

- AMPLIACIONES COCOS -

Guillermo Facundo Colunga. uo236856@uniovi.es.

Ampliación 1. Bloques aleatorios.

Primero se cachean los recursos gráficos necesarios, a continuación, de forma aleatoria seleccionamos una de las animaciones declaradas a cada cubo.

```
. . .
cc.spriteFrameCache.addSpriteFrames(res.animacioncocodrilo_plist);
cc.spriteFrameCache.addSpriteFrames(res.animacionpanda_plist);
cc.spriteFrameCache.addSpriteFrames(res.animaciontigre_plist);
. . .

// AMPLIACIÓN_1
var sprite = "";
var bloqueFrames = [];
var random = Math.floor((Math.random() * 3) + 1);
var accionAnimacionBloque;
switch (random) {
    case 1:
        sprite = "cocodrilo";
        break;
    case 2:
        sprite = "panda";
        break;
    case 3:
        sprite = "tigre";
        break;
}
. . .

// AMPLIACIÓN_1
for (var i = 1; i <= 8; i++) {
    var str = sprite + i + ".png";
    var frame = cc.spriteFrameCache.getSpriteFrame(str);
    bloqueFrames.push(frame);
}
. . .
```

```
// AMPLIACION_1
var animacionBloque = new cc.Animation(bloqueFrames, 0.1);

var accionAnimacionBloque = new cc.RepeatForever(new cc.Animate(animacionBloque));

// AMPLIACION_1
var spriteBloqueActual = new cc.Sprite("#" + sprite + "1.png");
spriteBloqueActual.runAction(accionAnimacionBloque);
. . .
```

Ampliación 2. Niveles.

Se crea una variable que representa el número de bloques que existirá en cada nivel y finalmente en el método update se comprueba, una vez destruidos los bloques, si se ha de incrementar el nivel, en caso afirmativo se incrementa el número de bloques en 10.

```
. . .
bloquesEnNivel: 10, // AMPLIACION_2
. . .

. . .
update: function(dt) {

    // AMPLIACION_2
    if (this.arrayBloques.length == 0) {
        this.bloquesEnNivel += 10;
        this.ctor();
    }
. . .
```

Ampliación 5. Intentos.

Primero se define el número de intentos como 3, el indicado en la ampliación. A continuación en el update se comprueba que en el caso de que aún queden bloques sin eliminar se pueda volver a tirar la bola hasta quedarse sin intentos o tirar todos los bloques.

```
. . .
// AMPLIACION_5
intentos: 3,
. . .

. . .
if (this.tiempoTiro > 300 && quietos && /*AMPLIACION_5*/ this.intentos > 1) {
    this.tiempoTiro = 0;
    this.mundoActivo = false;

    // AMPLIACION_5
    this.intentos--;
. . .
```