

INSTRUCCIONES:

Objetivo del Proyecto:

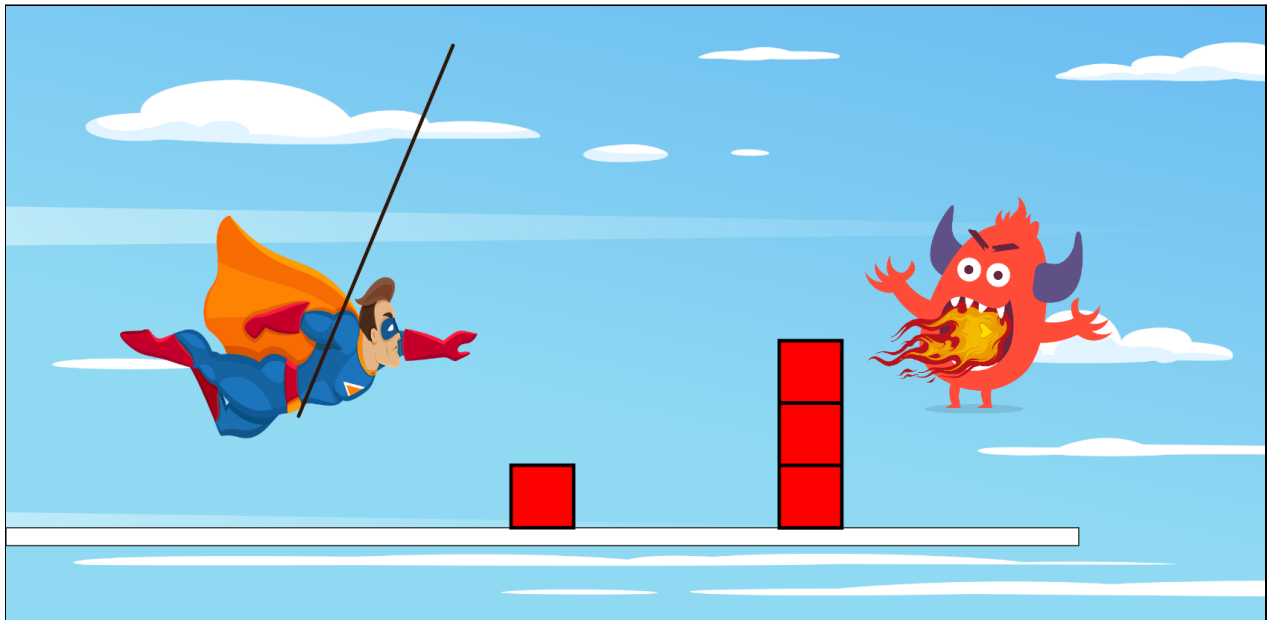
En la clase 34, revisaste todos los conceptos que hemos cubierto hasta ahora al trabajar con Matter.js, y a usar Clases para crear el Juego Angry Birds.

