

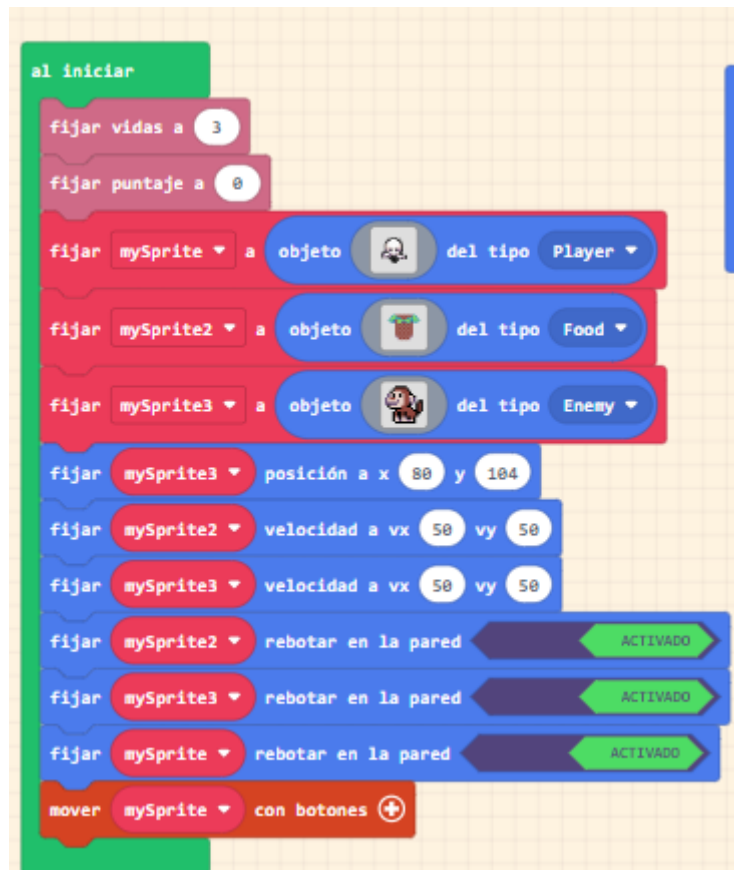
## Ejercicios 2: “Rebotes en la pantalla, enemigos, vidas, puntuación y fin de partida”

En este ejercicio vamos a realizar varias tareas nuevas.

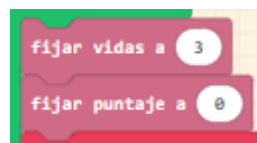
Creamos un personaje, un enemigo, un elemento que nos da puntos y número de vidas.

Cuando tocamos al enemigo nos quita una vida. Si tocamos al otro objeto nos da puntos. Si el número de vidas es 0 se acaba la partida.

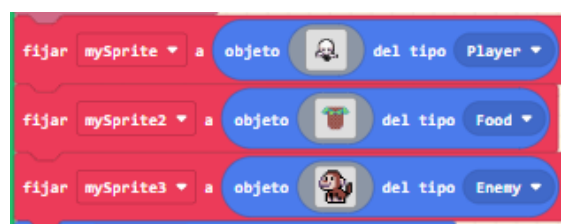
### Apartado A



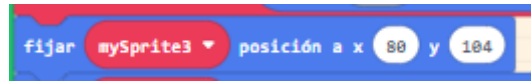
En “**Información**” fijamos el número de vidas y iniciamos la puntuación a “0”:



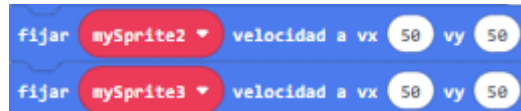
Definimos los tres personajes y elegimos o creamos el aspecto que queramos en “**Objetos**”:



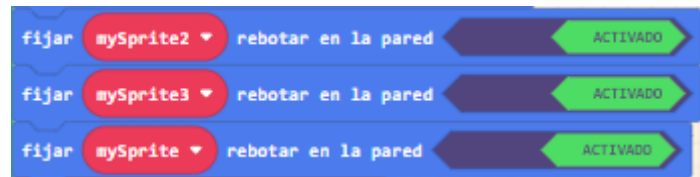
Definimos una posición inicial para player en “Objetos”:



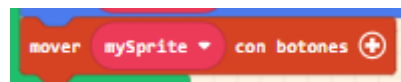
Fijo la velocidad de movimiento de los otros 2 personajes en “Objetos”:



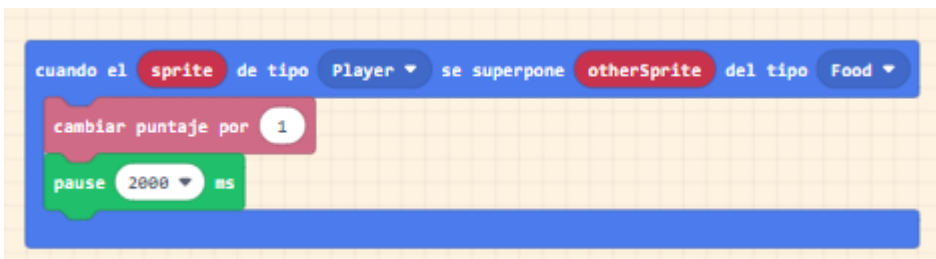
Luego defino que los objetos reboten o no pasen por las paredes en “Objetos”:



Por último defino el movimiento para mi personaje player en “Mando”:



**Ya hemos definido el movimiento, ahora vamos a definir la interacción entre mi personaje y el enemigo y el objeto que nos da puntos:**




El bloque general se define en “**Objetos**”, los demás elementos en : “**Información**”, “**Lógica**”, “**Juego**” y la temporización en “**Bucles**”.

### **Apartado B**

**Haz que tu personaje sea una animación como en el ejercicio 1.  
Busca otro personaje.**

## Guardar un archivo

Para **guardar** el archivo en el disco duro tenemos que pinchar en el icono siguiente que está en la parte inferior de la pantalla . El archivo se guarda en el directorio **descargas**.

## Borrar un archivo

Para borrar un archivo nos vamos a:

[Ver todos](#)

Marcamos el archivo que queramos eliminar y pinchamos en

