

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 Flappy bird



Lic. Martin Stremiz



Dibujemos nuestro fondo de pantalla algo parecido a este

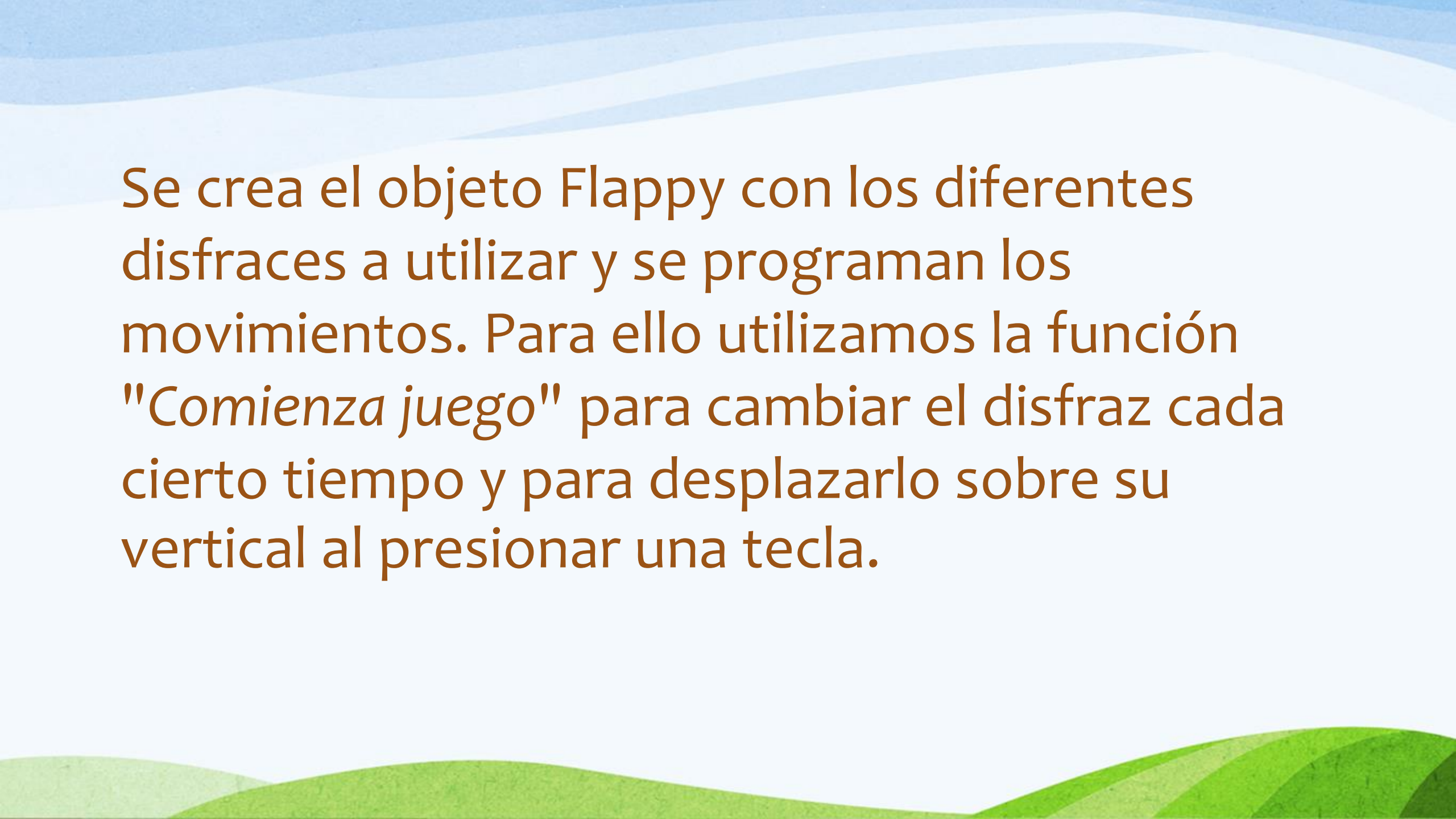
Vamos a crear 4 escenarios.

