

Dodge the Creeps!

El joc es diu **Dodge the Creeps!**. El teu personatge ha de moure's i evitar els enemics tant de temps com sigui possible.

Continuació de la fitxa anterior!

95. El fons gris per defecte no és molt atractiu, així que canviem el seu color.

Una manera de fer-ho és utilitzar un node **ColorRect**. Converteix-lo en el primer node de **Main** perquè es dibuixi darrere dels altres nodes.

ColorRect només té una propietat: **Color**. Tria el color que més t'agradi i selecciona **Layout/Full Rect** perquè cobreixi la pantalla.

També podeu afegir una imatge de fons, si en teniu una, utilitzant un node **TextureRect**.

[COMMIT] Canviem el fons.

96. El so i la música poden ser la manera més efectiva d'afegir atractiu a l'experiència del joc. A la carpeta d'actius del joc, teniu dos fitxers de so: **House In a Forest Loop.ogg** per a la música de fons, i **gameover.wav** per a quan el jugador perd.

Afegeix dos nodes **AudioStreamPlayer** com a fills de **Main**. Anomeneu-ne una **Music** i l'altra **DeathSound**. A cada una, fes clic a la propietat **Stream**, selecciona **Load** i tria el fitxer d'àudio corresponent.

Per a reproduir la música, afegiu **\$Music.play()** a la funció **new_game()** i **\$Music.stop()** a la funció **game_over()**.

Finalment, afegiu **\$DeathSound.play()** a la funció **game_over()**.

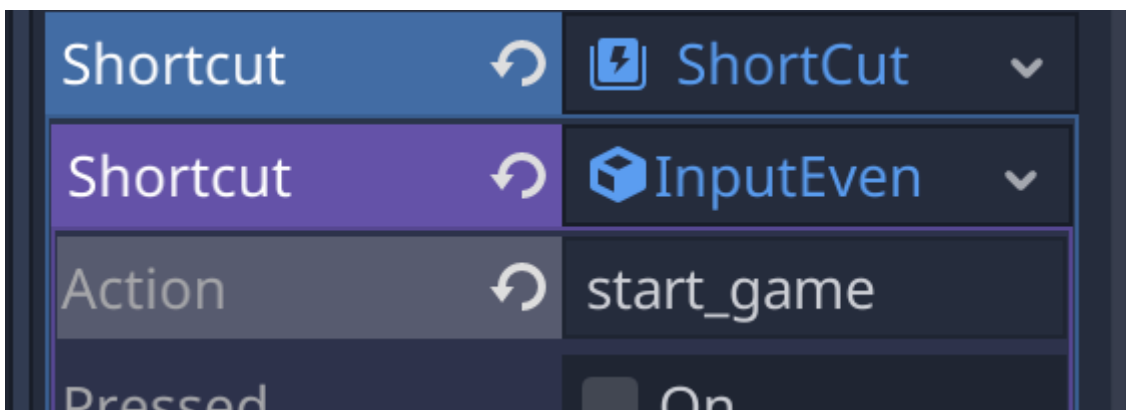
[COMMIT] Afegim sons.

97. Atès que el joc es juga amb controls de teclat, seria convenient que també poguéssim començar el joc prement una tecla al teclat. Podem fer-ho amb la propietat **Shortcut** del node **Button**.

Seleccioneu **Projecte/Configuració del projecte** i feu clic a la pestanya **Input Map**. De la mateixa manera que heu creat les accions d'entrada del moviment, creeu una acció d'entrada nova anomenada **start_game** i afegiu un mapatge de claus per a la tecla **Enter**.

A l'escena **HUD**, seleccioneu el **StartButton** i trobeu la seva propietat **Shortcut** al menú.

Seleccioneu **New Shortcut** i feu clic a l'element **Shortcut**. Apareixerà una segona propietat **Shortcut**. Seleccioneu **New InputEventAction** i feu clic a la nova **InputEventAction**. Finalment, a la propietat **Action**, escriviu el nom **start_game**.



Ara que apareix el botó d'inici, podeu fer-hi clic o prémer **Enter** per a iniciar la partida.

[COMMIT] Última versió.