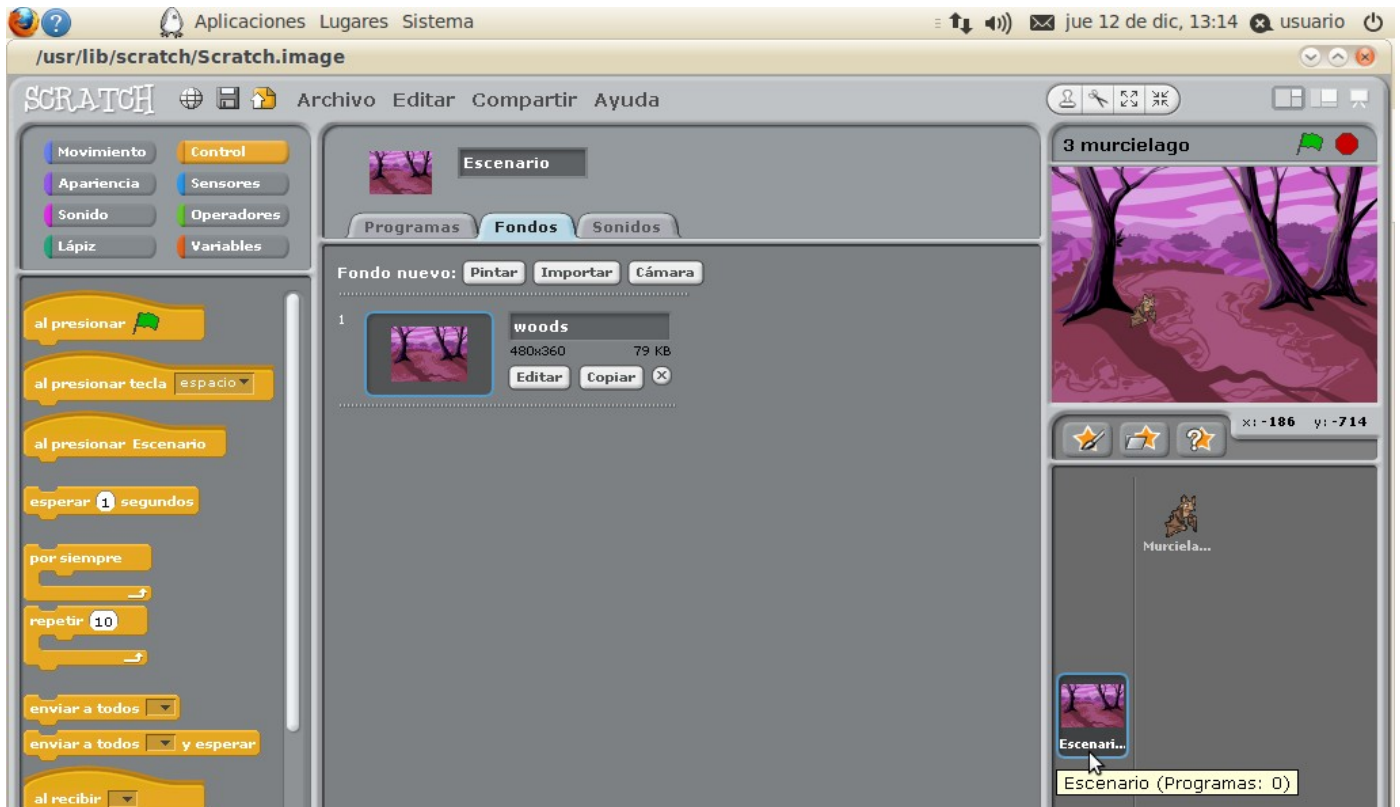


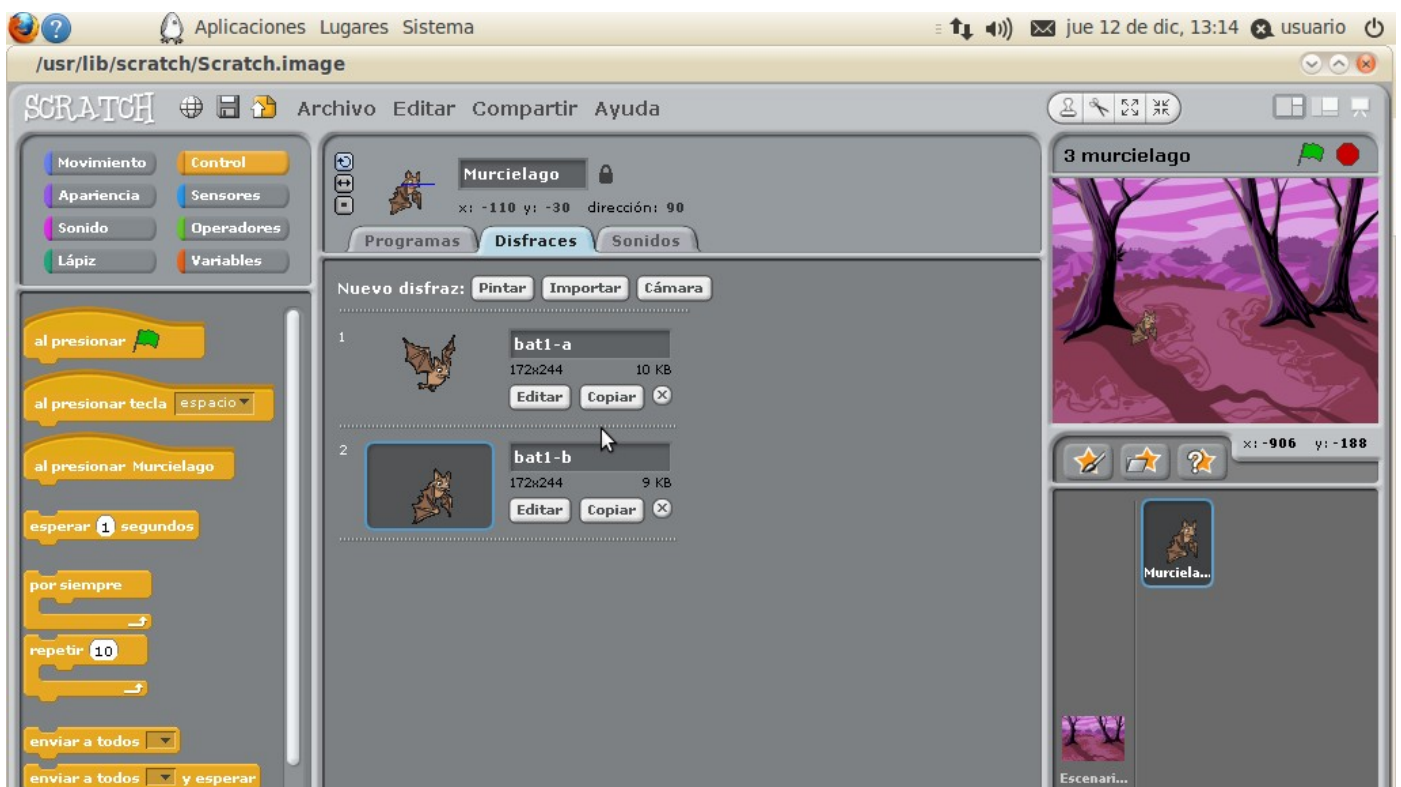
## PROYECTO 2:(Juego Murciélagos Abeja)

En este proyecto vamos a crear un pequeño juego en el que aparece un murciélago volando que será perseguido por una abeja. El murciélago lo vamos a controlar con las flechas arriba, abajo, izquierda y derecha. El juego acaba cuando la abeja toca al murciélago.

