

NAVES (Básico)



Programamos
Videojuegos y 'apps'

¿CÓMO PUEDES USAR SCRATCH PARA CREAR UN VIDEOJUEGO DE NAVES?

En este proyecto crearás un típico videojuego de naves. El objetivo es conducir la nave sin que choque con ningún enemigo e irlos derribando para, finalmente, acabar con la nave nodriza.



<https://scratch.mit.edu/projects/159470144>
¿Jugamos una partida?

PASO A PASO (1)

- ❑ Inicia sesión con tu usuario Scratch y REINVENTA este proyecto.

<https://scratch.mit.edu/projects/159470413>

Reinventar

Ver página del proyecto

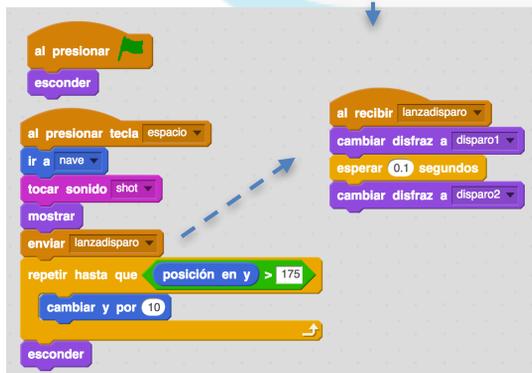
- ❑ NAVE:

- ❑ Selecciona este objeto para agregar el código en Programas.
- ❑ Control del movimiento.



- ❑ DISPARO:

- ❑ Selecciona este objeto para agregar el código en Programas.
- ❑ Control del disparo.



- ❑ TORPEDO:

- ❑ Seleccionamos el objeto "torpedo1".
- ❑ Crea una variable "torpedos".
- ❑ Añade el siguiente código al objeto.

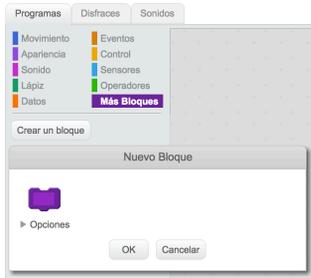




PASO A PASO (2)

ENEMIGO:

- ❑ Selecciona el objeto "enemigo1".
- ❑ Crea un bloque "inicio".
- ❑ Añade el siguiente código.
- ❑ Cuando esté programado, duplica este objeto dos o tres veces para tener más enemigos.



```

al presionar
  esconder
  esperar número al azar entre 2 y 7 segundos
  Inicio
  por siempre
    mover 3 pasos
    si posición en y < -175 entonces
      Inicio
    si ¿tocando Disparo? o ¿tocando torpedo1? entonces
      tocar sonido explosion
      repetir 2
        cambiar disfraz a explota1
        esperar 0.25 segundos
        cambiar disfraz a explota2
        esperar 0.25 segundos
      Inicio
    si ¿tocando nave? entonces
      enviar ExplotaNave y esperar
      detener este programa
  
```

EXPLOTA: cuando toque cualquier disparo, cambiará de disfraz apareciendo los que habíamos creado como efecto de explosión y volverá a la posición inicial.

GAME OVER (1): cuando la nave se deberá enviar un mensaje para que explote y terminar posteriormente la partida.

GAME OVER:

- ❑ Selecciona el objeto nave y agrega este código.



SONIDO DE FONDO.

- ❑ En el fondo añade el siguiente código.

```

al presionar
  por siempre
    tocar sonido fondo y esperar
  
```

```

al recibir ExplotaNave
  tocar sonido explosion
  detener otros programas en el objeto
  repetir 10
    cambiar disfraz a explota1
    esperar 0.25 segundos
    cambiar disfraz a explota2
    esperar 0.25 segundos
  detener todos
  
```

GAME OVER (2): EN EL OBJETO NAVE cuando reciba el mensaje enviado por el enemigo deberá explotar y finalizar la partida.

CÓMO SEGUIR MEJORANDO

- ❑ Programa la nave nodriza para que aparezca después de que se hayan eliminado 10 enemigos.
- ❑ Haz que la nave nodriza se desplace de forma aleatoria por la pantalla.
- ❑ Añádele vidas a la nave y a la nave nodriza.
- ❑ Si el torpedo impacta en la nave nodriza le quita 3 vidas.
- ❑ Crea una pantalla de inicio.

SI TE ATASCAS

¿HAS ACABADO?

+ Recuerda que tienes el videojuego programado aquí: <https://scratch.mit.edu/projects/159470144/>

+ Escríbenos por Facebook o twitter y cuéntanos tus logros.

+ Intercambia tu proyecto con un compañero y explicaos mutuamente vuestras creaciones.