

PRÁCTICA 12

Es hora de crear un proyecto concreto, pero esta vez sin instrucciones paso a paso. Te vamos proponer que realices una serie de juegos, para ello tu profesor/a mostrará en pantalla una versión del juego ya terminada y ejecutándose para que sepas exactamente que debes conseguir, si te quedas atascado con la programación tu profesor/a te irá dando pequeñas pistas para que puedas avanzar:

1. Juego “Perro perseguido por fantasmas”.



Fíjate que hay un perro y 6 fantasmas

Los fantasmas que avancen 2 pasos en lugar de 5.

Puedes poner que algunos fantasmas no persigan al perro, apunten a una dirección aleatoria, apuntar dirección -> número aleatorio entre 1 y 360.

Deberás poner a los fantasmas en una posición inicial -> ir a -200, -240 por ejemplo. Para que cada vez que comience el juego se encuentren en la misma posición.