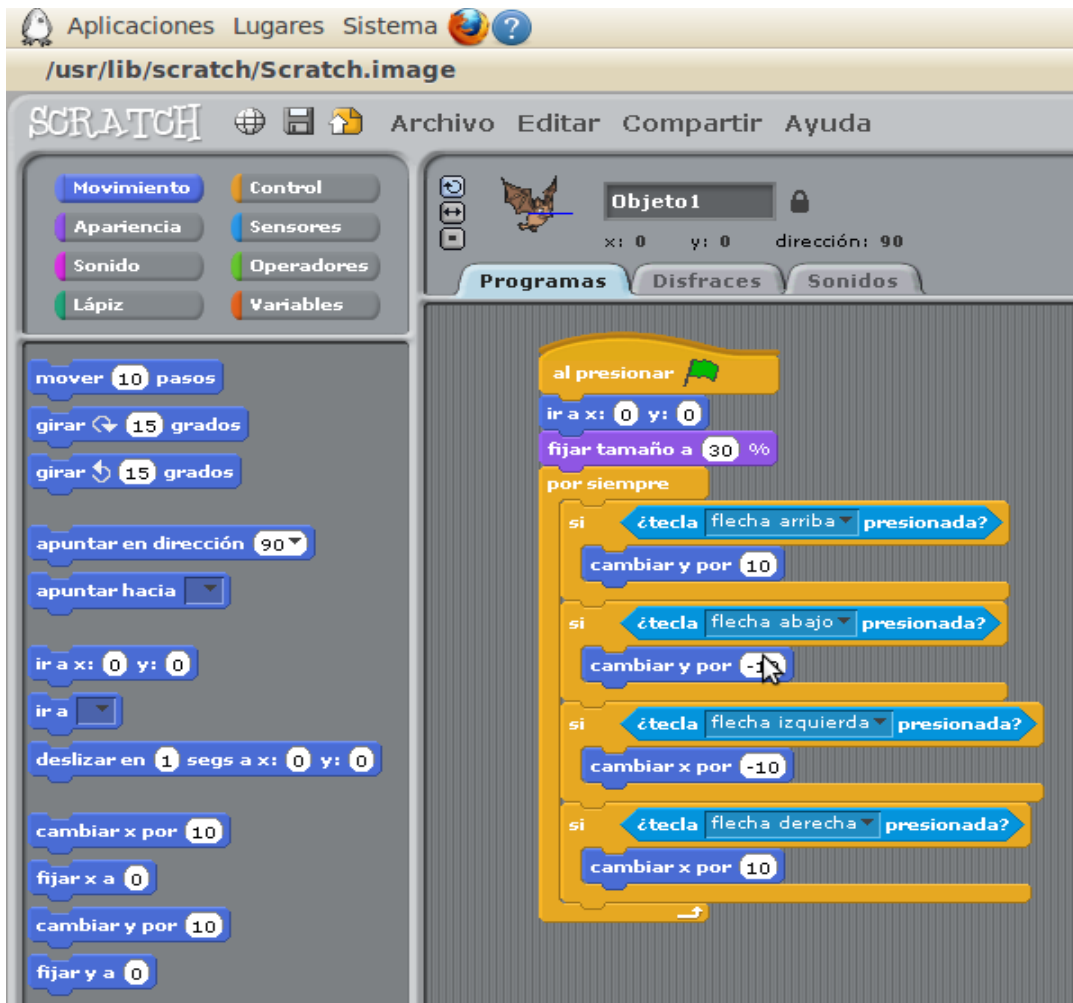
- 1) Preparamos el escenario importando el fondo “woods”.