1. Ganador
2. Perdedor
3. Inicio
4. Y el del juego



Cada escenario va a ser mostrador cuando reciba el mensaje adecuado, por ejemplo cuando recibe el mensaje "Winner" se mostrara el escenario llamado "Winner"





Se crea el objeto Flappy con los diferentes disfraces a utilizar y se programan los movimientos. Para ello utilizamos la función "*Comienza juego*" para cambiar el disfraz cada cierto tiempo y para desplazarlo sobre su vertical al presionar una tecla.

Scratch

Archivo Editar Seguir a Acerca de

Programas Disfraces Sonidos

Flappy Bird - Programa Ergo Sum

# GAME OVER

Objetos

Nuevo objeto:

Examinar a fondo

Fondo nuevo:

Flappy

Movimiento

- Desplazarse 10 píxeles
- Girar 133 grados
- Girar 133 grados
- Avanzar en dirección 90°
- Avanzar hacia: puntero del ratón
- Ir a x: 110 y: 110
- Ir a puntero del ratón
- Desplazarse en 1 segundo a x: 110 y
- Cambiar x por 10
- Fixar x a 0
- Cambiar y por 10
- Fixar y a 0
- Rebotar si toca un borde
- Fixar estilo de rotación: independiente

Eventos

- Al presionar
- Al recibir Comienza juego
- Al recibir Comienza juego

Control

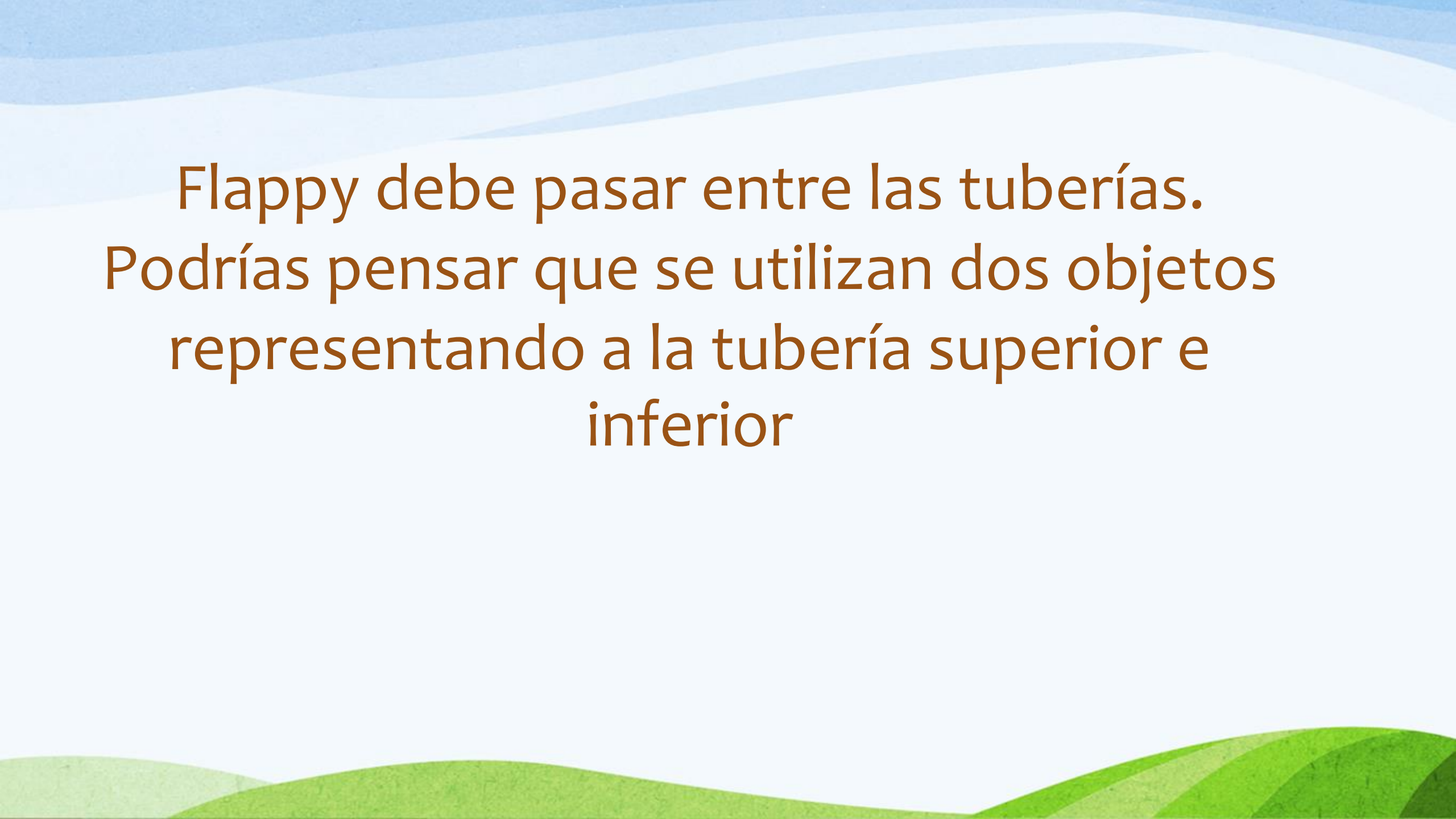
- Esconder
- Ir a x: 110 y: 0
- Por siempre
- Si ¿tecla espacio presionada? entonces
- Cambiar y por 5
- Cambiar y por -2
- Si ¿tocando borde? entonces
- Esconder
- Enviar Game over

