## Pruébalo tú mismo

14-3. Práctica de objetivos desafiantes: Empieza con tu trabajo del Ejercicio 14-2(página 283). Haz que el objetivo se mueva más rápido a medida que avanza el juego, y reinicia el objetivo a la velocidad original cuando el jugador haga clic en Jugar.

14-4. Niveles de Dificultad: Haz un conjunto de botones para *Alien Invasion* que permita al jugador seleccionar un nivel de dificultad inicial adecuado para el juego. Cada botón debe asignar los valores apropiados para los atributos en Settings necesarios para crear diferentes niveles de dificultad.

[anterior](c14_12.html)[Subtema 13 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_14.html)