

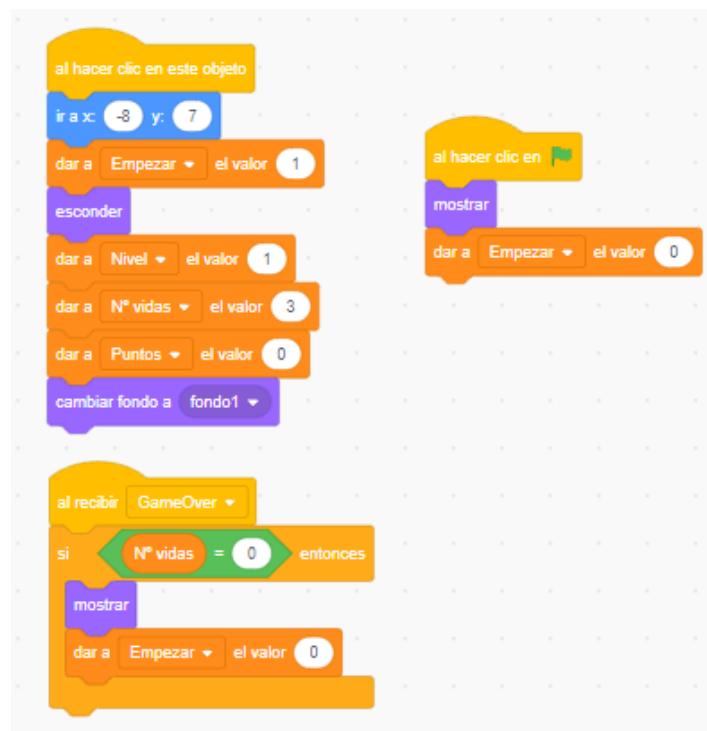
Ejercicio 9F Scratch: “Botón de inicio de la partida”

En este fácil ejercicio vas a crear un botón para que tu juego empiece al tocar dicho elemento en la pantalla y no sólo la bandera verde.

Para hacer un botón de “**Inicio de partida**” lo primero es crear el botón.

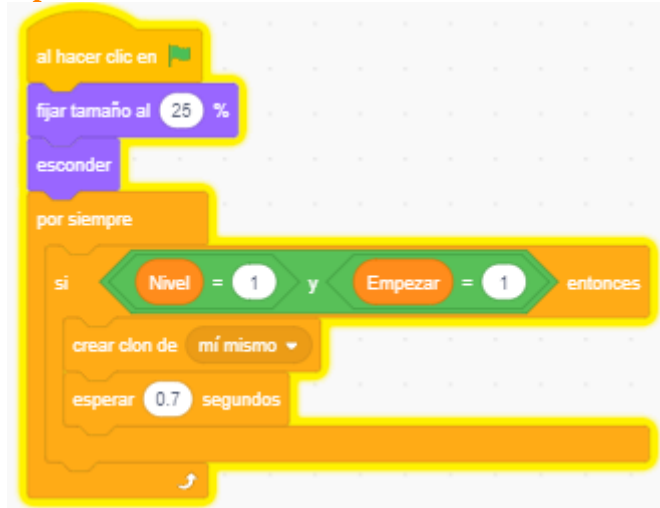


El código que yo he puesto para este personaje es el siguiente:
Debes crear una variable que se llame “**Empezar**”

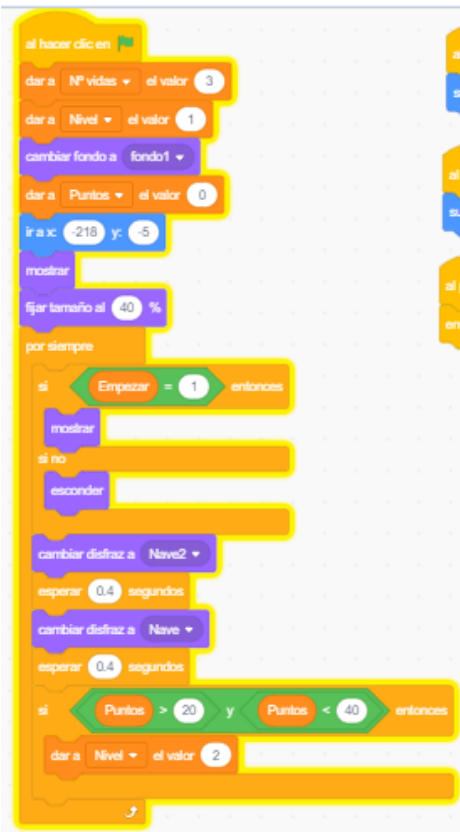


En el código de nuestros enemigos debemos cambiar lo siguiente en el por siempre:

En este caso es que para que salgan a pantalla nuestros enemigos no sólo el nivel sea el correcto (**en este caso el nivel 1**), sino que la **variable** empezar sea “1”, esto es que se haya pulsado el botón de “**Empezar**”.



En el código de nuestra nave:



Añadimos en el **por siempre** lo siguiente:



Si hemos pulsado “**Empezar**” se ve la nave, y si no se deja de ver.

Por último, quitar de “**Game Over**” la siguiente instrucción. En caso contrario, al terminar la partida no va nada.

