

Ejercicio 9B Scratch: “Crea un enemigo para el juego de naves”

Ya tenemos el efecto de movimiento de las estrellas y lo enemigos. Ahora vamos a crear la nave y el proyectil para matar a nuestros enemigos.

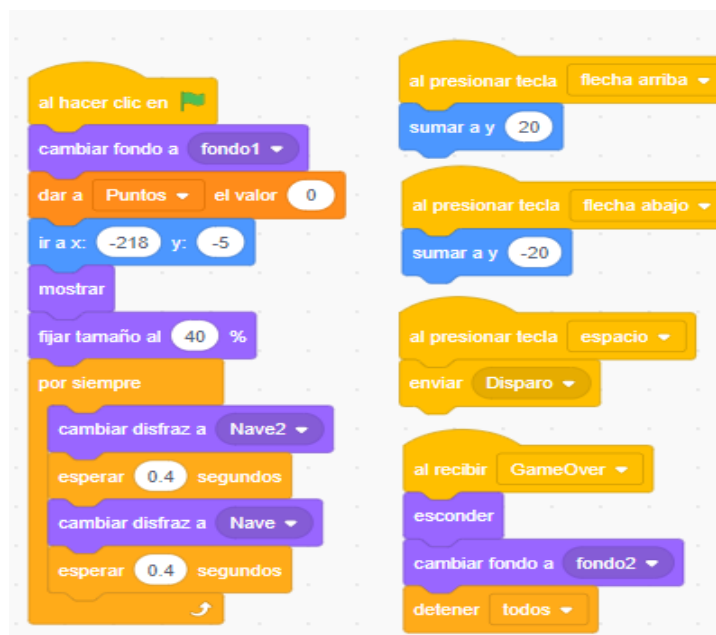
Antes de nada tenemos que crear una variable que se llame “Puntos”, nos servirá para indicar las veces que acertamos en nuestro enemigo.

Vamos a crear nuestra nave. La mía es la siguiente:



Son 2 imágenes en el mismo personaje para emular la propulsión de la nave.

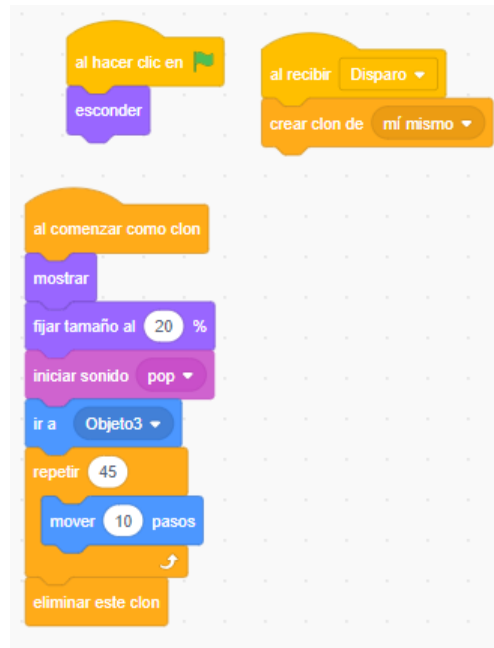
Su código será similar a este. Depende de como tu calibres el tamaño, velocidad, etc, de tu nave.



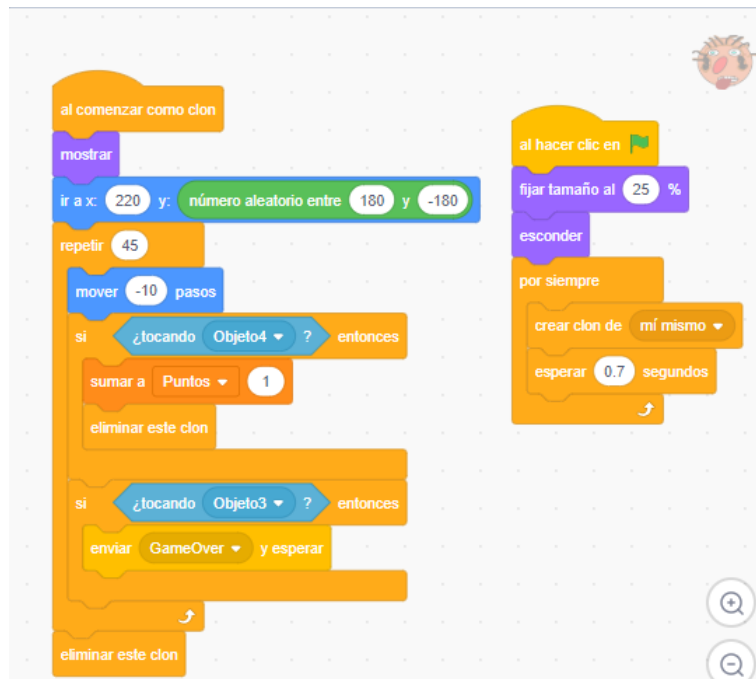
Mi proyectil será el siguiente, haz tu el tuyo:



Su código será:



Luego hay que cambiar el código del enemigo.



Además tendrás que crear otra pantalla que ponga “**Game Over**” en el fondo de pantalla.



Tarea extra

Haz lo mismo con el enemigo que has creado en el ejercicio anterior. Debe sumar puntos.