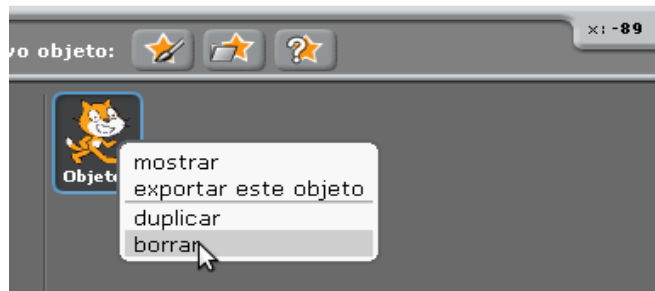


PROYECTO 5: (Laberinto)

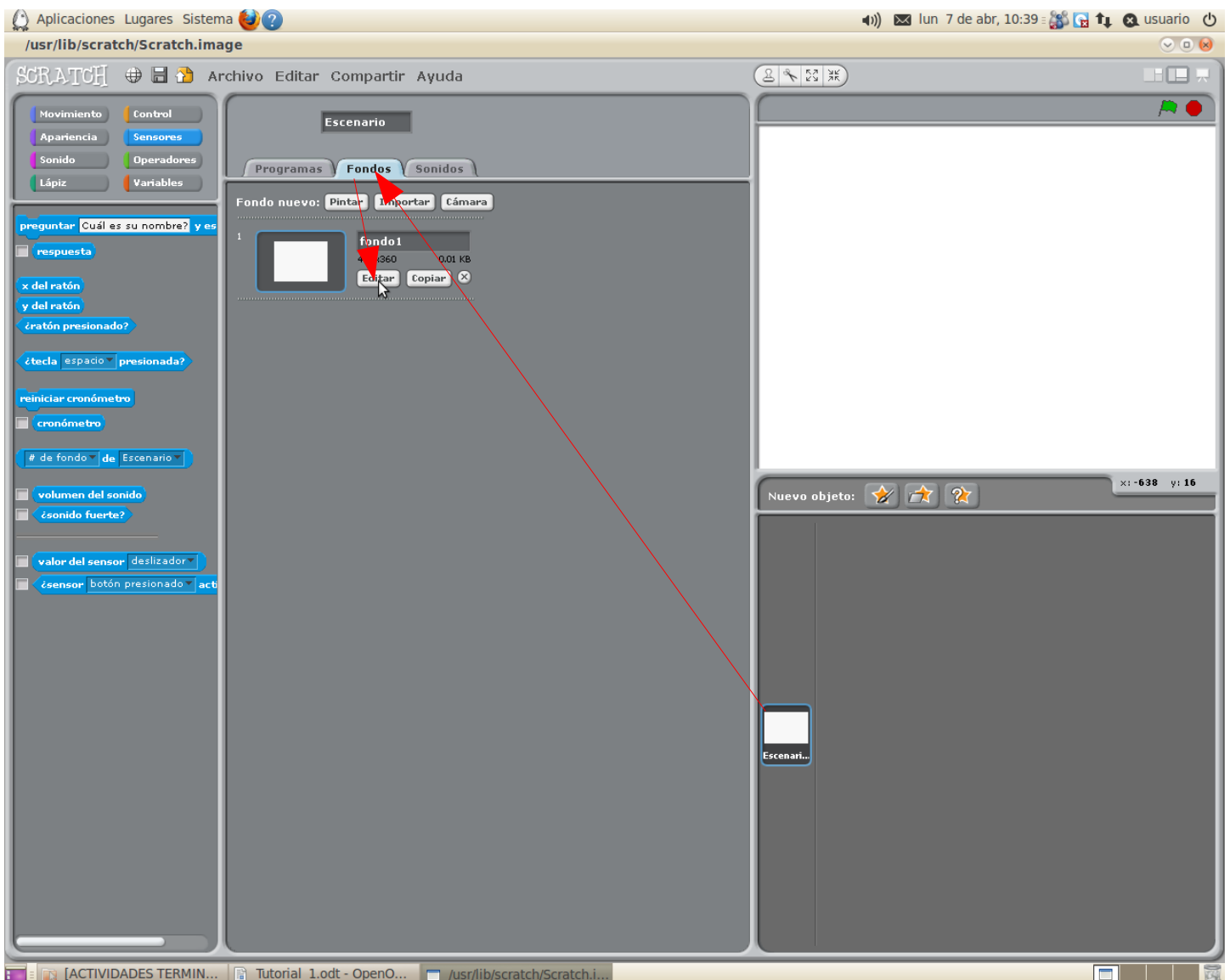
Vamos a crear un juego llamado LABERINTO . El objetivo del juego es llevar una pelota roja a través de un laberinto hasta la meta sin tocar las paredes de color negro , si tocamos las paredes volvemos a la posición de partida. Si llegamos a la meta pasamos de nivel y tenemos que superar un laberinto más complicado.

