

Añadiendo Enemigos

Construct no recoge la dirección en la que va un sprite si se mueve hacia la derecha por ejemplo, se para y al cabo de unos segundos quiere disparar una bala. Por lo que voy a crear una variable de instancia en el jugador que indique si se está moviendo hacia la derecha.

Añado acciones a los eventos de movimiento hacia la derecha y hacia la izquierda del jugador, para alternar la booleana y que indique si se está moviendo hacia la derecha o no.

Añado un subevento al evento que controla cuando se genera una bala y se realiza un disparo, dicho subevento comprueba si el personaje no se está moviendo a la izquierda y en caso afirmativo cambia el ángulo de disparo de la bala para que vaya hacia la izquierda.

También creo otra variable de instancia en el personaje que represente su puntuación, que se incrementará en 1 cada vez que consiga derrotar a un enemigo disparándole una bala.

Creo un objeto de tipo texto para mostrar la puntuación en la escena, por lo que despliego este texto en la posición que quiera en la escena. Y añadido como acción al evento de colisión de bala, que el texto se actualice al valor actual de la puntuación.