

The Scratch logo, featuring the word "SCRATCH" in a stylized, orange, blocky font with a white outline, set against a white, cloud-like background.

SCRATCH



Juego Spaceship



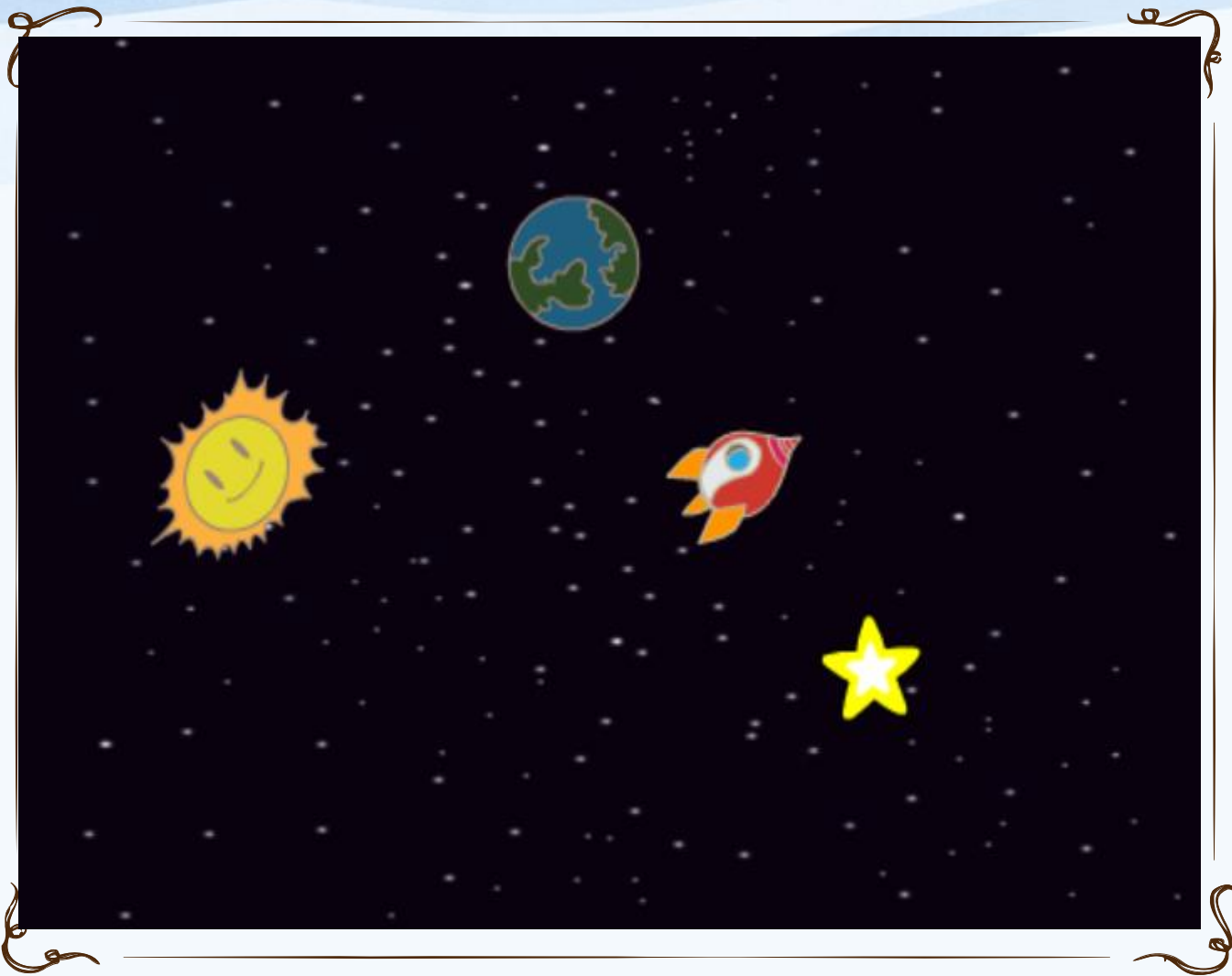
Lic. Martin Stremiz

Elegir el Diseño de nuestro fondo

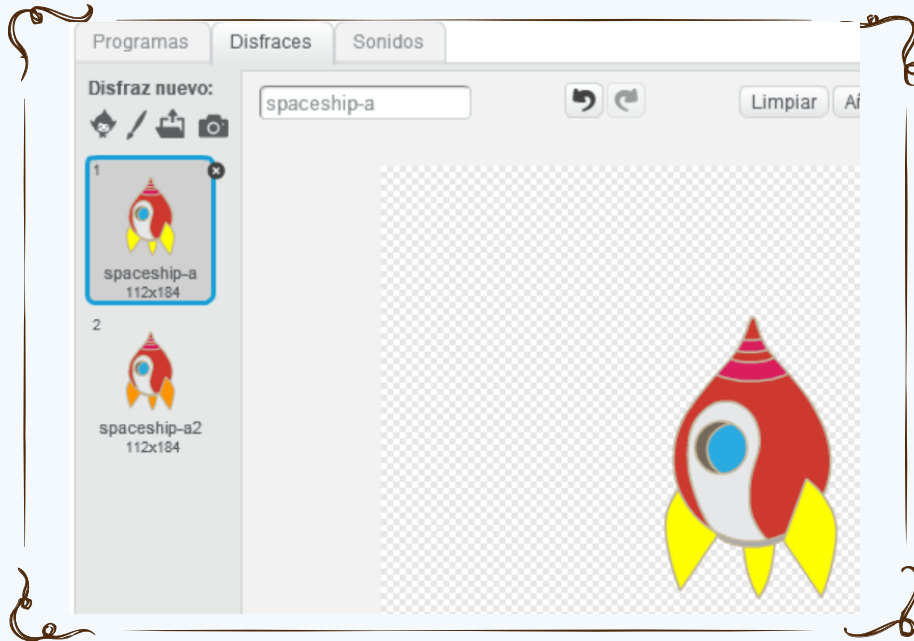
Agregamos como fondo, el espacio.

Luego agregamos los SPRITES y achicamos el tamaño del cohete.

- Tierra (Earth)
- Estrella (Star)
- Cohete (Spaceship)
- Sol (Sun)
- Eliminamos el gato