Veamos paso a paso como hacerlo:

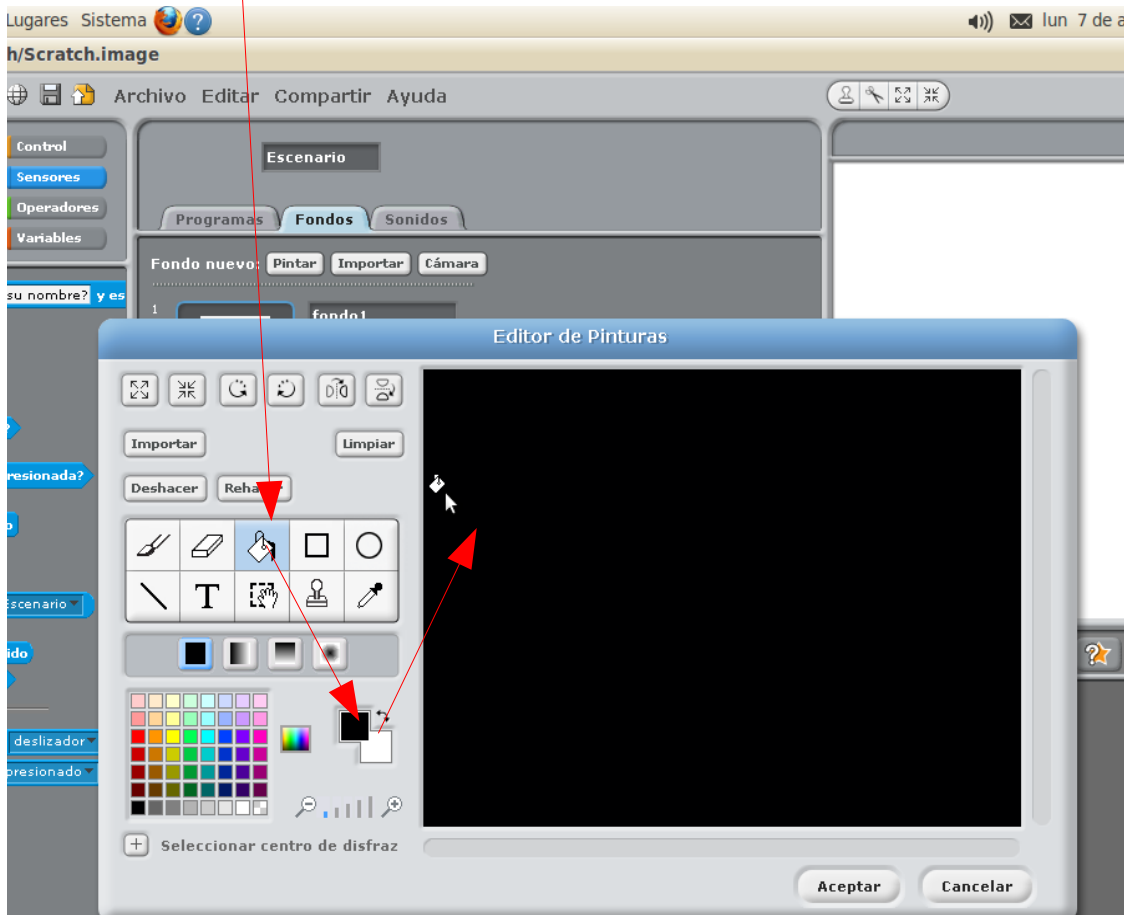
- 1) Abrimos Scratch y borramos el objeto1 (gato naranja que aparece por defecto).



