

Guía para ejercicio de Robin Hood



Se trata de un clásico juego de arco y flecha. El arco lo manejaremos con el ratón, mientras que la diana irá apareciendo en distintas ubicaciones de la pantalla.

En este caso, nos tomamos la molestia de importar imágenes relacionadas (una diana, una flecha, un arco y un fondo) aunque bien podrían haber sido dibujadas por el alumno.

Como primer paso vamos a ir al Escenario y crear una variable puntos en la que guardaremos la cantidad de aciertos del jugador. La inicializaremos en 0.



Bueno, ahora vamos a mover el arco.

Para eso simplemente ajustaremos su movimiento a la coordenada x del mouse



Lo siguiente es trabajar con la diana y hacer que vaya cambiando de posición:





Buena parte del juego ya está armada. Ahora la dificultad radica en manejar la flecha. Lo primero que debemos hacer es que siempre este sobre el arco.

Este primer código inicializa la posición de la flecha (abajo de la pantalla), la cantidad de flechas disponibles (6) y utiliza una variable tiro para controlar cuando el jugador ha lanzado una flecha. Es por eso que cada vez que se presione el mouse dicha variable queda en 1.

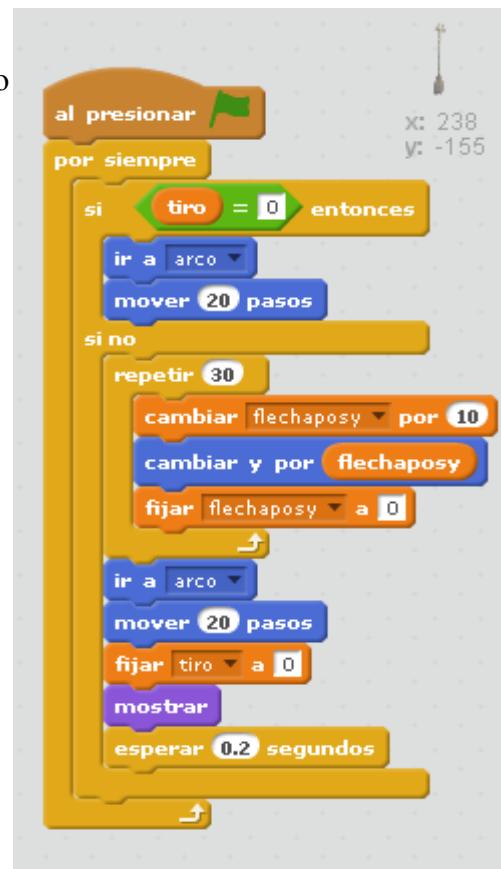
Ahora ya estamos en condiciones de controlar el movimiento de la flecha. Si no se ha producido el tiro lo

que se hace es enviarla al arco. El ajuste de mover 20 pasos es para que la flecha salga bien del centro (se puede omitir dependiendo de los dibujos).

Si se produce el tiro lo que está encerrado en el repetir hace que la flecha se mueva de a 10 pasos.

Los siguientes son ajustes para volver a estar listo para un nuevo tiro.

Por último hay que contabilizar los puntos con el código que vemos debajo.



El cierre es volver a al arco y controlar el tema del final del juego (se puede hacer también en el escenario con cambios de fondos), la variante acá es que el cartel que indica los puntos sale del propio arco.