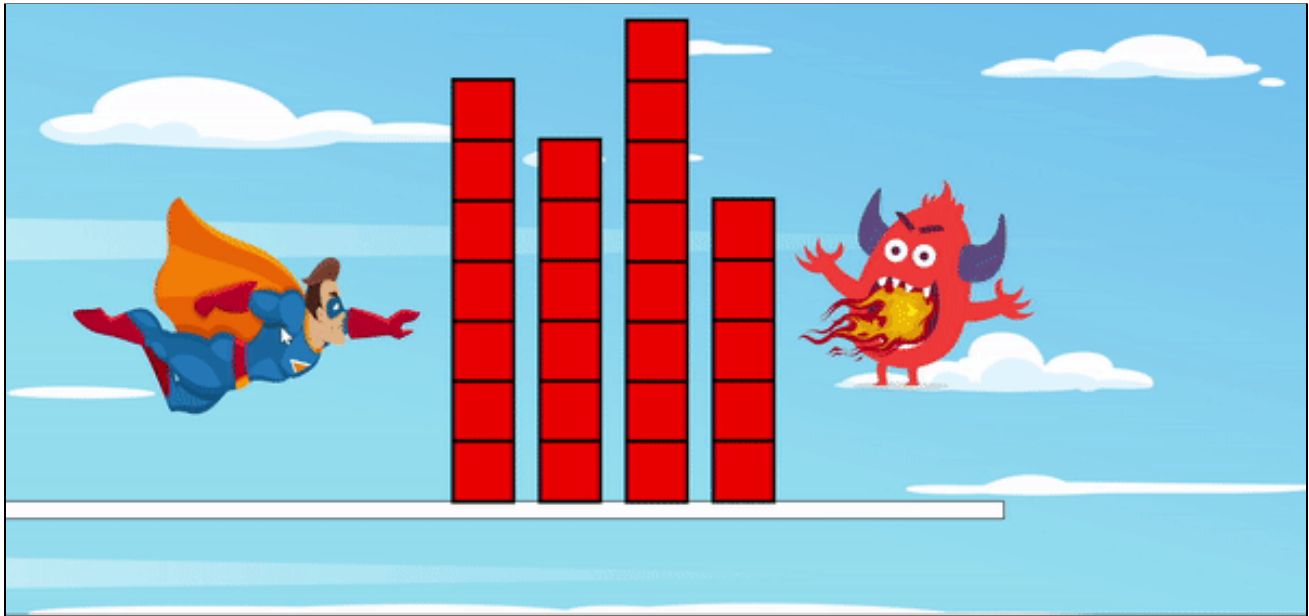
En este proyecto, aplicarás lo que has aprendido en la clase para crear un juego de destruir monstruos por un superhéroe.

Historia:

A Yohaán le encanta jugar a los videojuegos. Y allí estaba jugando un juego en el que un héroe, destruye al monstruo con su gran poder. Entonces, decidió crear un juego de animación corto para él mismo. Y para crear este juego necesita tu ayuda. ¿Puedes ayudarlo?

Mira un video de esto en acción [aquí](#).





*** Esto es solo para tu referencia. Esperamos que apliques tu propia creatividad en el proyecto.**

Primeros Pasos:

1. Descarga las imágenes de [aquí](#).
2. Usa la plantilla en GitHub, disponible para descargar [aquí](#).
3. **Descomprime** esta carpeta, cambia el nombre de la carpeta descomprimida a **Proyecto-34**.
4. **Importa** esta carpeta a **VS Code**.
 - Haz clic en archivo -> Abrir Carpeta -> Selecciona la carpeta cuyo nombre cambiamos en la ubicación correcta.
5. Comienza a editar tu código en sketch.js.

Tareas Específicas para completar el Proyecto:

1. Ya hemos creado el diseño del juego para ti en la plantilla del proyecto.
2. Agrega la función del ratón para arrastrar al héroe con el ratón.
3. Crea varios objetos para la clase Block (bloque), y coloca diferentes x, y, ancho y alto para que los bloques se puedan crear en forma de apilada (uno sobre otro).
4. Oculta la cuerda Fly (volar), estableciendo strokeWeight como 0 en la clase Fly.
5. Asegúrate de que el proyecto funcione antes de enviarlo.

Envío del Proyecto:

1. Sube tu proyecto completo a tu propia cuenta de GitHub.
2. Crea un nuevo repositorio llamado "**Proyecto 34**".
3. **Sube** el código de trabajo en este repositorio de GitHub.
4. Habilita las páginas de GitHub para tu repositorio.
5. Copia el enlace al enlace de las páginas de GitHub en el Tablero del Estudiante.

Sugerencias para el Proyecto:

1. Puedes usar el código que se proporciona a continuación para arrastrar al héroe con el ratón:

```
function mouseDragged() {  
  Matter.Body.setPosition(hero.body, { x: mouseX, y: mouseY });  
}
```

2. Puedes usar el código que se proporciona a continuación para ocultar la cuerda que hace volar al héroe.

```
strokeWeight(0);
```

RECUERDA ... Haz tu mejor esfuerzo, eso es lo más importante.

Después de enviar tu proyecto, tu profesor te enviará comentarios sobre tu trabajo.

PROFESIONAL

DESTRUYE AL MONSTRUO



xxx

xxx

xxx

xxx

xxx