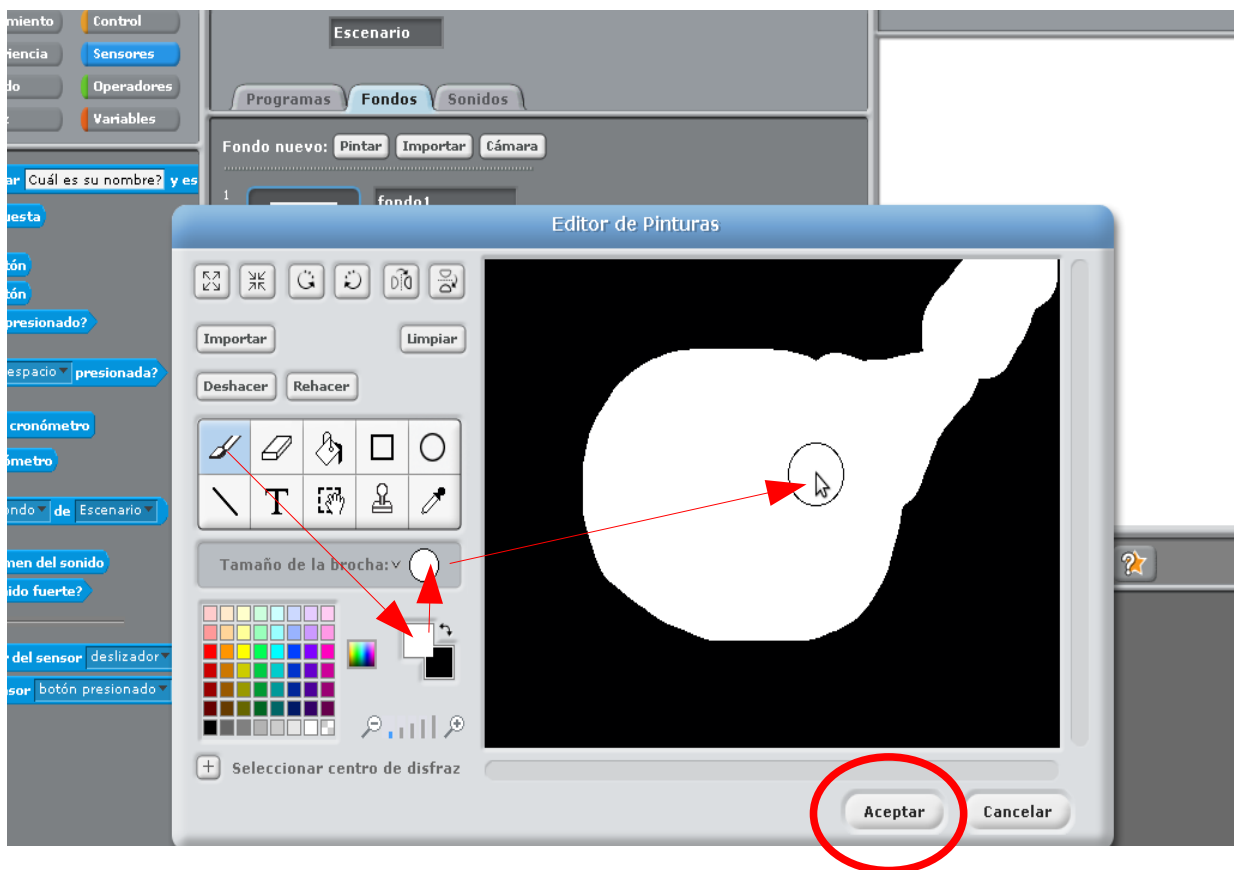
- 2) Creamos los laberintos negros. Esto lo haremos cambiando los Fondos del Escenario.



