

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

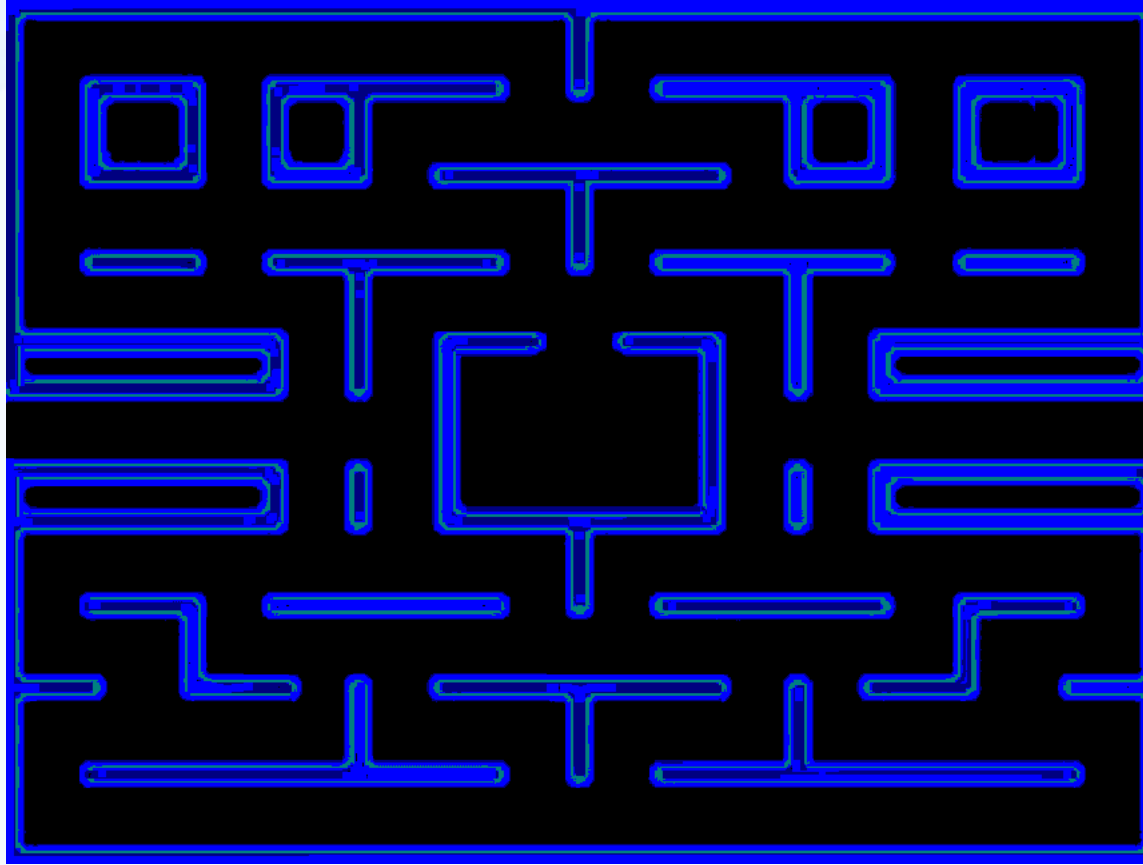
SCRATCH



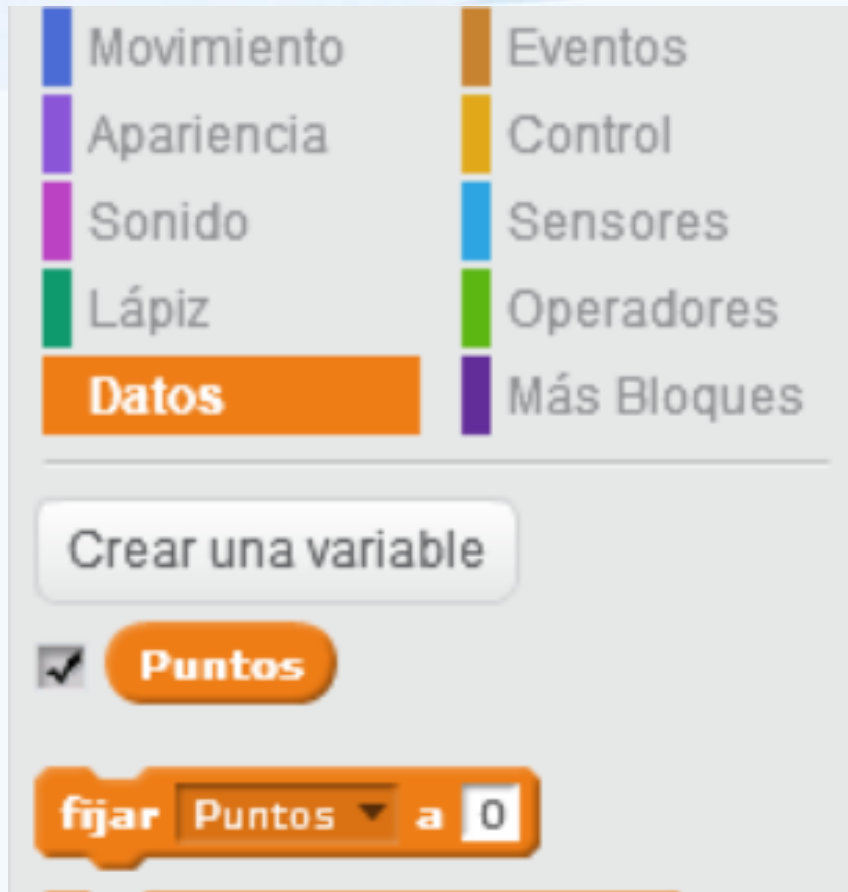
Juego Pacman



Lic. Martin Stremiz



Vamos a utilizar un fondo de pantalla ya creado.

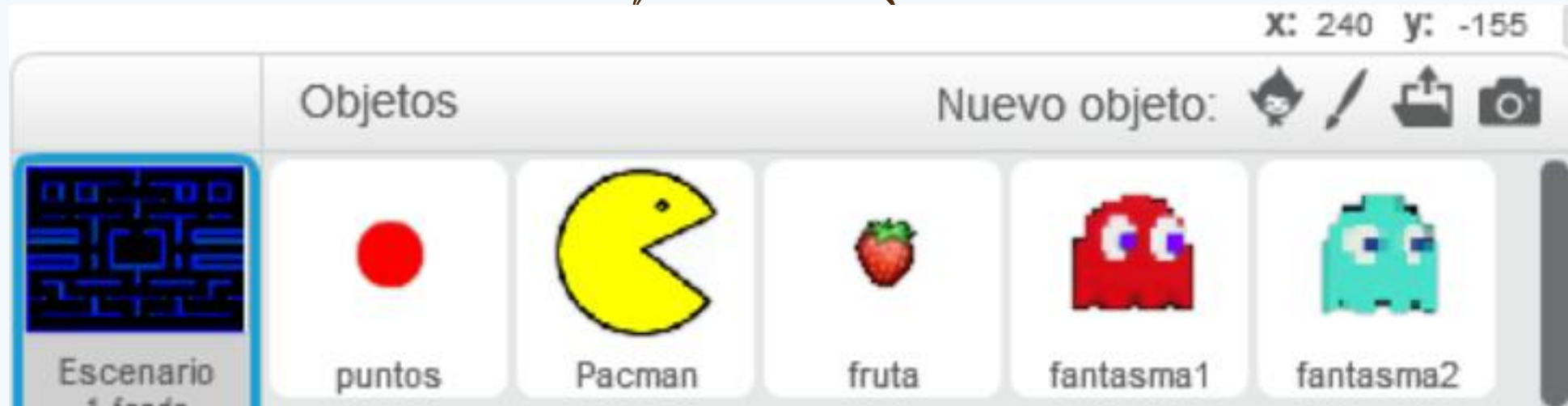


Agregamos la variable PUNTOS (en la pestaña de datos)



Agregamos este programa al escenario para que ponga los Puntos en 0

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



Multiplicar los puntos

Vamos a multiplicar los puntos hasta tener 20.

