

3.º

Persecución



Intenta atrapar al villano

➤ Make:Code tiene una categoría de juegos en la que podemos crear personajes (sprites) con los que usar algunas funciones predefinidas.

- Creamos un héroe y un villano que colocamos en una posición aleatoria.
- Se usan funciones propias de juego (*parpadear, brillo, puntuación...*)
- Moviendo la **micro:bit** intentamos capturar al villano “*tocándolo*”.
- Si lo capturamos, mostramos un icono, aumentamos la puntuación y lo colocamos en otra posición aleatoria.
- Cuando capturemos al villano 5 veces habremos ganado la partida.

3.1

Persecución



al iniciar

establecer villano ▼ para create sprite at x: escoger

establecer heroe ▼ para create sprite at x: 2 y: 4

villano ▼ establecer parpadear ▼ en 500

villano ▼ establecer brillo ▼ en 50

establecer puntuación a 0

escoger al azar de 0 a 4 y: escoger al azar de 0 a 4



para siempre

mientras

puntuación

<

5

ejecutar

si

is

heroie

touching

villano

entonces

pausa (ms)

500

mostrar ícono



villano

establecer

x

en

escoger al azar de

0

a

4

villano

establecer

y

en

escoger al azar de

0

a

4

agregar puntos a la puntuación actual

1



si

aceleración (mg)

x

en

>

0

entonces

heroie

cambiar

x

por

1



pausa (ms)

100



3.3

Persecución