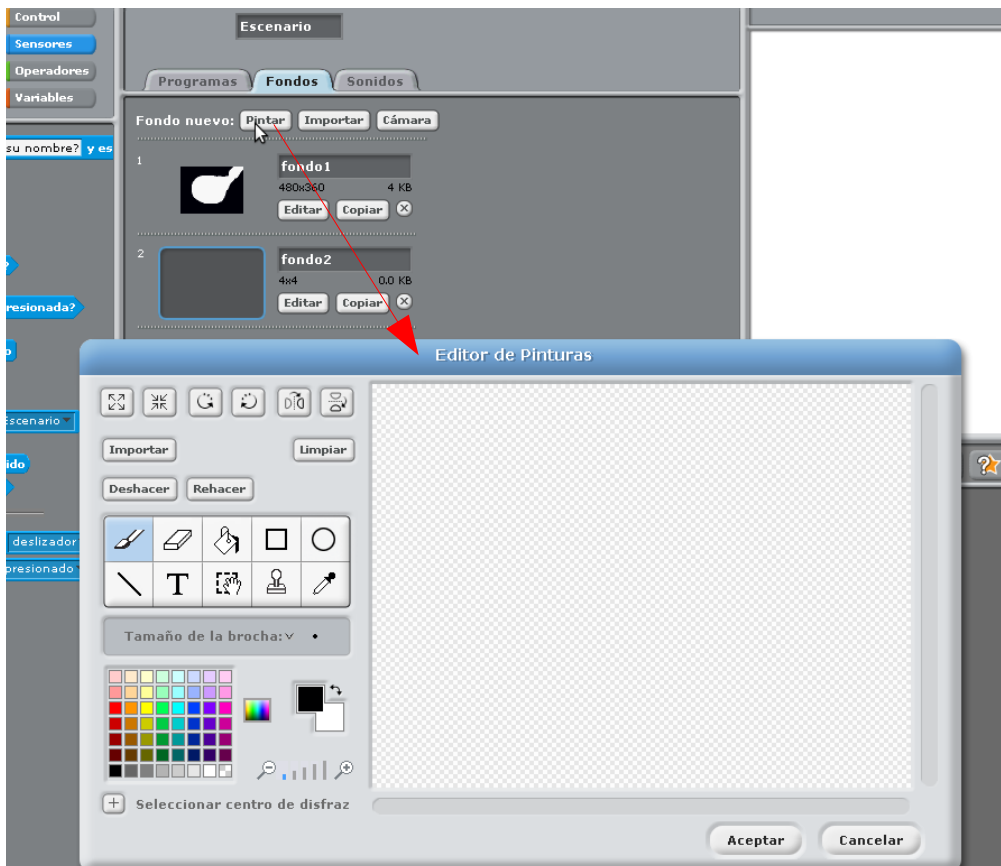
Editamos el fondo con el Editor de pinturas de Scratch. Primero lo pintamos todo de color negro con la herramienta para llenar color.