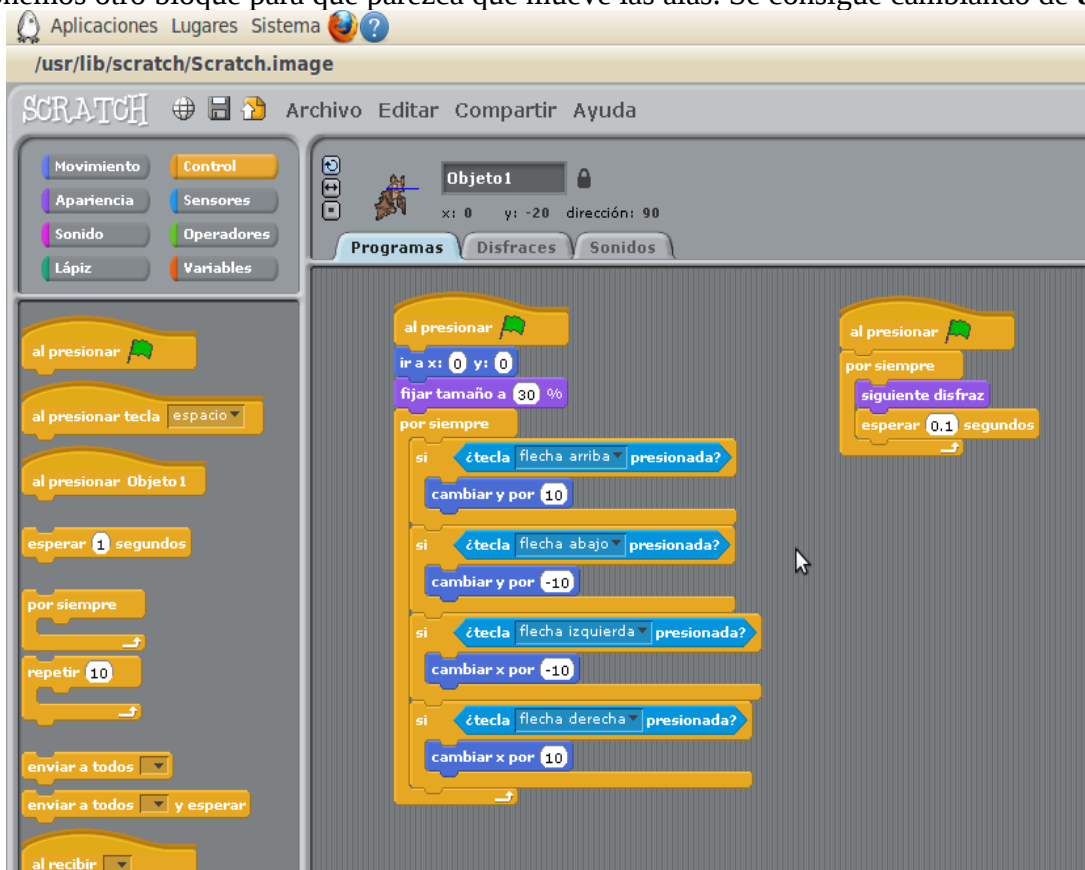
- 2) Insertamos desde la carpeta **Animals** el objeto **bat1-a**. Luego en la pestaña **Disfraces** importamos **bat1-b**. Con estos dos disfraces conseguiremos que el murciélago mueva las alas.



- 3) La añadimos a el Murciélago el código necesario para que:
- Aparezca en el punto  $x=0$  ,  $y=0$  al comenzar el juego.
  - Tenga un tamaño del **30%** para hacerlo un poco más pequeño.
  - El control de las teclas para moverlo (teclas flechas).



- 4) Ponemos otro bloque para que parezca que mueve las alas. Se consigue cambiando de **disfraz**.



- 5) Insertamos la abeja desde la carpeta **Animals** , objeto **bee1**.
- 6) La programamos para que:
  - Se vea más pequeña.
  - Aparezca en la esquina superior izquierda.
  - y persiga a el murciélago.



- 7) Para conseguir que el juego termine cuando la abeja toca a el murciélago completamos el bloque con una instrucción de tipo condicional “si”.

