



Guía para juego de atrapar balones de colores.

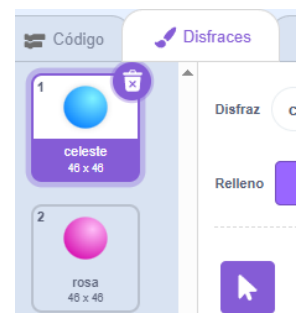
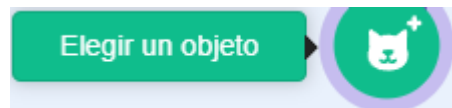
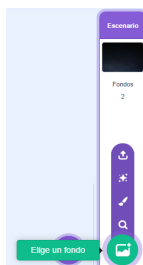
Movimiento de nuestro personaje

Lo primero que vamos a hacer es trabajar con el gato y lograr que el mismo se mueva. Además vamos a cambiarle el nombre para que se llame "Gato"



Trabajando con el escenario

Luego vamos a colocar un fondo a gusto

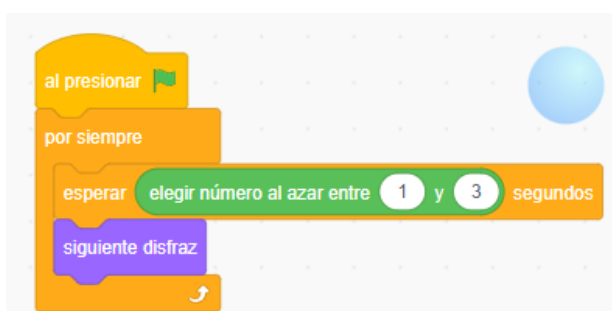


Creamos un balón

Ahora deberemos crear un balón y quedarnos con dos disfraces a los que llamaremos celeste y rosa

Programando el balón

Lo primero que vamos a hacer es que el balón se mueva en diferentes direcciones. Una vez logrado esto haremos que cada cierto tiempo cambie de color





Ahora vamos a controlar las colisiones

Para ello previamente voy a crear una variable **vidas** y otra variable **puntos**. Para crear una variable voy a la categoría Variables, pongo Crear Variable y establecemos el nombre de la misma.

Nueva variable

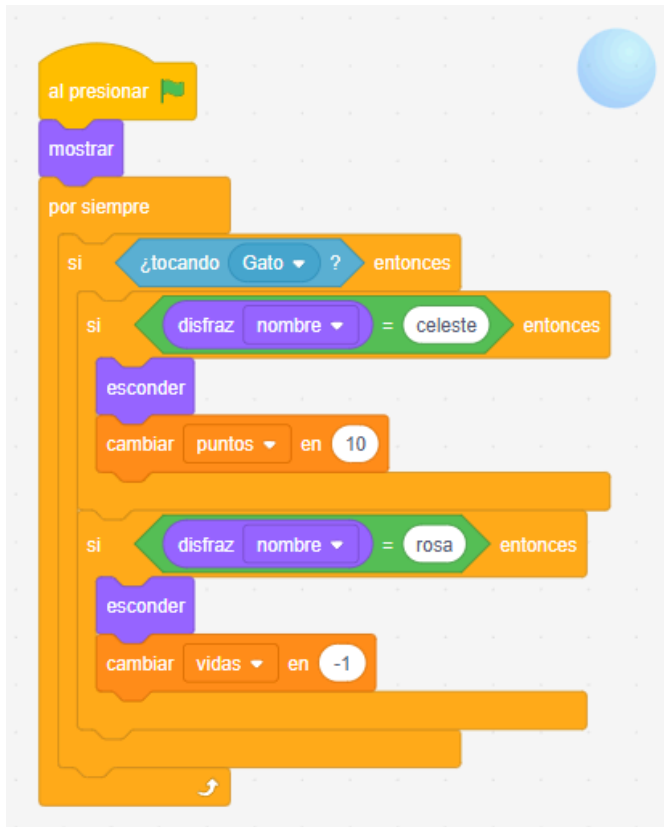
Nuevo nombre de variable:

puntos

☒ Para todos los objetos
 ☐ Sólo para este objeto

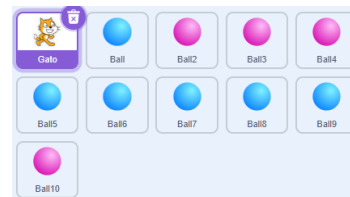
Cancelar

De acuerdo



La cantidad de puntos que le otorgamos cada vez que atrapa un balón es a gusto del jugador.

Duplicamos varias veces el balón



Por último regresamos al gato para establecer los distintos finales del juego

En este caso optamos simplemente porque el personaje diga algo pero podríamos cambiar el escenario o hacer aparecer un cartel con mensajes de victoria o fracaso.

El juego termina con 100 puntos puesto que tenemos 10 balones que otorgan 10 puntos cada uno. Si ponemos más balones o cambiamos el puntaje debemos ajustar ese valor.

