

Creando Un Menú

Todo juego que se vaya a publicar debe tener un menú.

Para ello, creo una nueva escena con una nueva hoja de eventos.

En esa nueva ventana :

- Pongo un fondo
- Establezco un texto
- Pongo un botón

Y en su hoja de eventos controlo las acciones al iniciar esa escena y al presionar el botón, para que me lleve al nivel 1.

Para indicar los enemigos destruidos al acabar el juego, creo una variable global que voy actualizando al final de cada nivel para contar los enemigos totales destruidos. Añado la variable al mensaje de la pantalla de victoria.