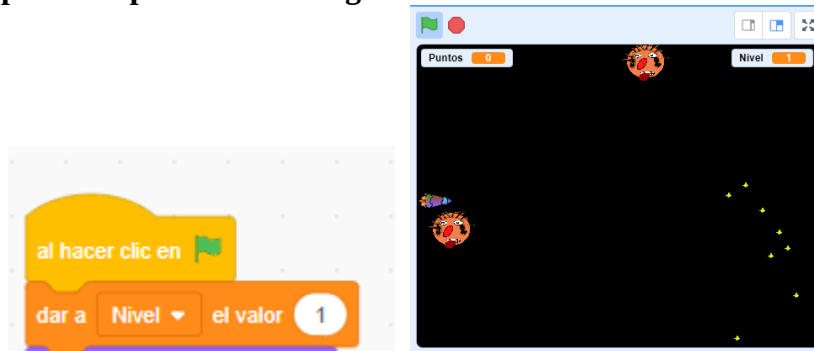


Ejercicio 9D Scratch: “Niveles”

En este caso vamos a crear varios niveles. En el primero saldrá un enemigo y en el segundo otro.

Lo primero que vas a hacer vamos a crear una variable que se llame por ejemplo “**Nivel**”. Inicialmente el nivel sera 1.

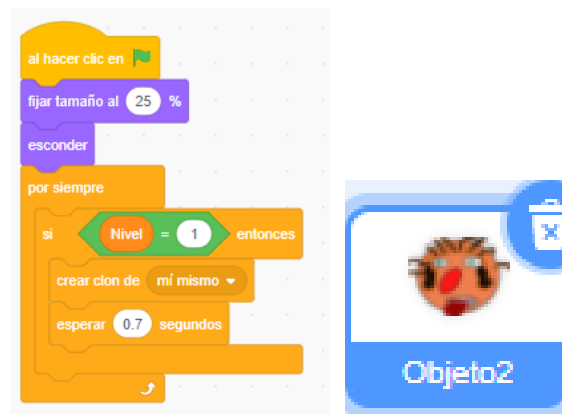
Entonces esto lo podemos poner en el código de **nuestra nave**.



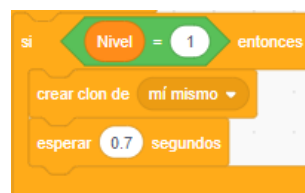
El resto del código de momento sigue igual.

Enemigo nº1

Vamos a relacionar el enemigo primero que hemos hecho con el nivel 1. ¿Cómo se hace?



He añadido esto(sólo se genera un clon si el nivel es 1):



Enemigo nº2

Al igual que en el enemigo 1 cambiamos el mismo código:



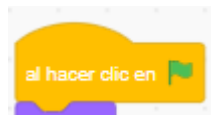
En este caso “Nivel=2”

El resto del código sigue igual.

Condición de cambio del enemigo.

Ahora tenemos que poner la condición de cambio del enemigo. Por ejemplo que los puntos sean 20 para cambiar de nivel.

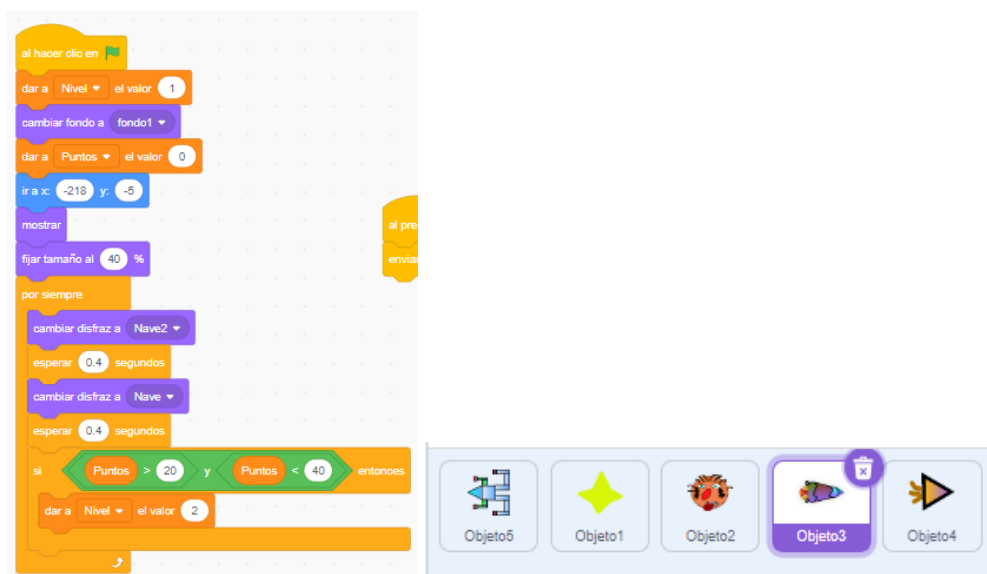
Esto lo podemos hacer en cualquier personaje para el código que contenga lo de la bandera verde:



y esté dentro de un por siempre:

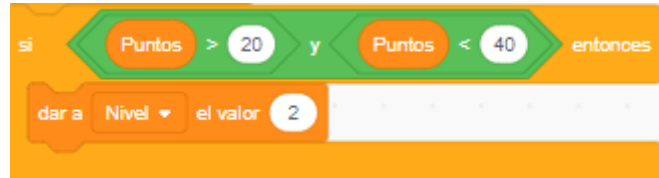


Yo lo voy a incluir en el código de mi nave.





Yo mi código lo voy a poner dentro del por siempre:



Nos dice el condicional si hay más de 20 puntos y menos de 40 el valor de “**Nivel**” cambia a 2.

Los bloques  ,  y  se obtienen en “Operadores”.

Si no te has equivocado en nada, debe funcionar.

Tarea extra

Crea 2 niveles más. El 3 y el 4.