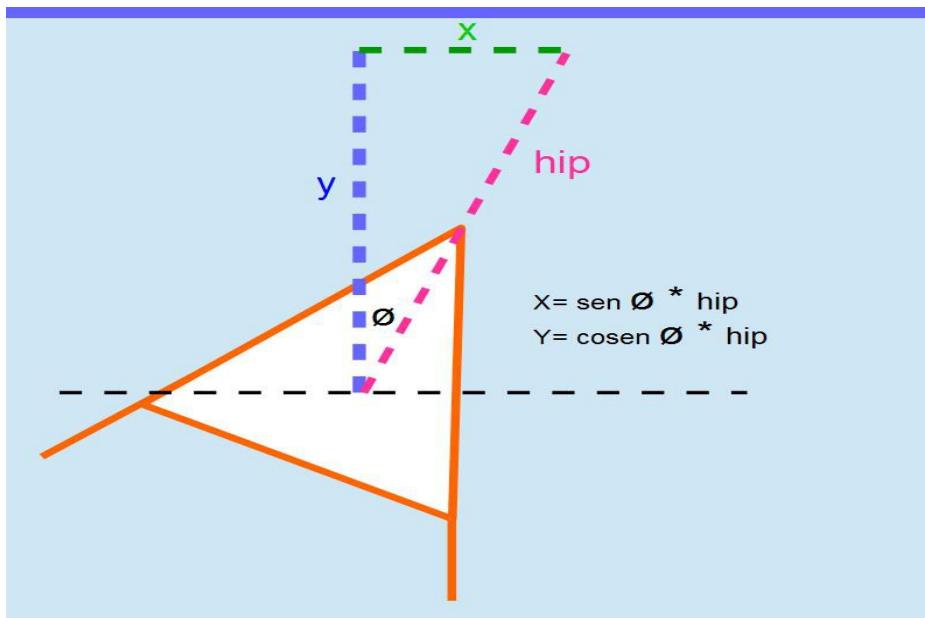


Guía para juego de Asteroids



Dibujando los objetos

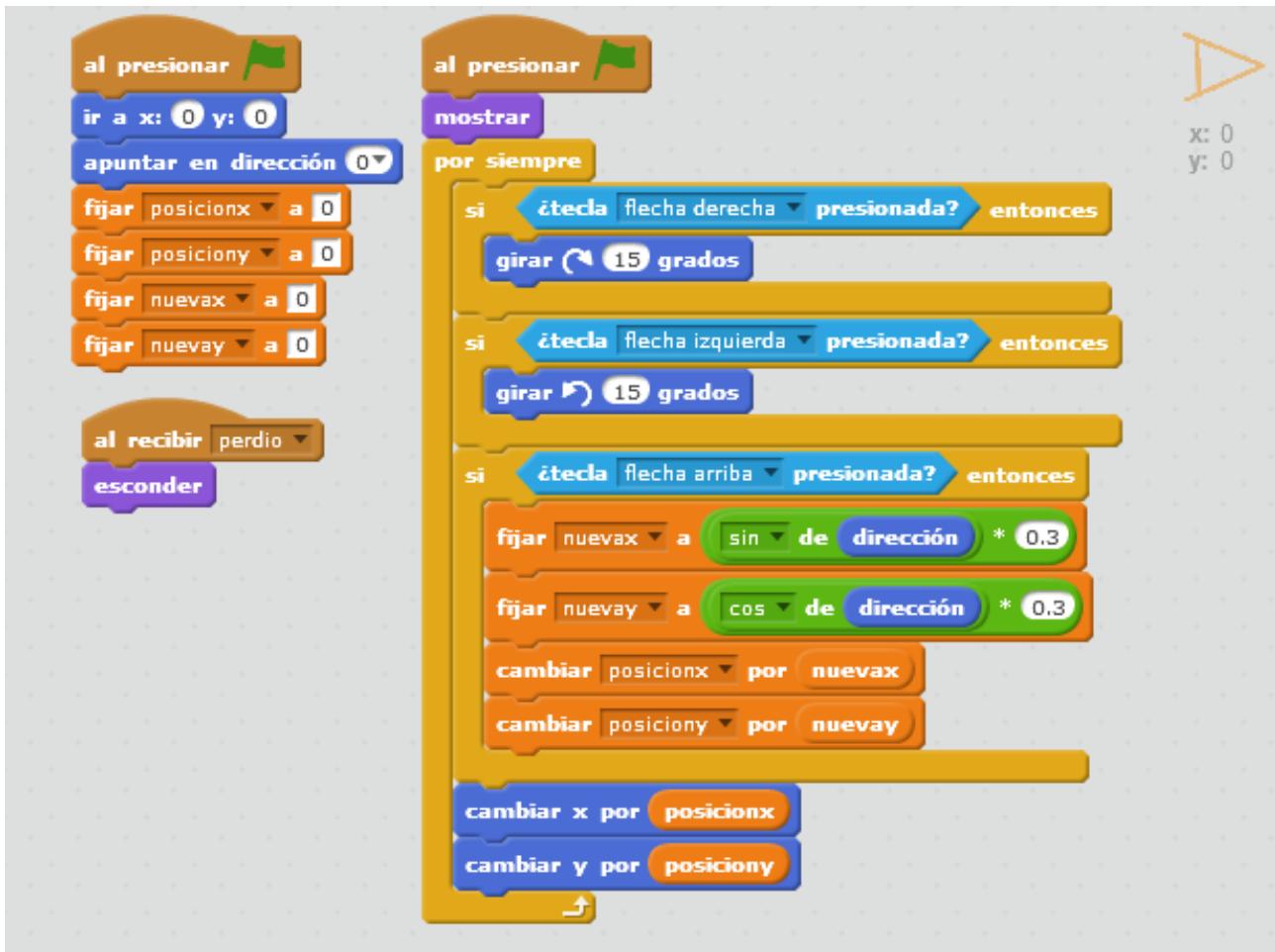
Colocamos un fondo de color negro (podemos importar el de estrellas y luego vamos a dibujar tres objetos. Una nave (como si fuera una A acostada y con centro en el vértice), una bala (simplemente un círculo) y un asteroide el cual como se ve en la figura va a tener tres disfraces.