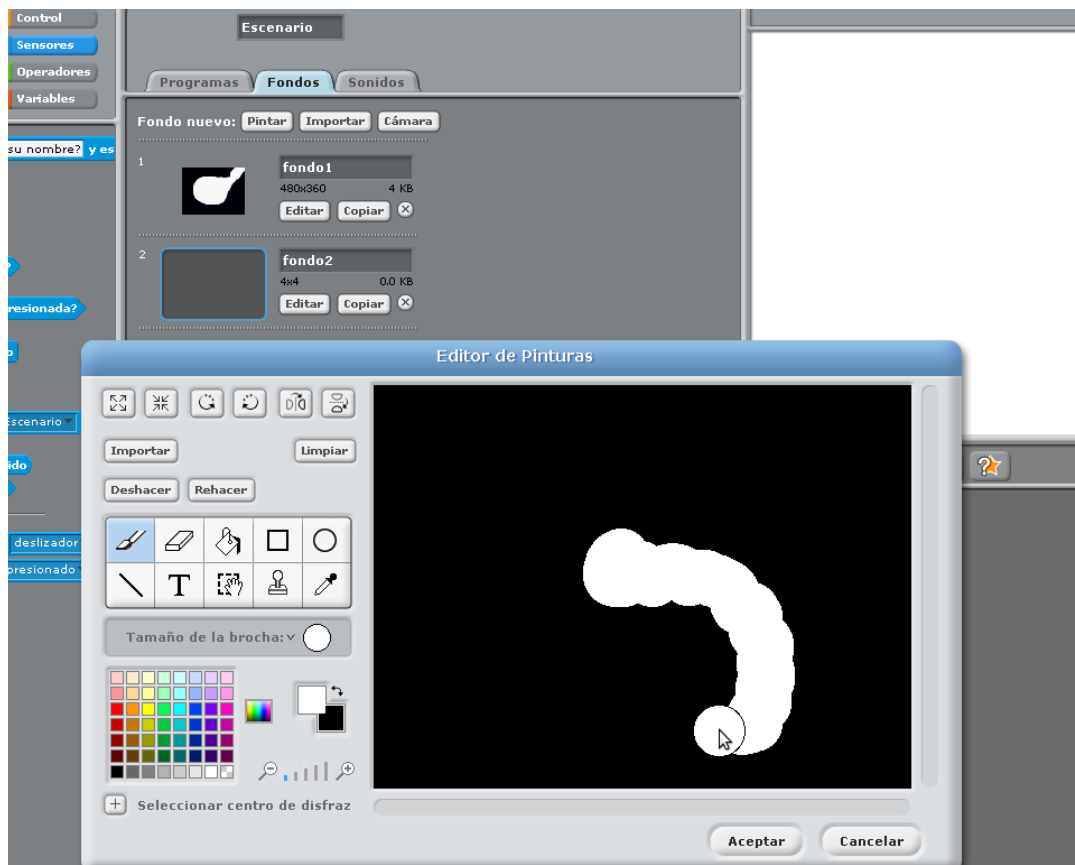
y luego con la brocha de color blanco hacemos el camino y Aceptamos.



Pintamos un Nuevo disfraz para el escenario (será el segundo nivel del laberinto).



y hacemos lo mismo que para el primer fondo pero poniéndolo un poco más complicado.



de esta forma creamos tantos disfraces para el Escenario como niveles queramos que tenga el juego.

