

## Guía para Homero y las donas



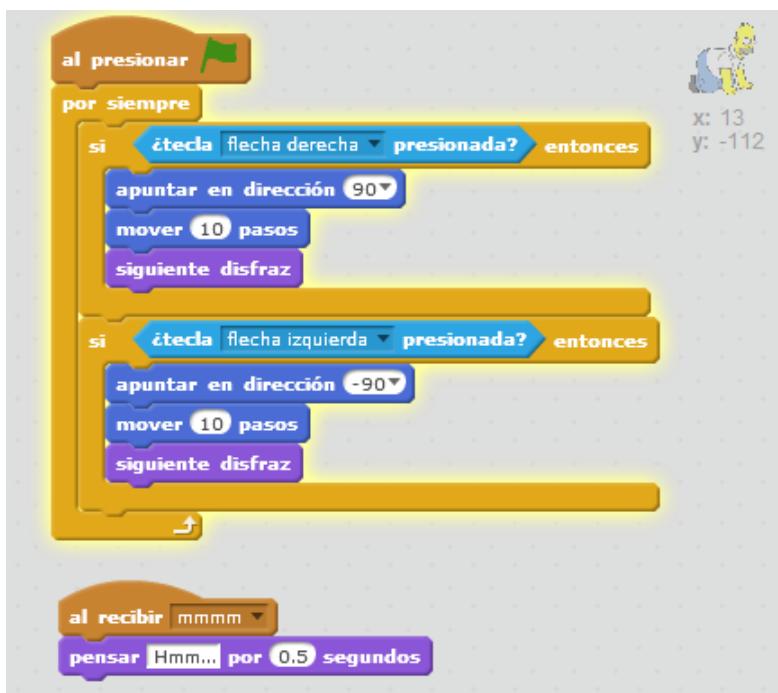
Todos sabemos la debilidad que tiene Homero por las donas. Vamos a hacer un juego en que trataremos de que coma la mayor cantidad posible. Vamos a precisar el fondo y el gif de homero que lo pueden obtener en este [enlace](#)

### El Escenario

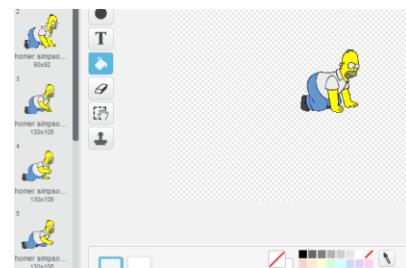


Importamos el escenario de la cocina y aprovechamos para programarlo. Vamos a variables y creamos dos variables. Una que contará los fallos y otra que contará los puntos. Ambas se inicializarán en cero.

### Presentando a Homero Simpson



Importamos a Homero y le borramos el fondo (con el tarro de pintura, pintamos el fondo blanco con el color transparente y listo).



En cuanto a la programación controlamos que al tocar las flechas se mueva y se muestre el siguiente disfraz (para lograr la sensación de movimiento).

Cuando recibe mmm, homero piensa por un corto tiempo.

## La Dona



## Programando el clon



Repetimos según la cantidad de donas que queremos (en este caso 20). Hacemos de que aparezca en cualquier lugar de la parte superior de la pantalla y hacemos que se cree un clon.

En el caso de cada clon, hacemos que caiga. Luego controlamos que si toca a Homero, emita un sonido, piense y sume puntos.

Si toca el borde, se suma un fallo, se emite un sonido.

En ambos casos se borra el clon.

## Variantes

Esta es la versión básica de un juego que puede variar y mucho. Por ejemplo se pueden realizar niveles donde aparezcan diferentes objetos cayendo desde el aire.

También se puede hacer que existan objetos que no se deban agarrar.