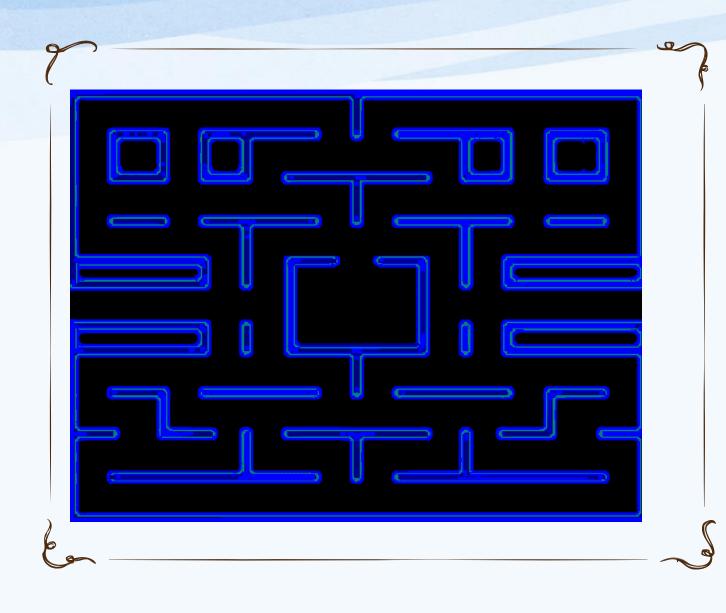
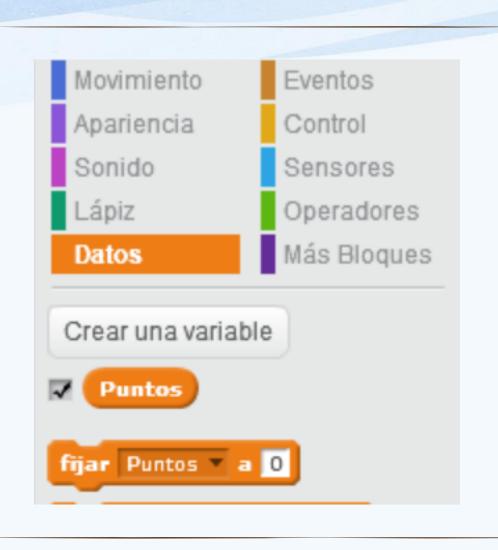


Juego Pacman

Lic. Martin Stremiz



Vamos a utilizar un fondo de pantalla ya creado.



Agregamos la variable PUNTOS (en la pestaña de datos)

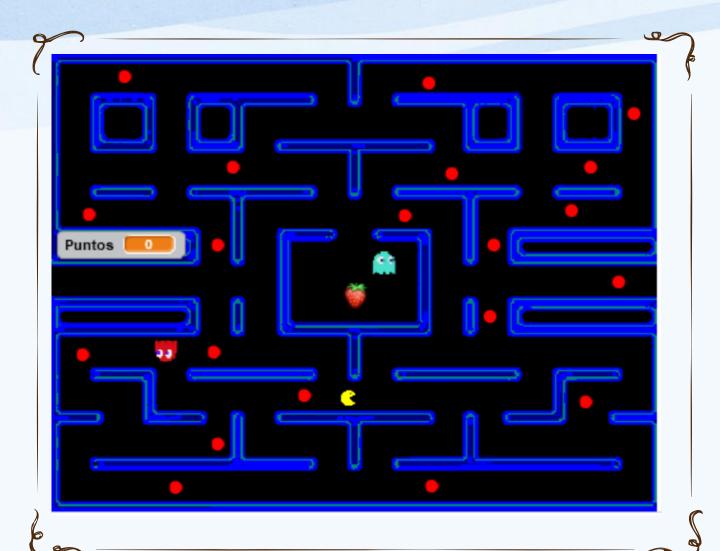


Agregamos este programa al escenario para que ponga los Puntos en O

Agregamos los siguientes Sprites



Los Sprites pueden ser modificados, si se desea.



Escenario

Si agregamos todo bien, el escenario tiene que quedar parecido a este.

Ten en cuenta que, hasta el momento solo vamos a tener un punto rojo solo

Punto

Agregamos estos dos programa al Sprite Punto

· Que sume un punto si el Pacman

lo toca



```
al presionar
mostrar
al presionar
por siempre
       čtocando Pacman ▼ ?
                             entonces
    esconder
    cambiar Puntos v por 1
```

Multiplicar los puntos

Vamos a multiplicar los puntos hasta tener 20.

Para esto hay que hacer click derecho sobre el punto y poner Duplicar

Luego los moveremos por todo el mapa



Programa de Fruta

Hacemos que aparezca en el centro de la pantalla y que si toca al Pacman se sumen 500 puntos.



```
al presionar
ir a x: 0 y: 0
mostrar
por siempre
       čtocando Pacman ▼ ?
                             entonces
    esconder
    cambiar Puntos v por 500
```

Programa Fantasma celeste

Hacemos que aparezca en el centro de la pantalla y que si toca al Pacman termine el juego.

También haremos que se mueva de izquierda a derecha

```
al presionar
mostrar
ir a x: 28 y: 16
por siempre
       ¿tocando el color
                              entonces
    mover (-5) pasos
    girar 🔼 180 grados
    mover 2 pasos
al presionar
por siempre
       čtocando Pacman ▼ ?
    detener todos ▼
```

Programa Fantasma rojo

Ya que el programa del fantasma rojo es casi idéntico al del azul, vamos a duplicar el código ya escrito y pegarlo en el rojo.





```
al presionar 🖊
mostrar
ir a x: -78 y: 4
por siempre
  si catocando el color ? entonces
    mover (-5) pasos
    girar 🤼 90 * (número al azar entre 0 y 3) grados
    mover 2 pasos
al presionar
por siempre
     ¿tocando Pacman ▼ ? entonces
    detener todos ▼
```

Programa Pacman Para el movimiento con las flechas

```
al presionar
por siempre
  esperar hasta que ctecla flecha abajo 🔻 presionada?
  apuntar en dirección 180▼
  mover 3 pasos
       ¿tocando el color ? entonces
    mover (-4) pasos
al presionar
por siempre
  esperar hasta que citecla flecha arriba presionada?
  apuntar en dirección 07
  mover 3 pasos
       ¿tocando el color ? ? entonces
    mover (-4) pasos
```

```
al presionar
por siempre
  esperar hasta que ctecla flecha izquierda v presionada?
  apuntar en dirección (-90▼)
  mover (3) pasos
       ¿tocando el color ? ? entonces
    mover (-4) pasos
al presionar
por siempre
  esperar hasta que 🤇 ĉtecla | flecha derecha 🔻 presionada?
  apuntar en dirección 90▼
  mover (3) pasos
       ¿tocando el color ? entonces
    mover (-4) pasos
```

Programa Pacman

Y agregamos estos otros dos programas.

- El primero va a posicionar al Pacman y cambiar el Sprite para hacer el movimiento.
- El segundo va a hacer que el Pacman aparezca del lado opuesto si pasa por los laterales del mapa

```
al presionar
ir a x: 0 y: -91
or siempre
  siguiente disfraz
  esperar 0.2 segundos
al presionar
por siempre
        posición en x > 230 entonces
    fijar x a -220
        posición en x < -230 entonces
    fijar x a 220
```

Tarea

Realizar un menú para comenzar a jugar.