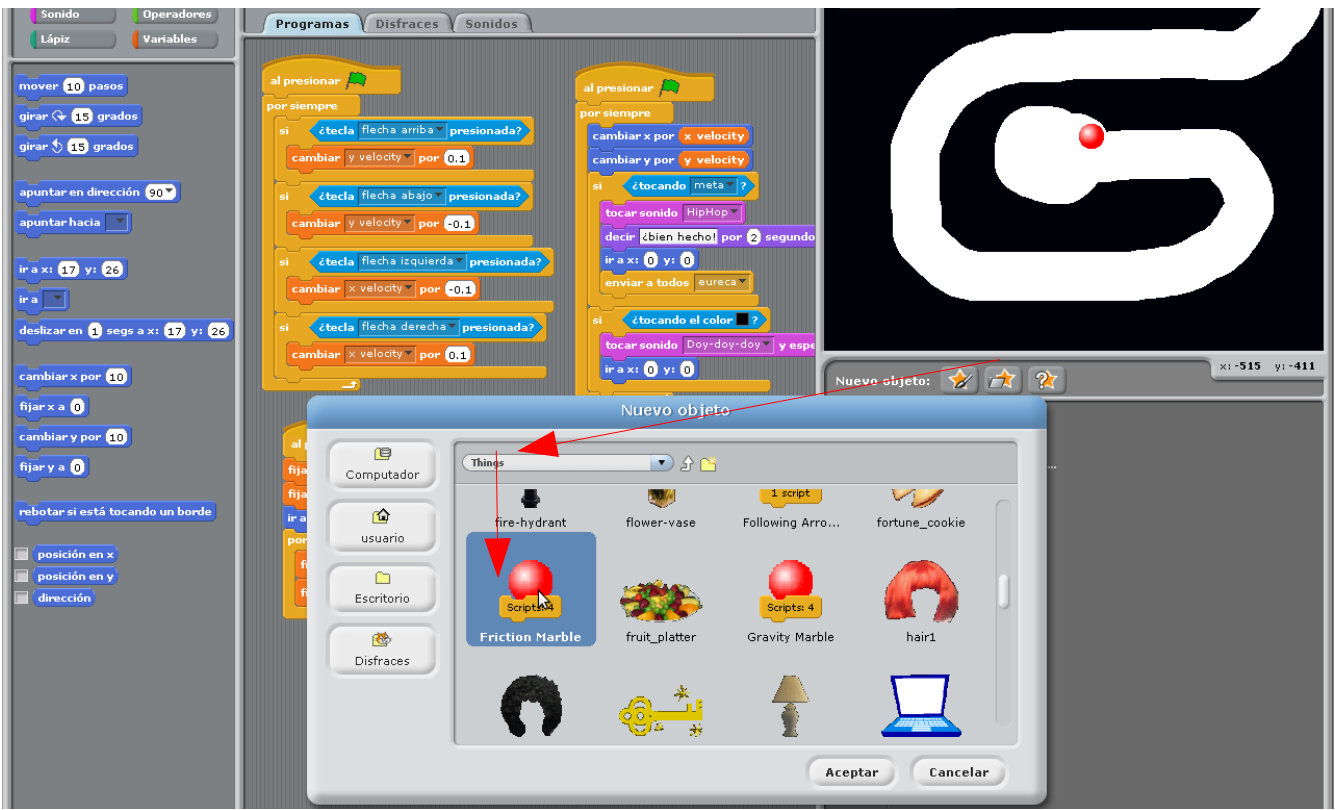


- 3) Ya tenemos los disfraces del Escenario terminados , ahora toca añadir el programa que necesitamos en el Escenario.

