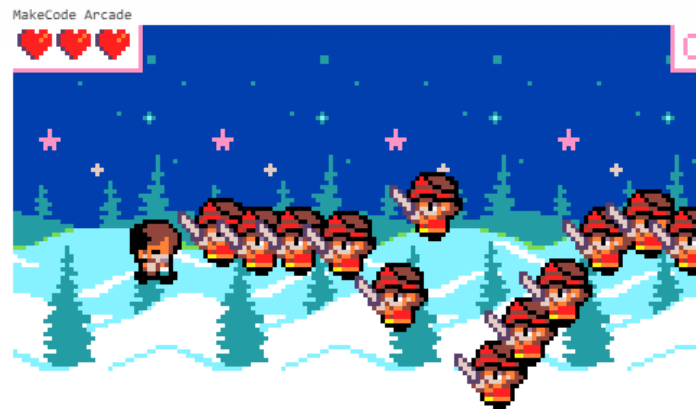


Ejercicios 3: “Disparos, clones y sonido”

En este caso vamos a crear un personaje diferente al del ejercicio anterior y vamos a crear enemigos que se van a acercar a nosotros para matarnos.

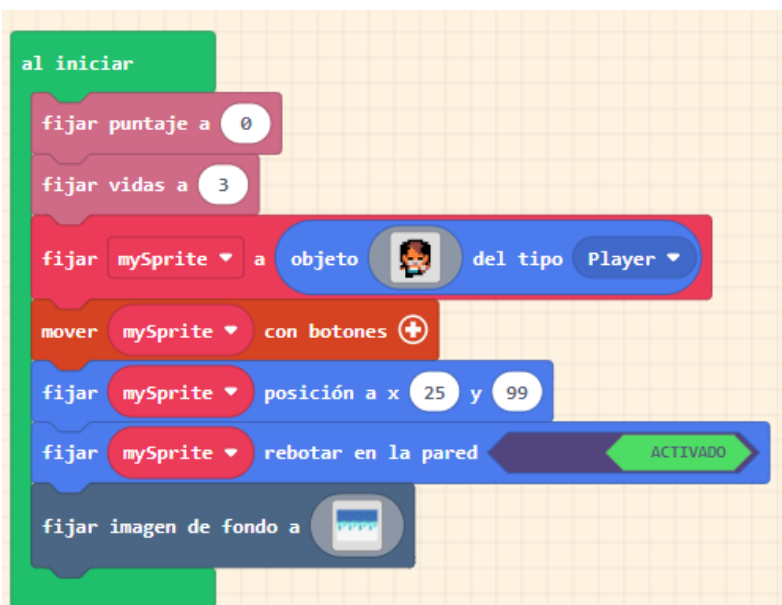
A realizar.

- Tenemos vidas y puntos para contabilizar los éxitos y los fracasos.
- Disparamos proyectiles para matar al enemigo que saldrá cada 0,5 segundos uno nuevo.
- Nuestro personaje debe tener una animación al desplazarse en las 4 direcciones, como en los ejercicios anteriores.



EJERCICIO3
arcade.makecode.com

En menú de inicio será más o menos como este:



La gestión de las direcciones será similar a lo que ya has hecho antes y no lo voy a repetir.

La gestión del disparo por parte de tu personaje será similar a esto:

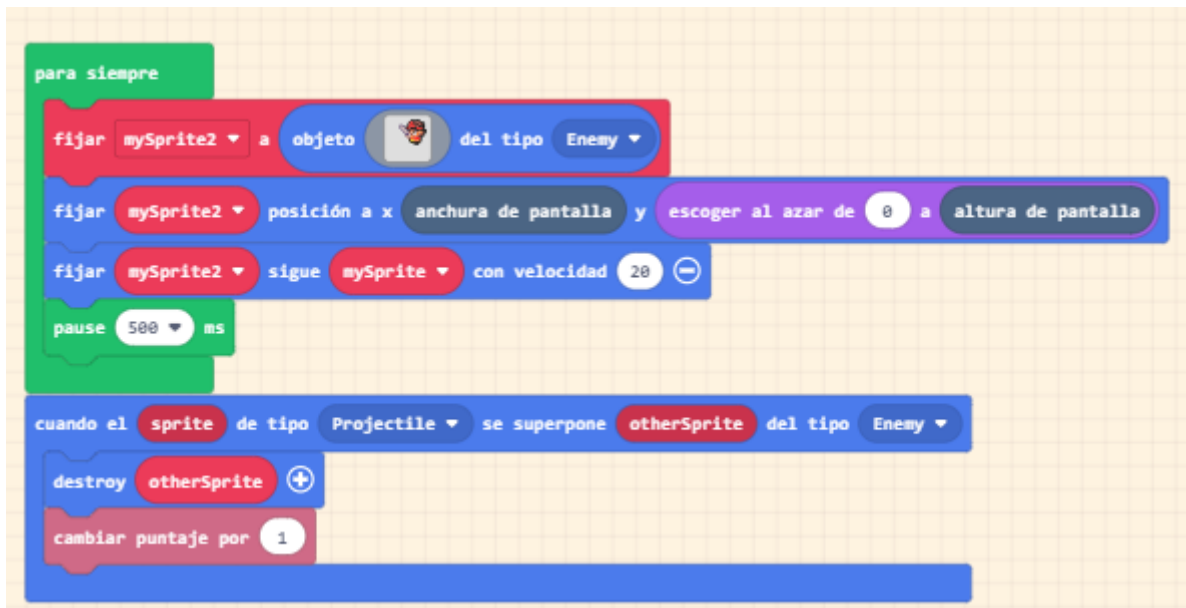


La gestión del sonido será con la librería “**Música**”:

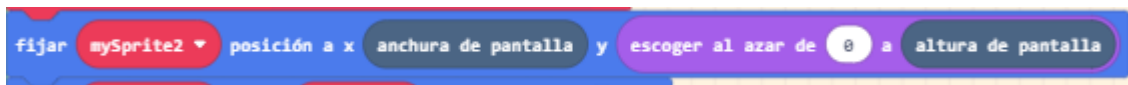


Lo demás serán las librerías que ya hemos usado.