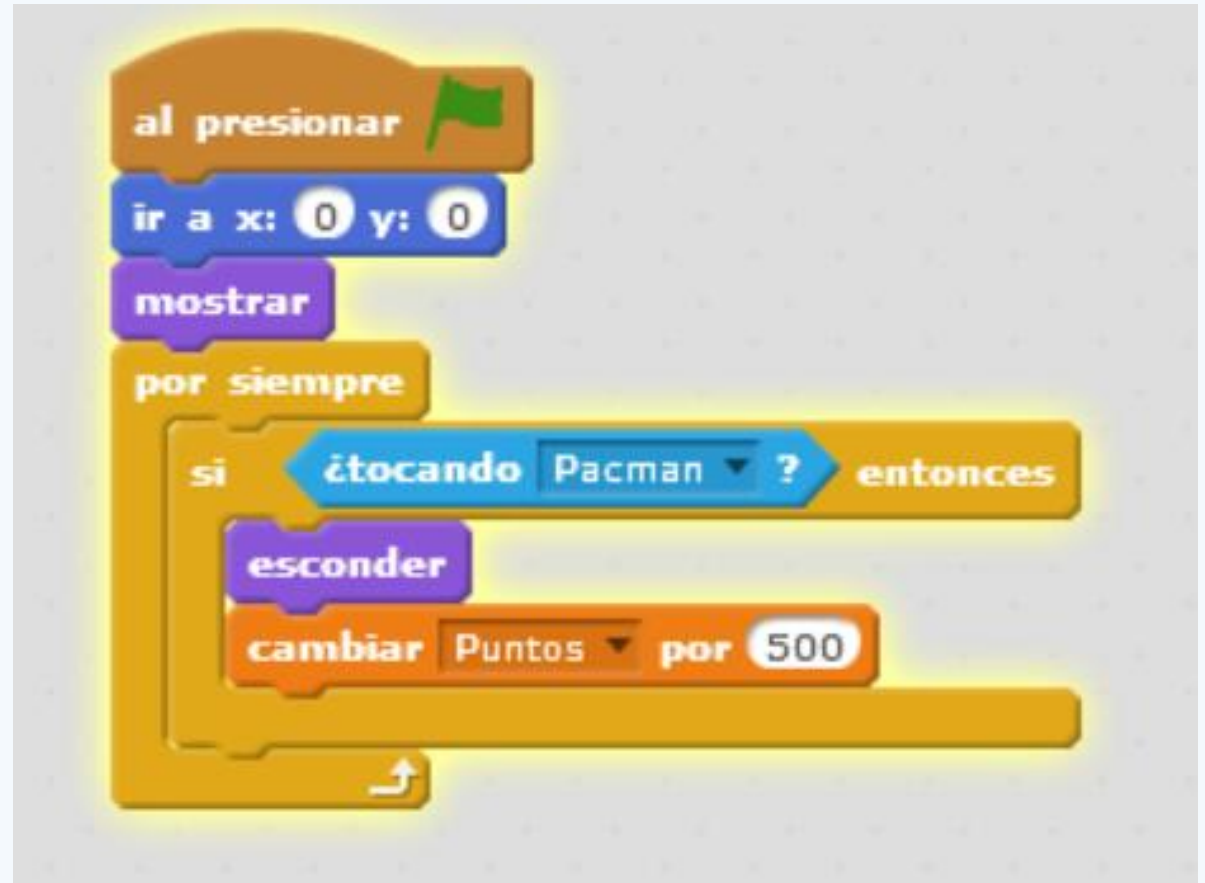
Para esto hay que hacer click derecho sobre el punto y poner Duplicar