Operadores

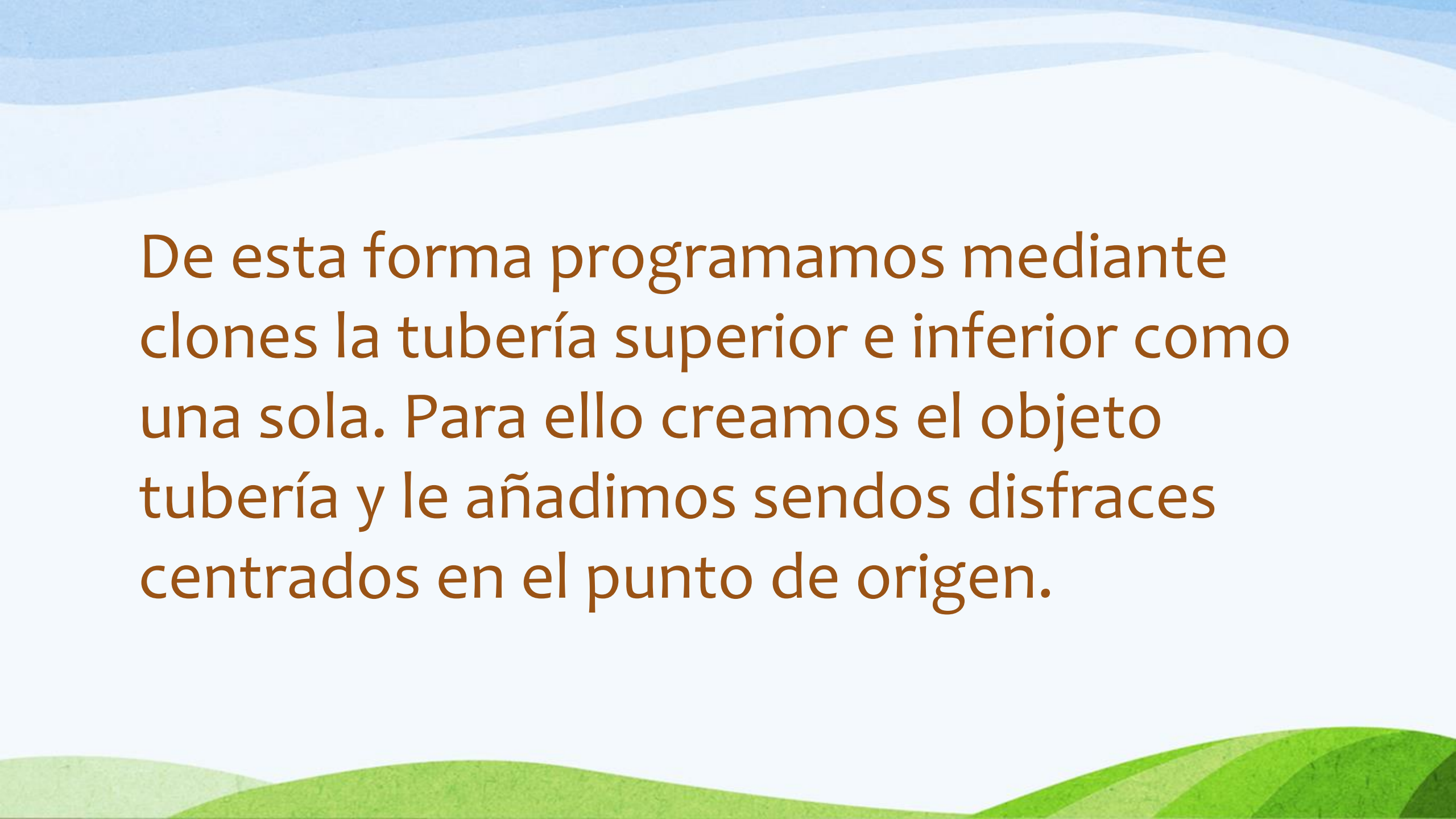
- Esperar 0.25 segundos
- Siguiente disfraz

