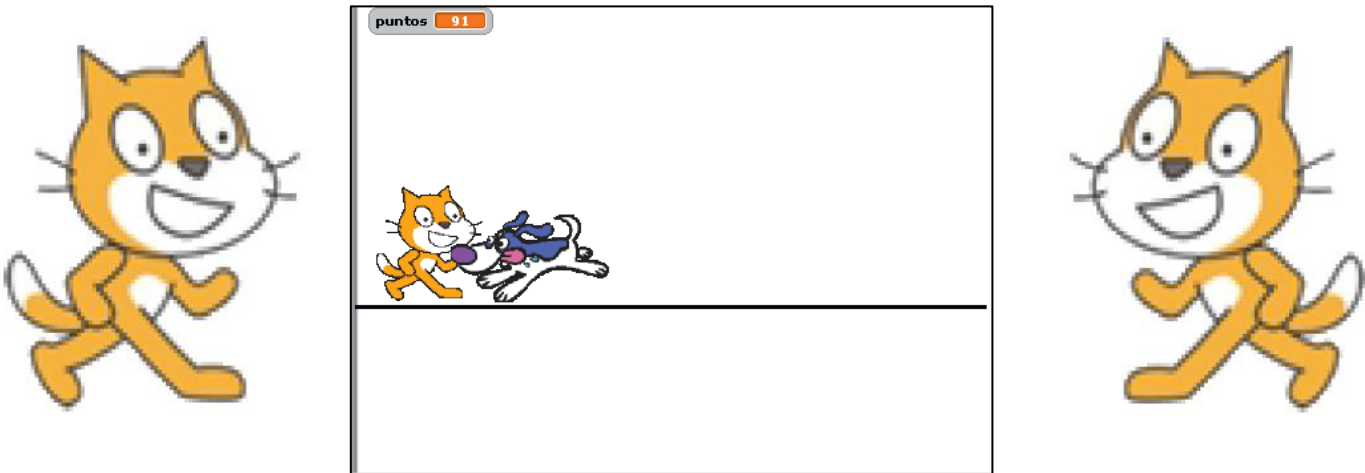


Guía para realizar el ejercicio de Gato salta Perro



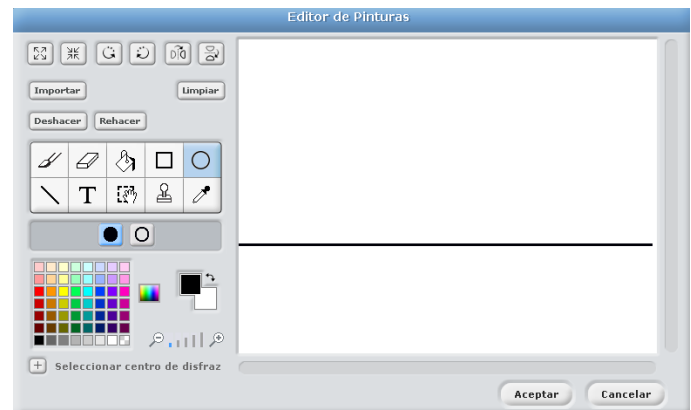
Se trata de un ejercicio muy sencillo que bien puede servir como introducción de este lenguaje de programación. El gatito debe saltar para evitar que el perro le atrape. Los puntos aumentan de continuo hasta que el perro logra tocar al gato. Se pueden agregar más variantes como sonido o más obstáculos.

Inicio

Lo primero que vamos a hacer es ir a nuestro escenario y dibujar una línea recta ... Para ello voy a Escenario ...



Elijo la pestaña Fondos .. y allí hago clic en donde dice Editar. Acto seguido dibujo la línea (o decoro a gusto) y presiono Aceptar.



Con el Gatito



Bueno ahora vamos a ir al Gatito, le vamos a poner como nombre Gato (cambié arriba donde dice Objeto1) y lo vamos a arrastrar para

que quede sobre la línea que dibujamos y bien a la izquierda. Como nos interesa



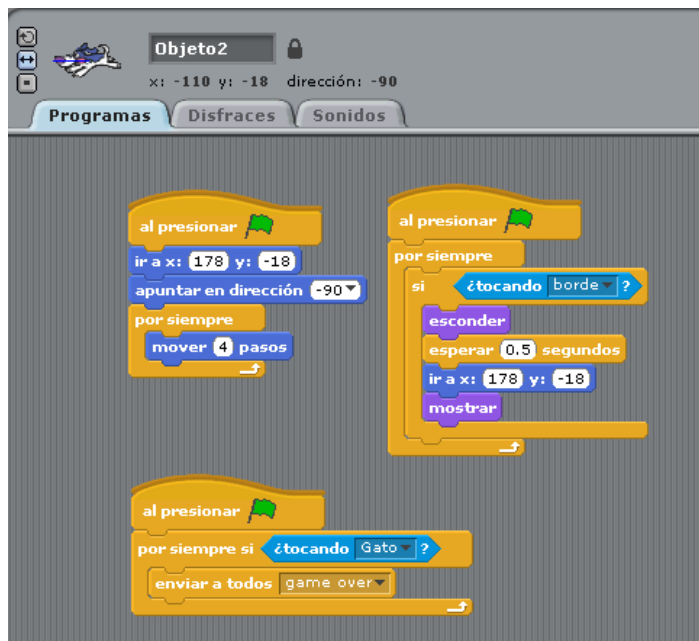
que siempre que arranque el juego esté en esa posición es que vamos a poner el siguiente código. donde los valores de X e Y se colocarán automáticamente y dependen de nuestro dibujo.



Bueno, ahora tenemos que hacer que salte cuando se presiona la tecla espacio, para ello lo que vamos a hacer es que apunte hacia arriba y que se mueva una determinada cantidad de pasos y luego que haga el mismo camino apuntando hacia abajo ...

¿Salta pero se mueve raro? ... Asegurate que el botón del medio (flecha apuntando a ambos lados) esté presionado ...

Ahora vamos a traer otro objeto .. en este caso el Perro



Elijo la carpeta

con la estrellita y busco (el perro está en Animales). Hago lo mismo que con el Gato .. lo arrastro y lo coloco sobre la línea. Luego mi primer código me permite grabar su posición, hacer que apunte hacia la izquierda y lograr que esté en movimiento. Prueben a ver qué es lo que sucede ...

Bárbaro, se mueve .. bueno ahora vamos con el segundo código que lo que va a hacer es que cuando toque el borde vuelve a su posición inicial tras esperar un poco.

Por último le vamos a decir al Perro que si toca al Gato

envíe un mensaje (game over)

Volvemos al escenario para terminar el juego ...

Y en este caso decimos que al recibir game over ... detenga todo ... Ahhh .. me olvidaba si quieren tener puntos .. solo tienen que ir a Variables, crear una variable puntos, inicializarla en 0 y hacer que por siempre cambie de a 1 . como muestra el código de la derecha.