Luego los moveremos por todo el mapa



Programa de Fruta

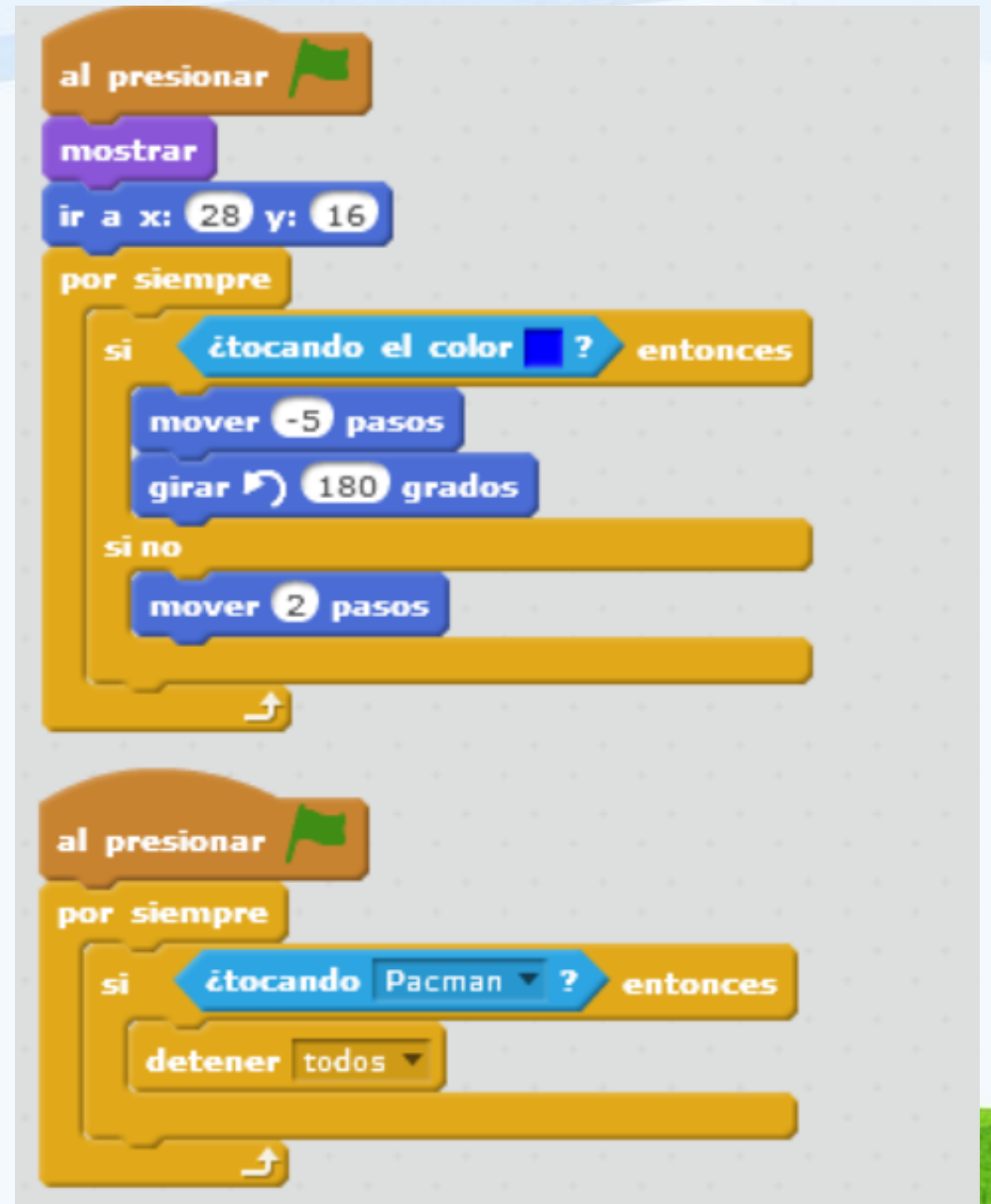
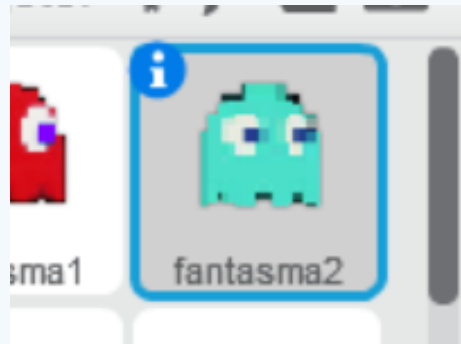
Hacemos que aparezca en el centro de la pantalla y que si toca al Pacman se sumen 500 puntos.