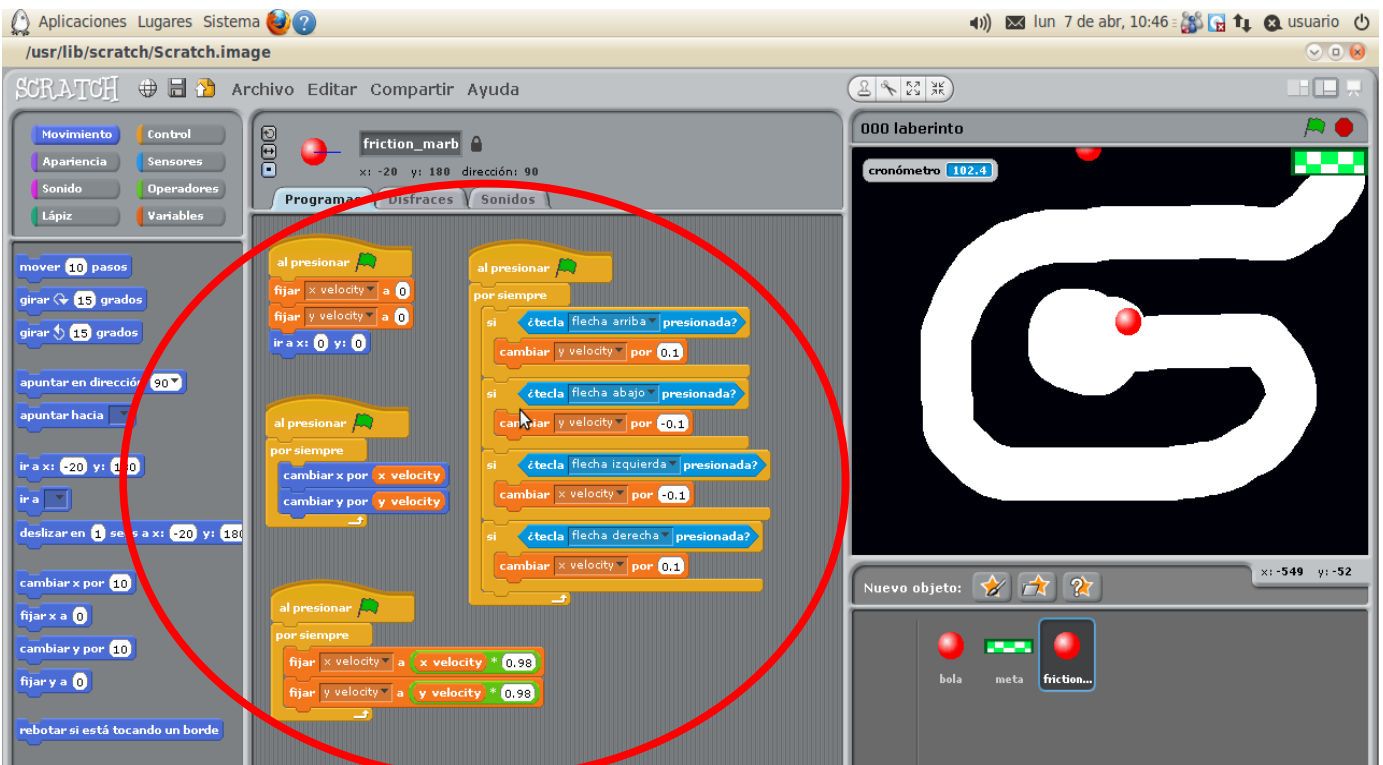


Ponemos el cronómetro a cero e indicamos el primer disfraz del Escenario al iniciar el juego. El Escenario cambiará de disfraz cuando reciba un Mensaje llamado Eureka (que generará la bola al llegar a Meta)
Y esto es todo con respecto al Escenario.

- 4) El objeto más complicado de programar es la bola , pues se debe de poder mover por toda la pantalla usando las teclas (flechas arriba,abajo,izq y derch). Tiene que detectar cuando toca la pared negra y cuando toca la Meta. Para esto utilizaremos un SPRITE llamado Friction_Marble de la carpeta THINGS de Scratch.

