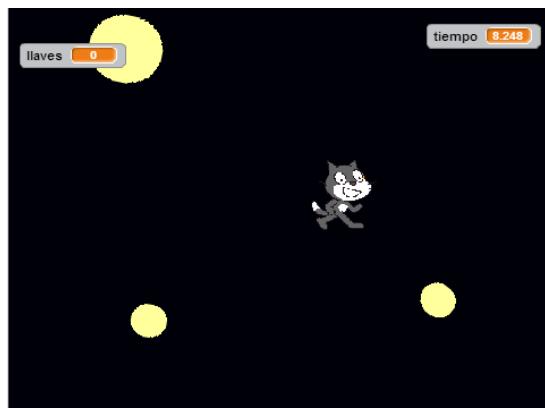


Guía para juego de Sinfonía de Luces



La idea es amar un juego sencillo en donde nuestro personaje debe recoger tres llaves evitando ser alcanzado por las luces que van a ir creciendo cuando choquen contra las paredes.



Comenzando con los fondos y los objetos

Lo primero que vamos a hacer es crear tres fondos ... uno en negro que será el fondo principal y otros dos fondos para cuando se gana y se pierde.

En cuanto a los personajes vamos a tener al gatito, una luz (que simplemente va a ser un círculo de color amarillo), una puerta y una llave. En realidad son tres luces, pero primero creamos y programamos una y luego la copiamos .

En el caso del gato vamos a trabajar con dos disfraces, uno en el que está oscuro y otro que está iluminado si es que lo agarra una luz.

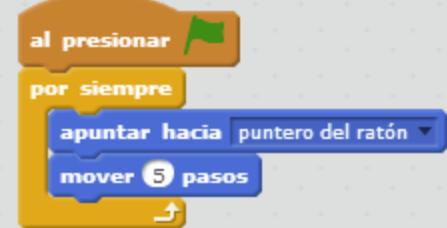
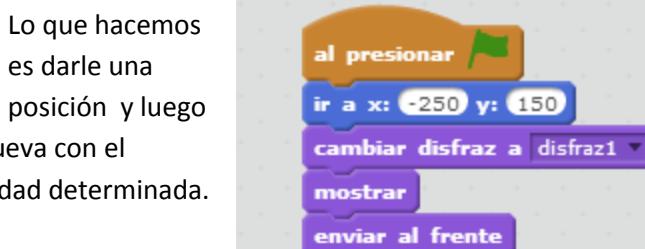


Lo que hacemos es darle una posición y luego

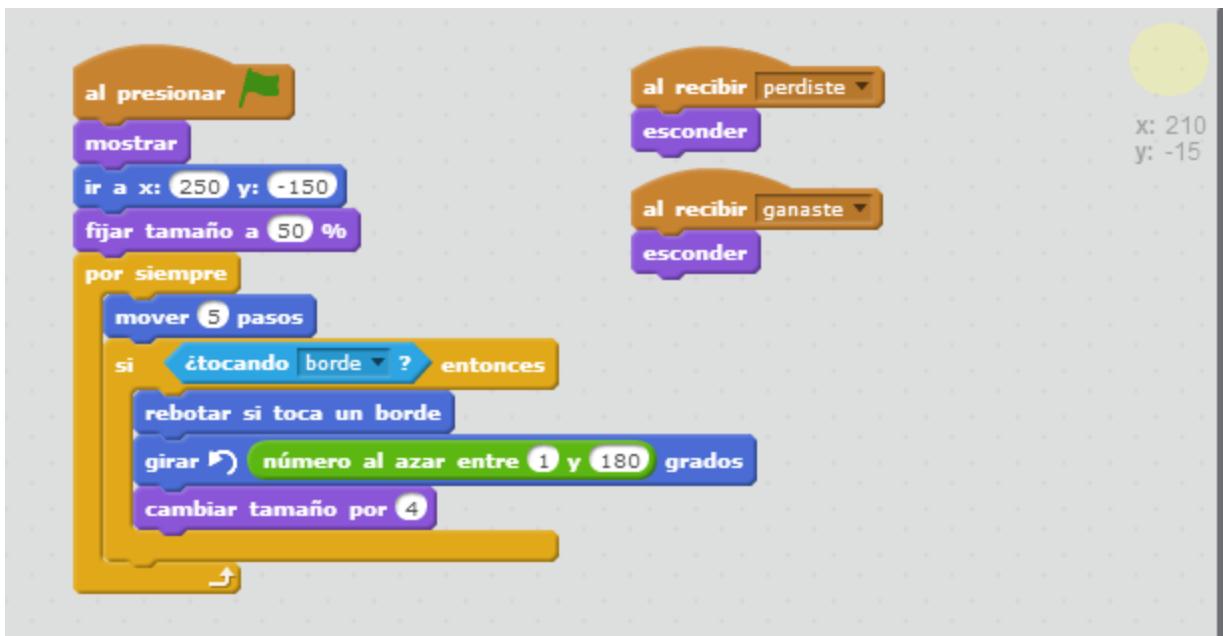
hacemos que se mueva con el mouse a una velocidad determinada.