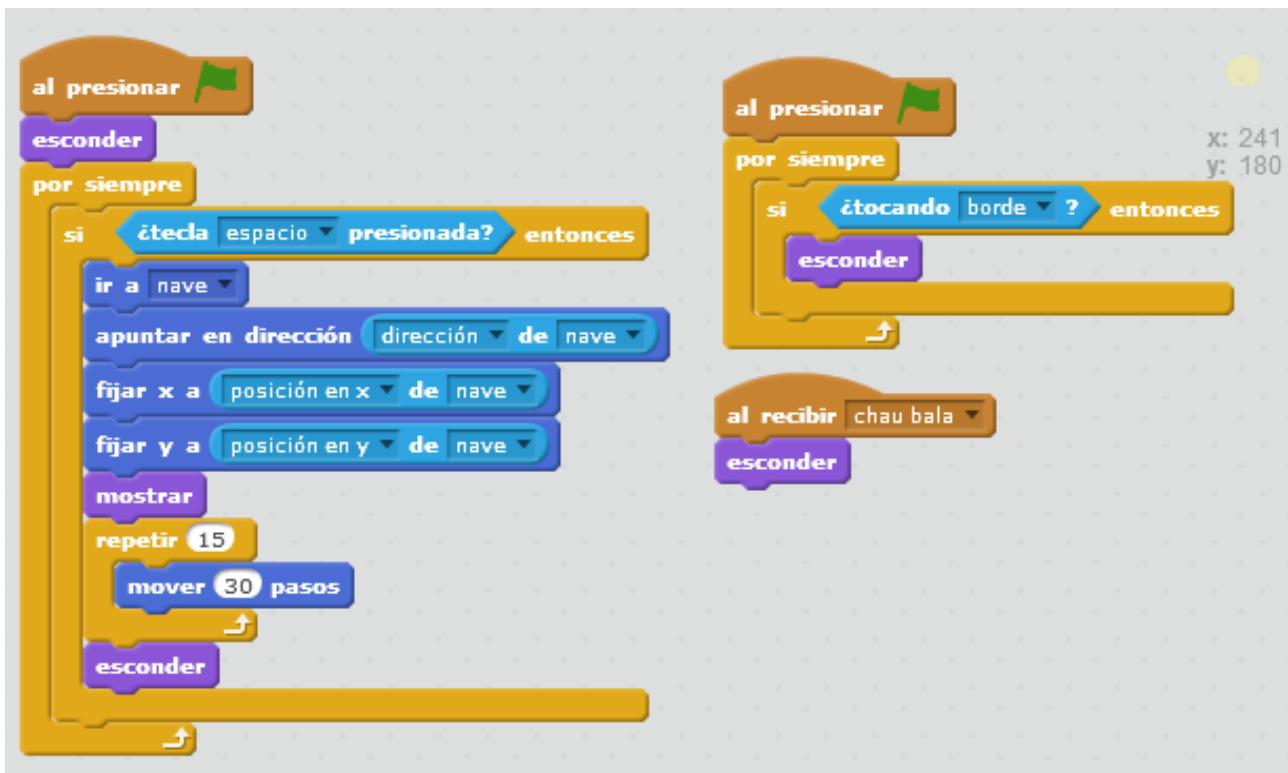
posición tanto en el eje de las x como de las y ... El coeficiente 0,3 vendría a ser el desplazamiento (hipotenusa en el triángulo)