Programa Fantasma celeste

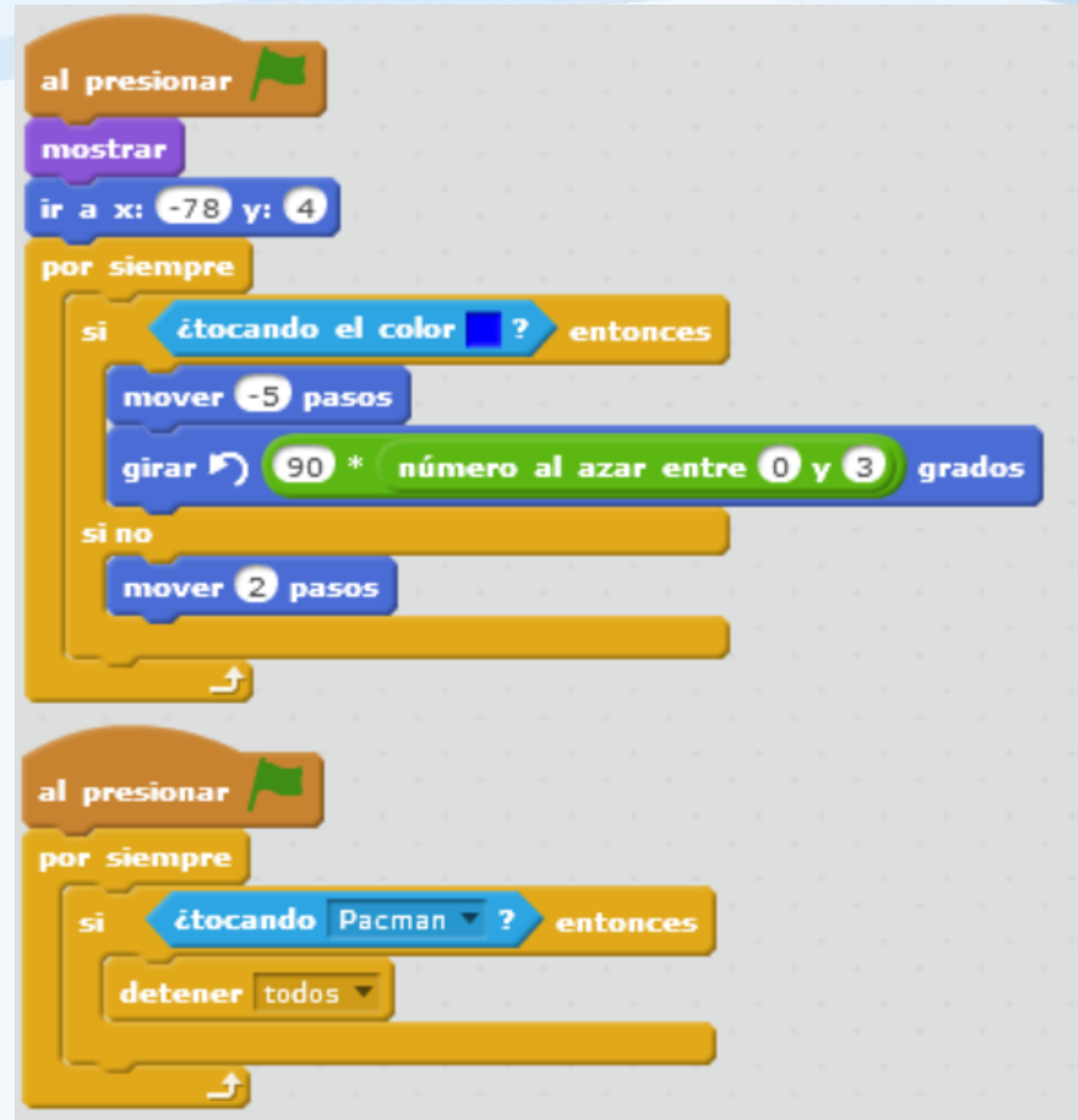
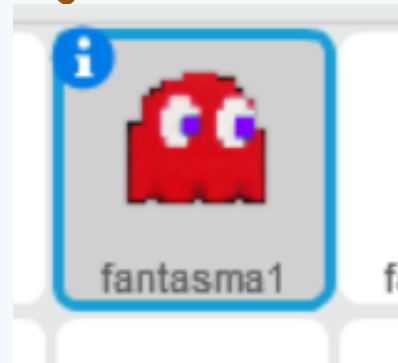
Hacemos que aparezca en el centro de la pantalla y que si toca al Pacman termine el juego.