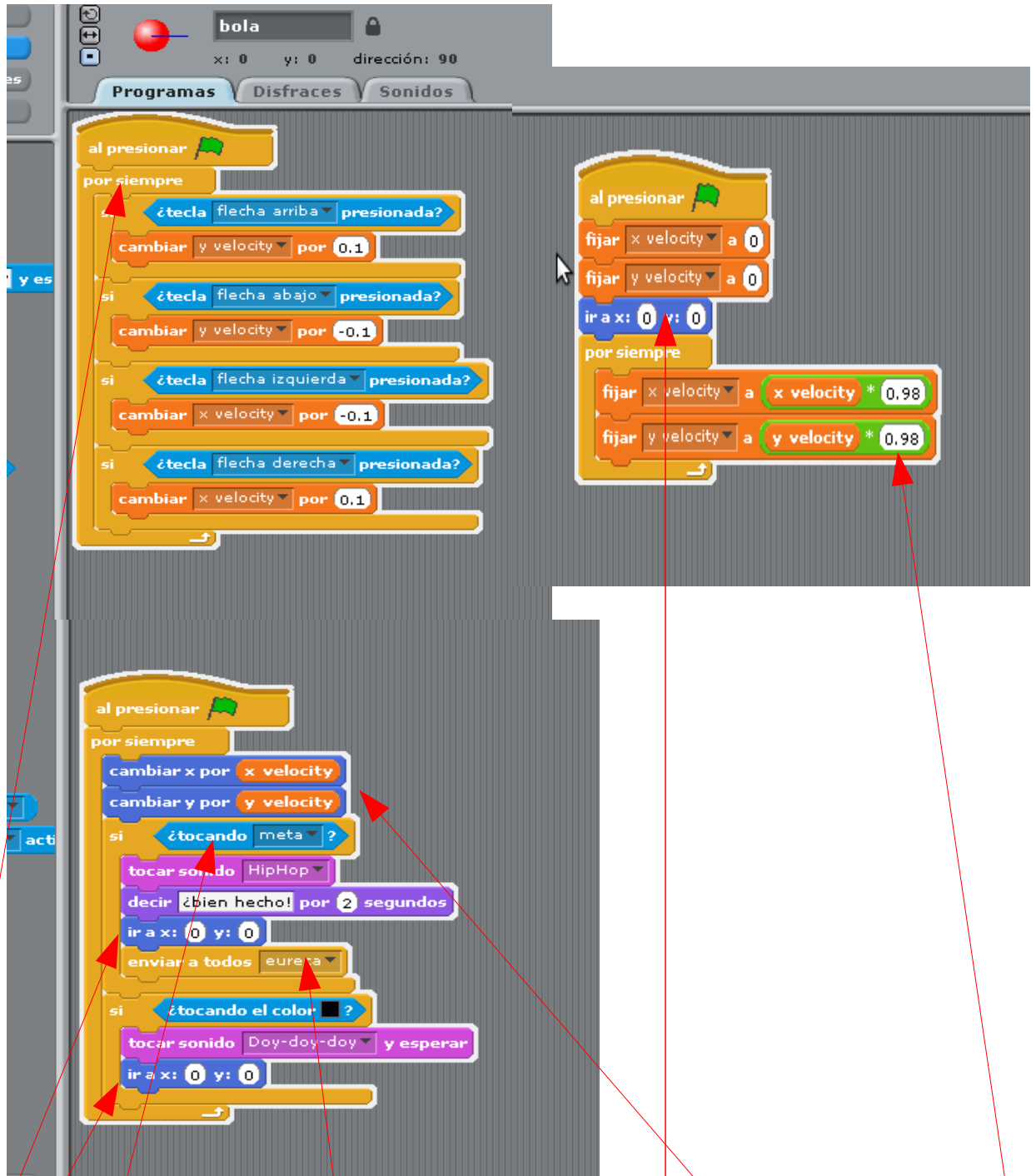


Este SPRITE ya trae una serie de programas precargados que tendremos que modificar un poco para adaptarlo a nuestras necesidades.



Estos son los programas originales que trae Friction_Marble

Una vez retocados , los programas deben de quedar así:



El primer programa nos permite mover la bola con las flechas. Si mantenemos pulsada una tecla, la bola irá acelerando aumentando su velocidad en 0,1 cada vez que se ejecuta el bucle “por siempre”.

El segundo programa reinicia la bola para que empiece en el centro de la pantalla con una velocidad igual a cero y se frene poco a poco cuando dejamos de pulsar algunas de las flechas(multiplicamos por 0,98 para que vaya disminuyendo).

El tercer programa es el que hace que se mueva la bola modificando las coordenadas x,y . Detecta cuando llega a la meta y envía el mensaje Eureka al escenario (para pasar de nivel). Manda la bola al centro de la pantalla cuando tocamos el borde negro o llegamos a meta.

Observa que hemos añadido un sonido HipHop cuando llegamos a Meta y un sonido DoyDoyDoy al tocar la pared negra.

5) Y para terminar sólo nos queda el objeto Meta que colocaremos en la esquina superior derecha. Este objeto no necesita ningún programa.

