Desconocido

### Plan de juego del Sr. Hombre de Palo

He aquí la descripción de nuestro nuevo juego:

* El agente secreto Sr. Hombre de Palo está atrapado en la guarida del Dr. Inocuo; debes ayudarle a escapar por la salida del piso superior.
* Hay una figura de palo que puede correr de izquierda a derecha y saltar hacia arriba. Cada planta tiene plataformas a las que debe saltar.
* El objetivo es llegar a la puerta de la salida antes de que termine el juego.



Basándonos en esta descripción, necesitaremos varias imágenes para el Sr. Hombre de Palo, las plataformas y la puerta. Escribiremos código para unir todo esto, pero antes crearemos los gráficos de nuestro juego. Así, tendremos algo con lo que trabajar en el próximo capítulo.

Podríamos dibujar estos elementos utilizando gráficos como los de nuestro juego *¡Rebota!* , pero son demasiado simples. En su lugar, vamos a crear sprites.

*Los* sprites son los objetos móviles de un juego, normalmente un personaje de algún tipo. Los sprites suelen ser *pre-renderizados* , lo que significa que se dibujan por adelantado (antes de que se ejecute el programa) en lugar de ser creados por el propio programa utilizando polígonos, como en nuestro juego *¡Bounce!* En este juego, el Sr. Hombre de Palo, las plataformas y la puerta serán sprites. Para crear estas imágenes, necesitaremos instalar un programa de gráficos.

[anterior](ch13_1.html)[Subtema 2 de 11: (Ver todo)](ch13.html)[siguiente](ch13_3.html)