También haremos que se mueva de izquierda a derecha



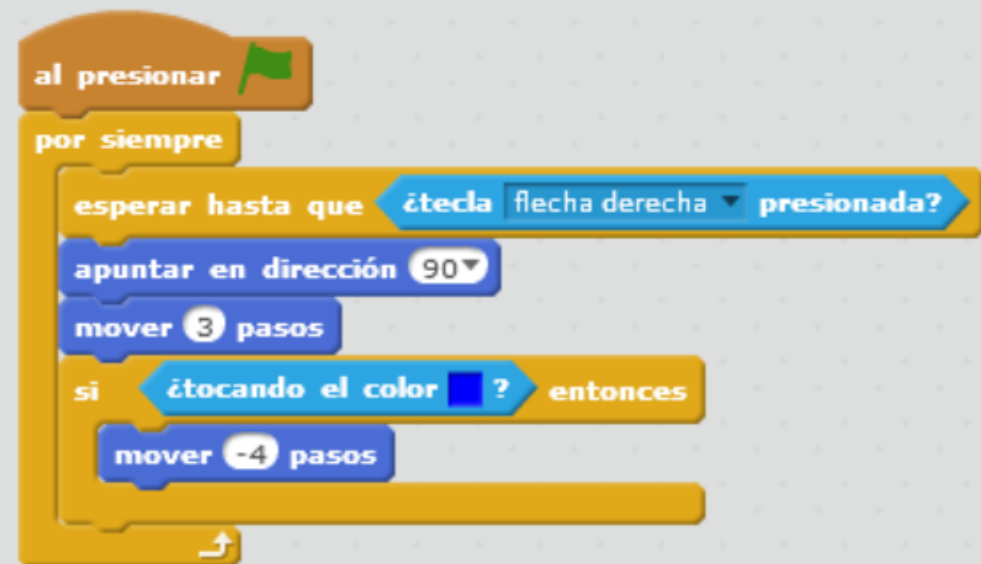
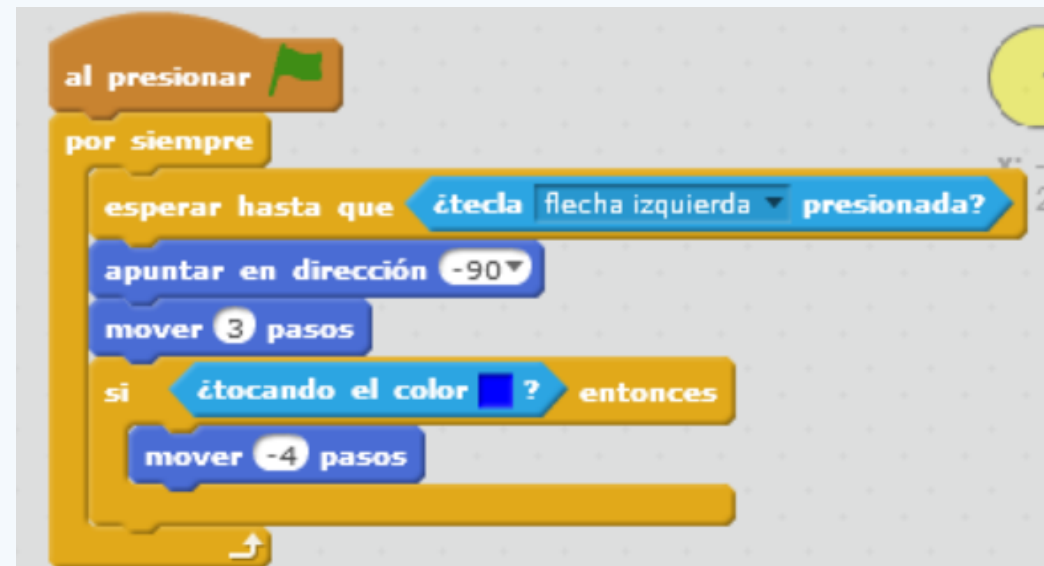