Programando la Nave

Lo interesante aquí pasa por conseguir el movimiento hacia adelante. En este caso se calcula por trigonometría (ver figura) la nueva



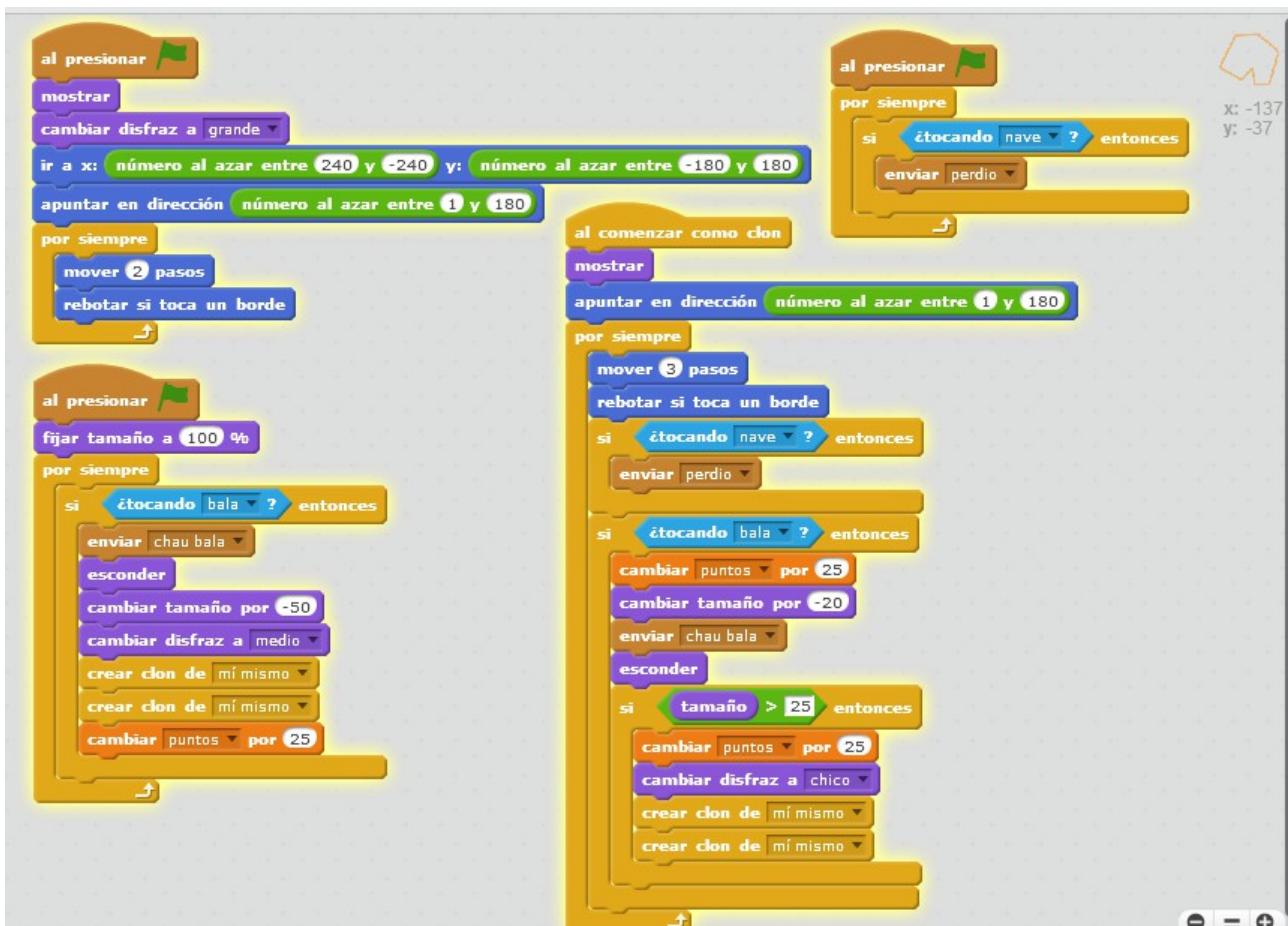
Programando la bala



Lo interesante de la nave es como controlar su posición inicial (la misma que la de la nave y como

lograr que su trayectoria coincida con la posición a la que apunta la nave).

El Asteroide



El asteroide siempre está en movimiento y arranca con su tamaño en el 100. Si lo toca la bala lo que hacemos es cambiar el tamaño y en primera instancia crear un par de clones con el disfraz de tamaño medio. Luego cada uno de esos clones va a controlar que si le toca la bala cambia su tamaño y si es menor que 25 (esto sería si da para partirlo una vez más) creamos dos clones más con otro disfraz sino eliminamos.

El cartel de Game Over



Duplicar asteroides

Se pueden duplicar la cantidad de Asteroides que se quiera.