Disfraces

Sonidos

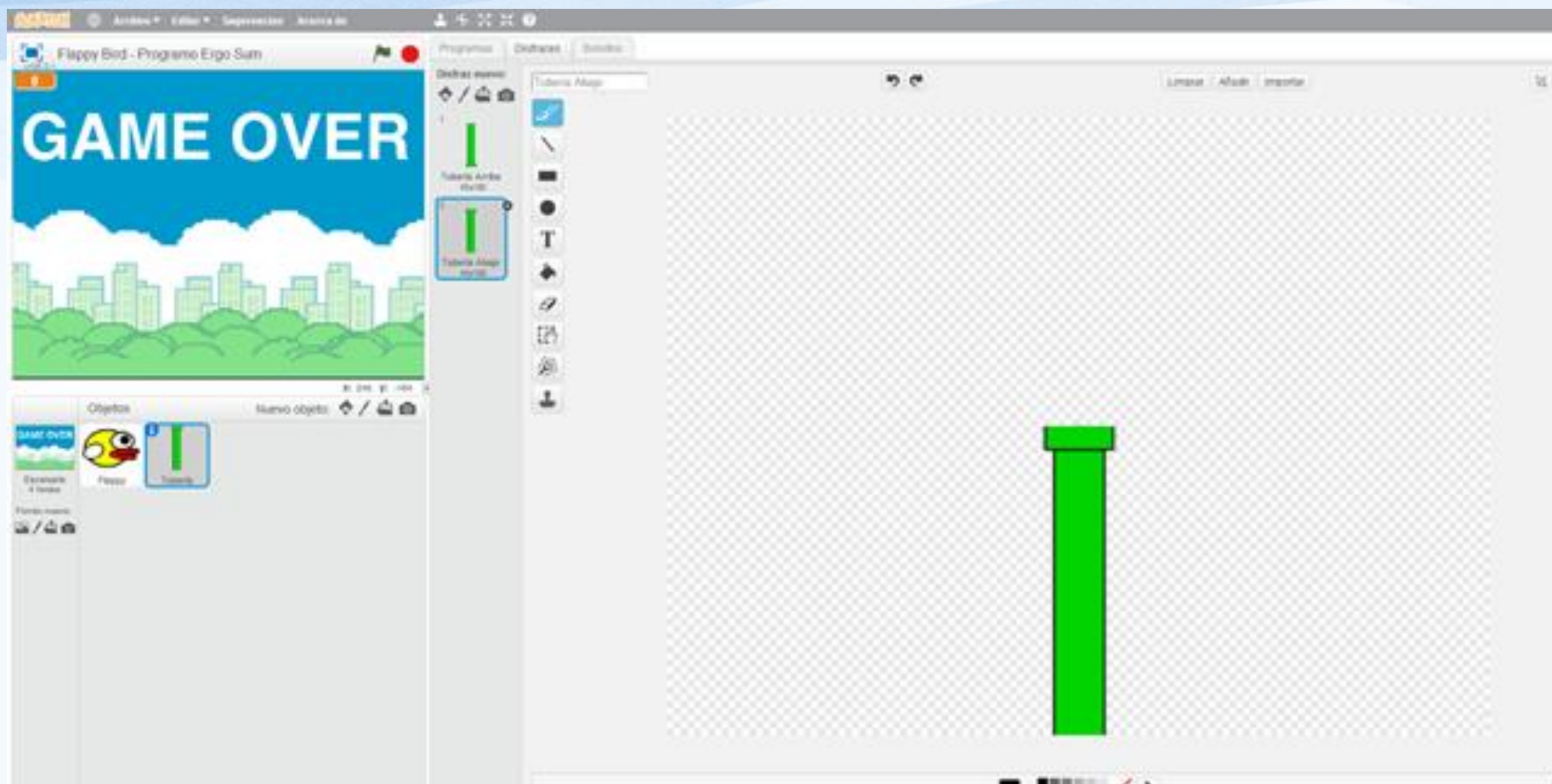


Flappy debe pasar entre las tuberías.  
Podrías pensar que se utilizan dos objetos  
representando a la tubería superior e  
inferior




De esta forma programamos mediante clones la tubería superior e inferior como una sola. Para ello creamos el objeto tubería y le añadimos sendos disfraces centrados en el punto de origen.










Flappy Bird - Programa Ergo Sum



# GAME OVER

Objetos






Exemplo a ler

Flappy

Pipe

Novo objeto



Exemplo a ler

Flappy

Pipe

Programas

Outlines

Scripts

Mostrar

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

Esconder

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

Esconder

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

Esconder

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

al presionar

ir a x: 240 y: 0

al recibir

Comenta juego

esconder

por siempre

Crear tubería

número al azar entre 1 y 120

esperar

número al azar entre 1 y 3 segundos

al comenzar como don

mostrar

por siempre

cambiar x por

44

si

posición en x

= -240

entonces

borrar este don

si

posición en x

= -100

entonces

tocar sonido

Punto

cambiar

Puntos

por

0.5

definir

Crear tubería

distancia

cambiar

