un bucle For Each y ponerlo antes de las demás condiciones.

He añadido también un evento del sistema que controle que al iniciar la escena el texto que se muestre se vacíe hasta que se empieza a ganar puntuación.

Para controlar el final de una partida, hago un evento que compruebe cuando un enemigo colisione con el jugador para destruirlo.

He creado otro sprite llamado "gameover" cuya textura es la palabra "MAL" dibujada con la herramienta pincel, para que se muestre cuando el jugador muera.

Creo otro sprite cuya textura es un dibujo de una bandera, para cuando el jugador llegue allí complete la partida.

Añado un evento, que controle que cuando el jugador colisione con la bandera, se muestre el mensaje de nivel completado y se vayan todos los enemigos.

Añado barreras fuera del escenario para que los sprites no se puedan caer.