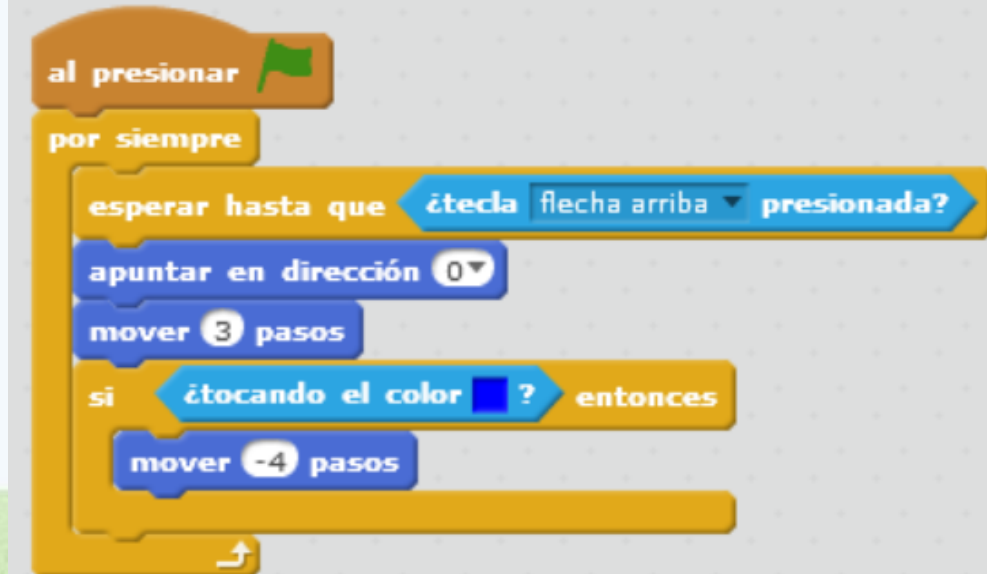
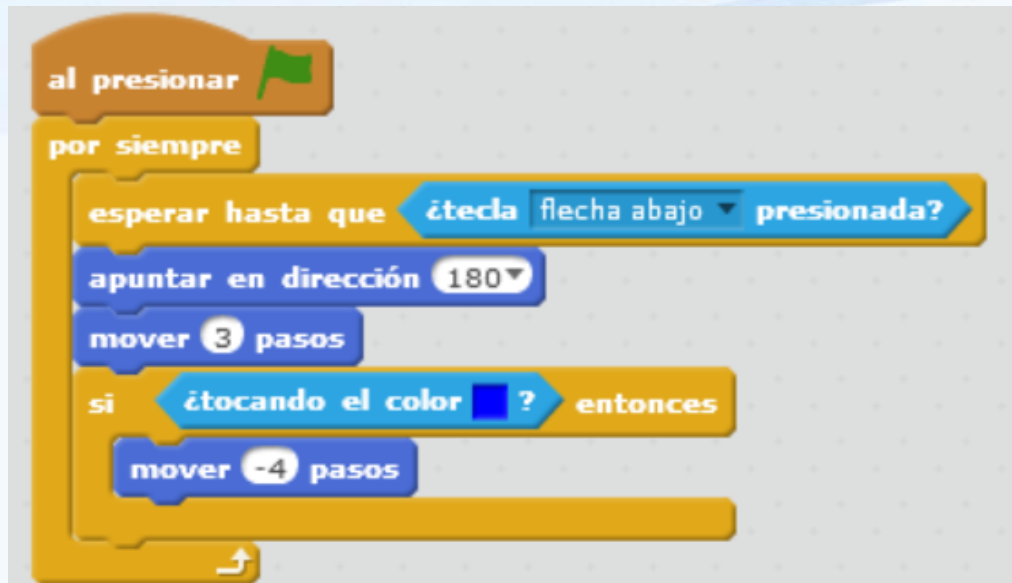
Programa Fantasma rojo

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.