Pasamos a las luces ...

Comenzando a programar el gato



En este caso vamos a trabajar con una luz, y luego vamos a copiar el objeto otras dos veces.



Lo que hacemos es duplicar las luces y agregar una espera de 4 segundos en la segunda y de 7 segundos en la tercera antes del mostrar.

Ahora vamos a programar la llave



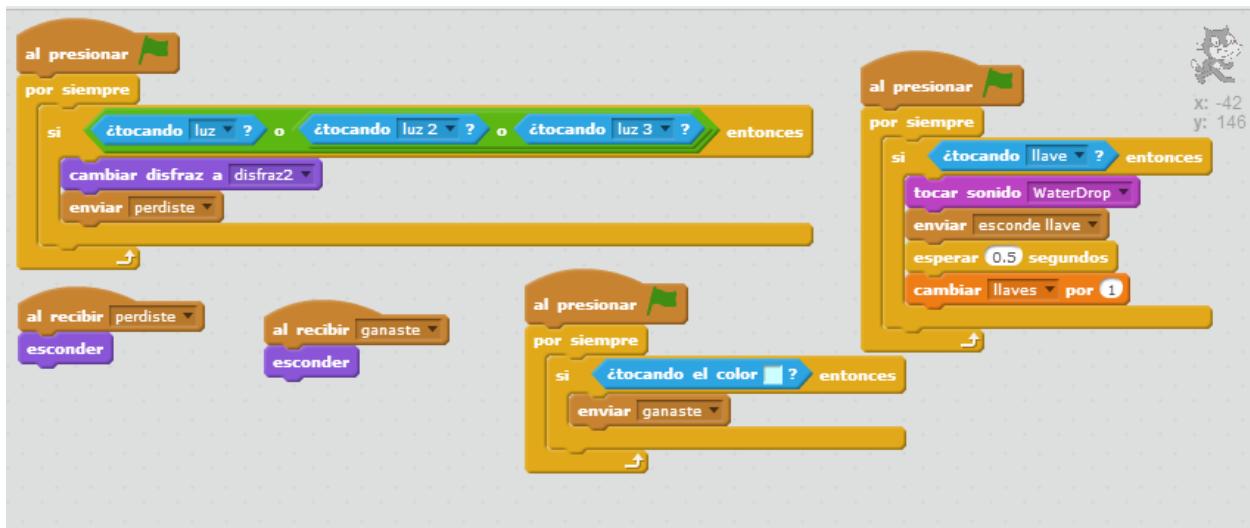
Se le van dando posiciones al azar cada 2 segundos.

Programamos la puerta



En el caso de la puerta lo que hacemos es darle una posición al azar para que aparezca cuando se la llama.

Regresamos al gato



En el caso del gato tenemos tres sucesos.

Se pierde cuando toca una de las tres luces.

Si se toca la llave se hace sonar una sonido y se quita la

cantidad de llaves.

En el otro caso si se toca el color de la puerta (se hace esto para que toque la entrada de la puerta y no cualquier parte) se manda un mensaje ganaste.

Y ahora volvemos al escenario para dar el final del juego



En el caso del escenario se cambia el fondo, se inician las llaves, se reinicia el cronómetro. Se utiliza una variable tiempo para que cuando el juego se detenga, el crono también lo haga.

Luego se coloca una linda música de fondo, se controla cuando se gana y se pierda y sobretodo .. cuando las llaves son 3 aparece la puerta.