Para gestionar los clones, que son los enemigos que te van a atacar para quitarte vidas. Se usa la librería entre otras de “**Bucles**”.



Es de destacar el posicionamiento del enemigo que es aleatorio en el eje Y:



Aquí eliges en la librería “**Matemáticas**” **escoger al azar**, En “**Escena**” está la altura y el ancho de la pantalla.

Por último lo que sucede cuando te quitan una vida.:



Tarea extra.

Vas a crear 2 tipos de enemigos diferentes.

Por ello crea en total 3 niveles.

En el primer nivel sale el enemigo que ya has creado.

En el segundo nivel deja de salir el primer enemigo y sale el segundo.

En el tercer nivel deja salir el enemigo del nivel 2 y sale el enemigo nº 3.

¿Cómo se hace?

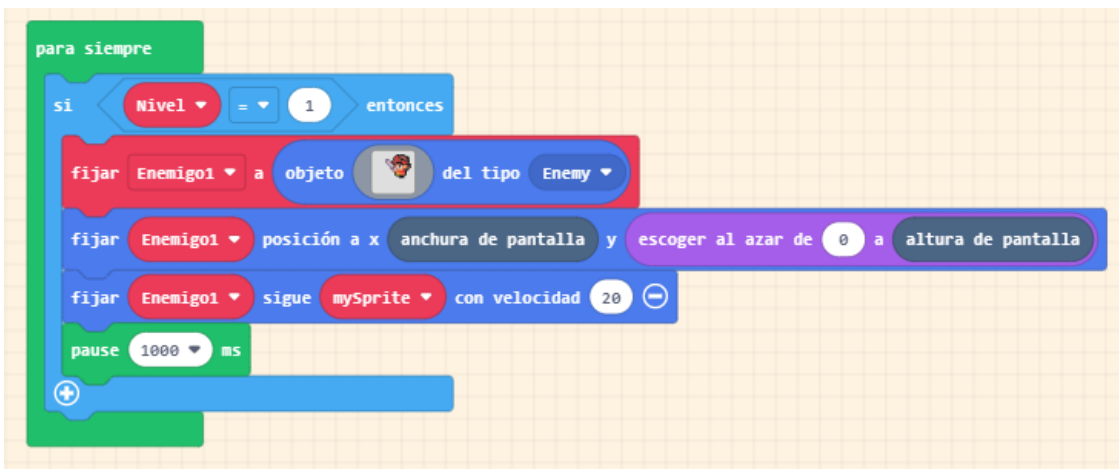
Por ejemplo nivel 1 es hasta 30 puntos, el nivel 2 de 30 a 60 y el nivel 3 de 60 a 90.

Te doy una pista con el enemigo nº 2

Primero tienes que crear una variable que se llame “**Nivel**”.

En el inicio del juego pones “**Nivel=1**”

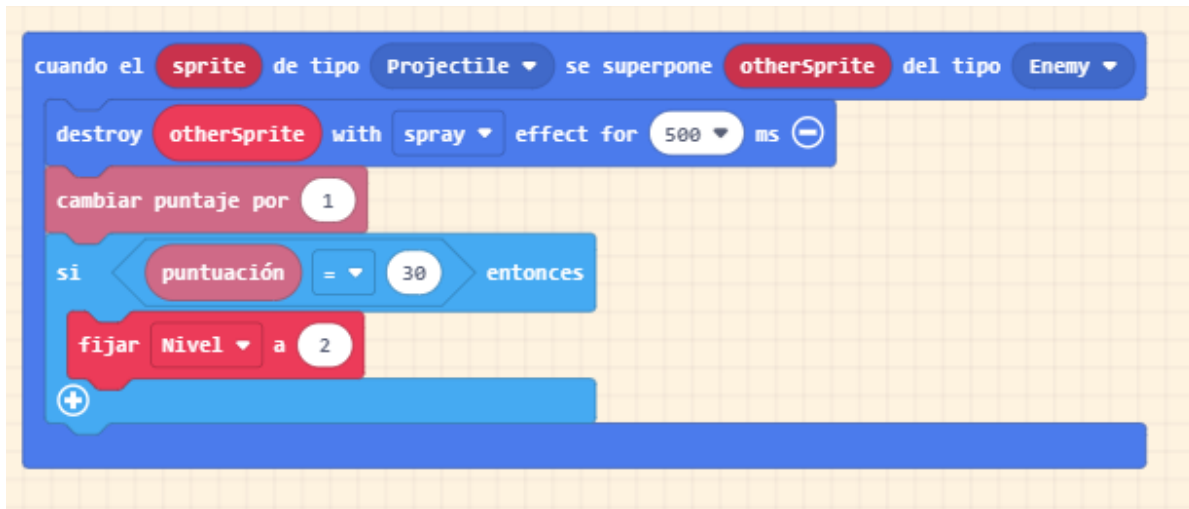
En el “**Para siempre**” Añades de la librería de “**Lógica**”. Si el **Nivel=1**, entonces ejecutas el código que ya está.



Ahora dentro tienes que incluir **Si el nivel es igual a 2**. Pones el código equivalente del enemigo. Incluye tu enemigo.

No menos importante es el cambio de nivel que será a los 30 puntos.

Cuando se incrementan los puntos, al llegar a 30 se fija el “**Nivel a 2**”.



Ya sabes lo suficiente para hacer el nivel 3.