Programa Pacman

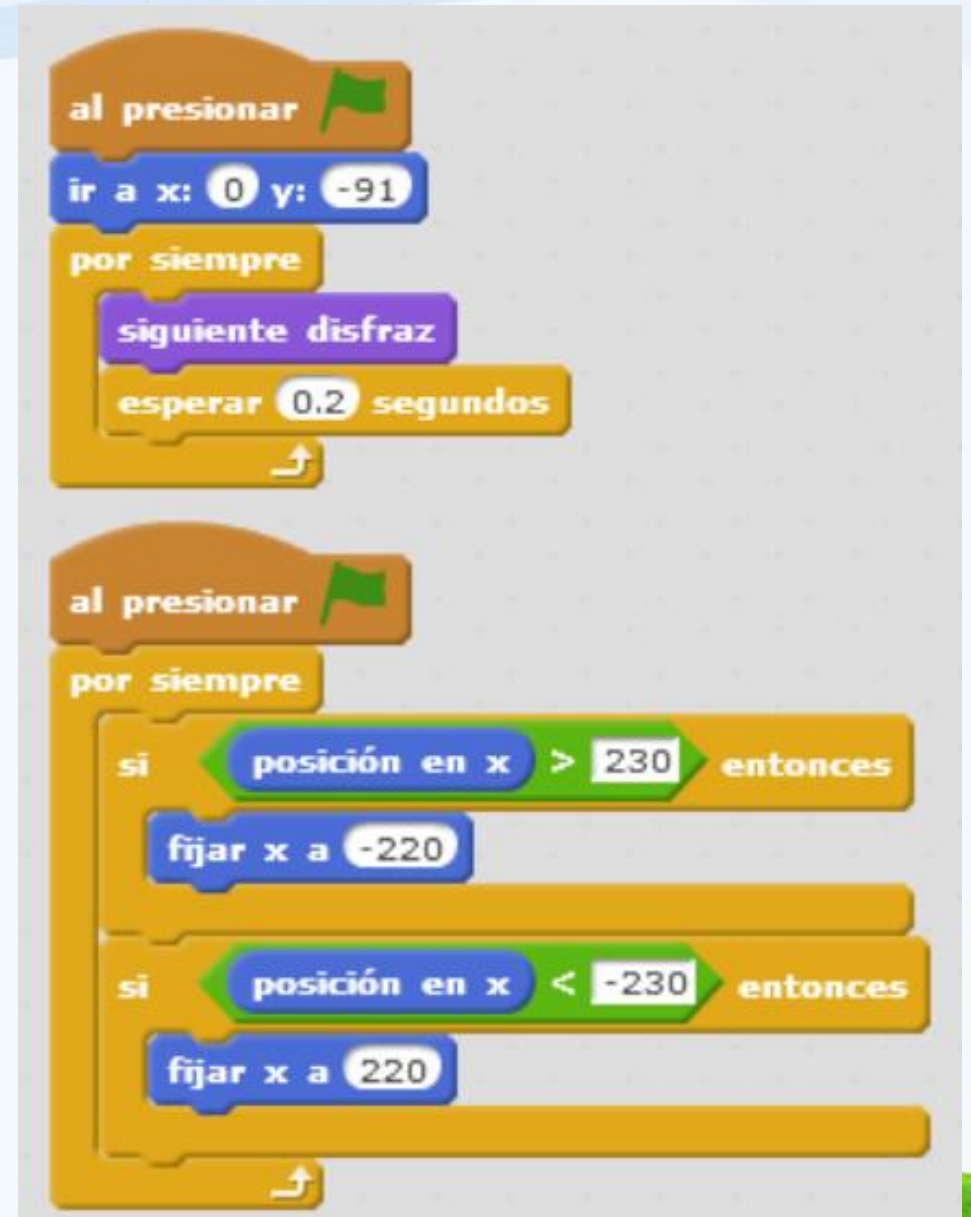
Para el movimiento con las flechas



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



Tarea

Realizar un menú para comenzar a jugar.

Fin