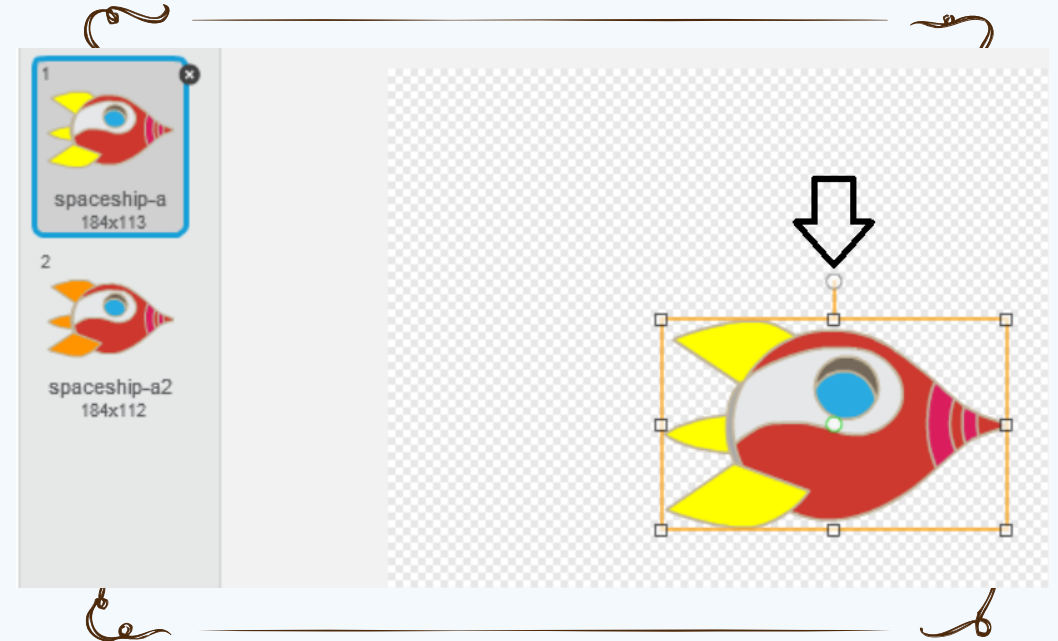


Seleccionamos el cohete

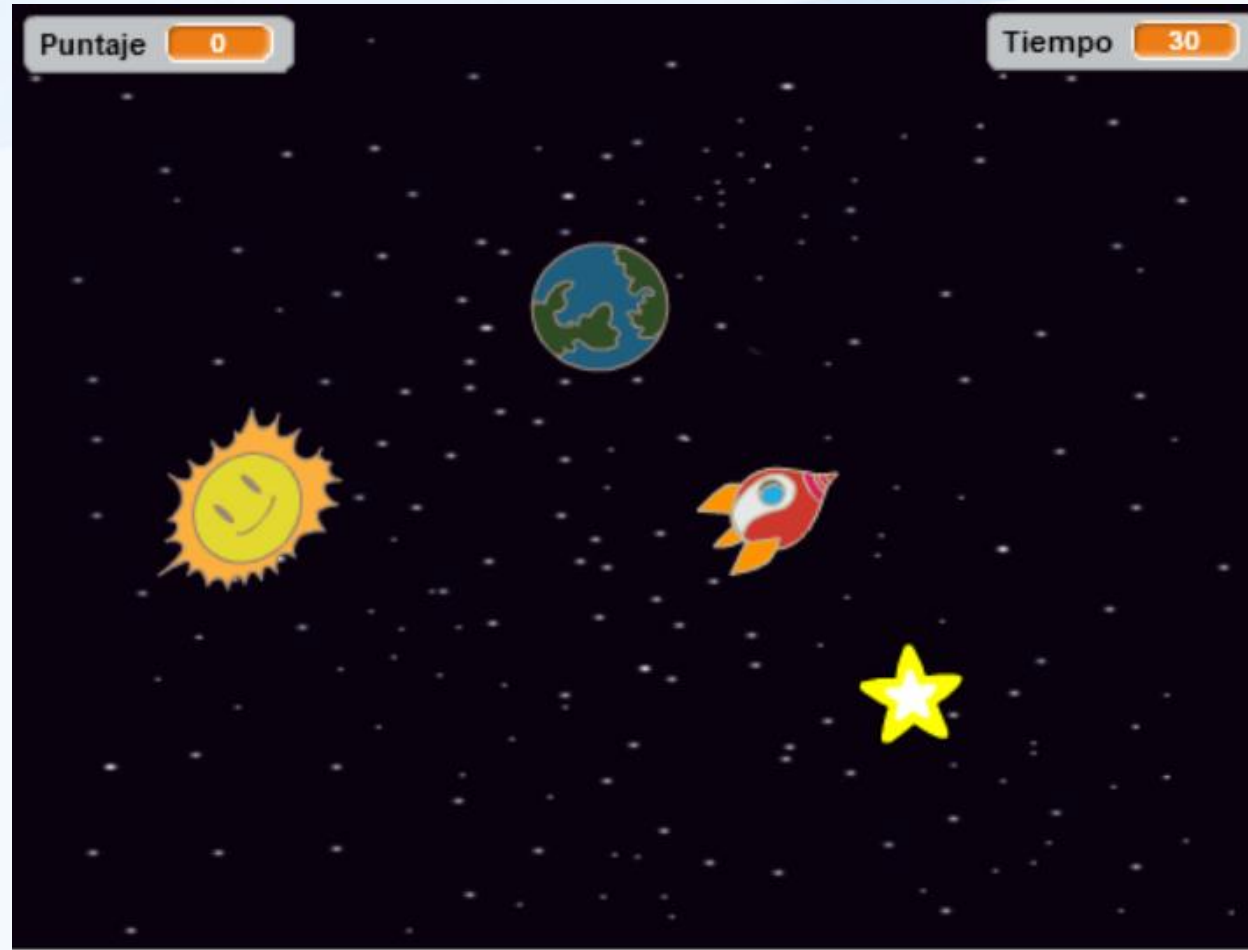


Borramos el Cohete numero dos.

Luego duplicamos el cohete numero 1 y le cambiamos el color al fuego de los dos cohetes.



Y para finalizar, rotamos los cohetes hacia la derecha, haciendo click donde esta la flecha y girando con el mouse



Puntaje y tiempo

Vamos a datos y agregamos dos variables

- *Una con el nombre PUNTAJE*
- *Otra con el nombre TIEMPO*

Programa del escenario

Vamos a escribir nuestro primer programa. Para esto seleccionamos el escenario (fondo de estrellas) y escribimos nuestro código.

Lo que haces es

- Iniciar el tiempo en 30 y los puntos en 0
- Mientras el tiempo no sea igual a 0 va a descontar un segundo de nuestro reloj



Programa de la nave



La nave se va a mover 5 pasos hasta que el reloj llegue a 0.

Y le damos la funcionalidad de moverse hacia la izquierda o derecha

También hacemos que rebote si llega a tocar los bordes del escenario.

Programa del sol

Vamos a escribir un programa que mueva el SPRITE del sol, a un lugar al azar.

Y que mientras que no toque el color rojo (que es el color de la nave) se va a mover 4 pasos hacia delante y rotar.

Cuando toque el color rojo, va a sumar un punto a nuestro contador, y va a volver a aparecer con otro color.



x: -136
y: 4

al presionar



por siempre

mostrar

ir a x: número al azar entre -200 y 200 y: número al azar entre -150 y 150

repetir hasta que ¿tocando el color ?

mover 4 pasos

girar 3 grados

cambiar Puntaje por 1

esconder

esperar número al azar entre 1 y 3 segundos

cambiar efecto color por 25



x: -22
y: 47

Programa de la tierra

Vamos a escribir un programa que mueva el SPRITE de la tierra, a un lugar al azar.

Y que mientras que no toque el color rojo (que es el color de la nave) se va a mover 4 pasos hacia delante y rotar.