distancia

a

Tubería Arriba

ir a x: 240 y: distancia

crear don de

el mismo

ir a x: 240 y: distancia

120

cambiar

distancia


a

Tubería Abajo

crear don de




el mismo

Flappy Bird - Programa Ergo Sum



# GAME OVER

Objetos






Exemplo a ler

Flappy

Pipe

Novo objeto



Exemplo a ler

Flappy

Pipe

Programas

Outlines

Scripts

Mostrar

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

Esconder

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

Esconder

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

Esconder

Apresentar

Esconder

Apagar

Clonar

al presionar

ir a x: 240 y: 0

al recibir

Comenta juego

esconder

por siempre

Crear tubería

número al azar entre 1 y 120

esperar

número al azar entre 1 y 3 segundos

al comenzar como don

mostrar

por siempre

cambiar x por

44

si

posición en x

=

-240

entonces

borrar este don

si

posición en x

=

100

entonces

tocar sonido

Punto

cambiar

Puntos

por

0.5

definir

Crear tubería

distancia

cambiar

distancia

a

Tubería Arriba

ir a x: 240 y: distancia

crear don de

el mismo

ir a x: 240 y: distancia

120

cambiar

distancia

a

Tubería Abajo

crear don de

el mismo

# Tarea

*Realizar un programa similar con los mismos programas*



Fin