Cuando toque el color rojo, va a sumar dos punto a nuestro contador, y va a volver a aparecer con otro color.



Programa de la estrella

Vamos a escribir un programa que mueva el SPRITE de la estrella, a un lugar al azar.

Y que mientras que no toque el color rojo (que es el color de la nave) se va a mover 4 pasos hacia delante y rotar.

Cuando toque el color rojo, va a restar tres punto a nuestro contador, y va a volver a aparecer con otro color.

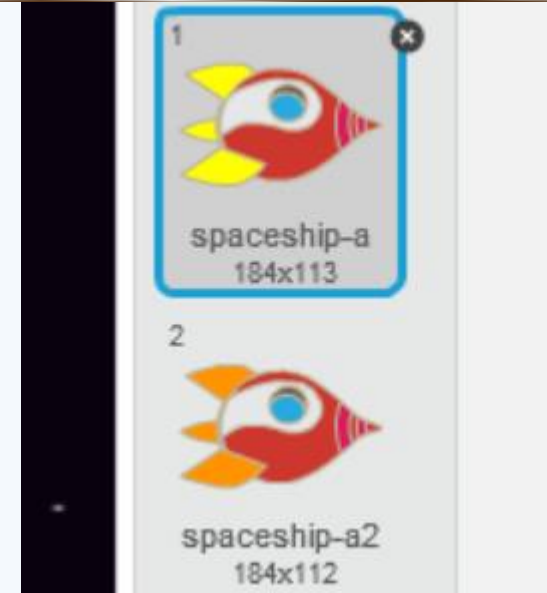
Cuando juguemos, tendremos que evitar chocar contra la estrella.



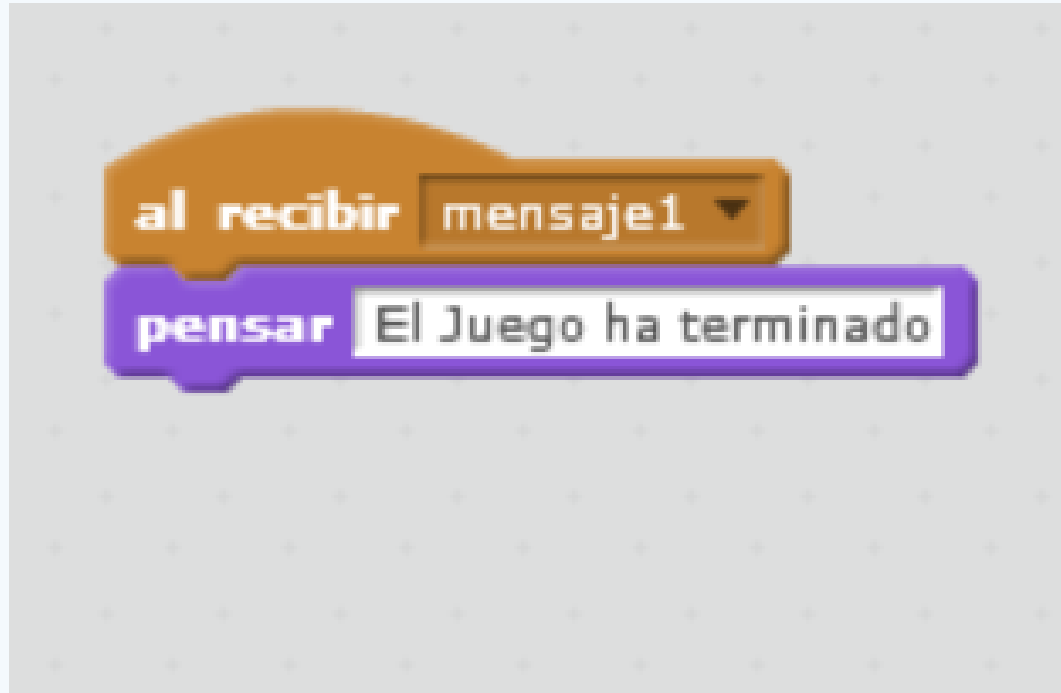
Agreguemos dos programas mas a la nave



Este programa va a cambiar el Disfraz de la nave, cada 0,5 segundos, entre los dos que existen.



Recordar, que hemos cambiado el color de los propulsores para hacer un efecto de fuego.



Y por ultimo, agregamos este otro programa a la nave, que lo que va a hacer es mostrar un mensaje que dice “El juego ha terminado” cuando reciba el “MENSAJE 1”

Recordar que el mensaje1 es enviado por el ESCENARIO en el momento que el tiempo del reloj llegue a 0

Tarea

Cambiar el escenario por uno debajo del mar y el Sprite del cohete por un tiburón y el sol, la tierra y la estrella por peces de distintos colores.

Fin

