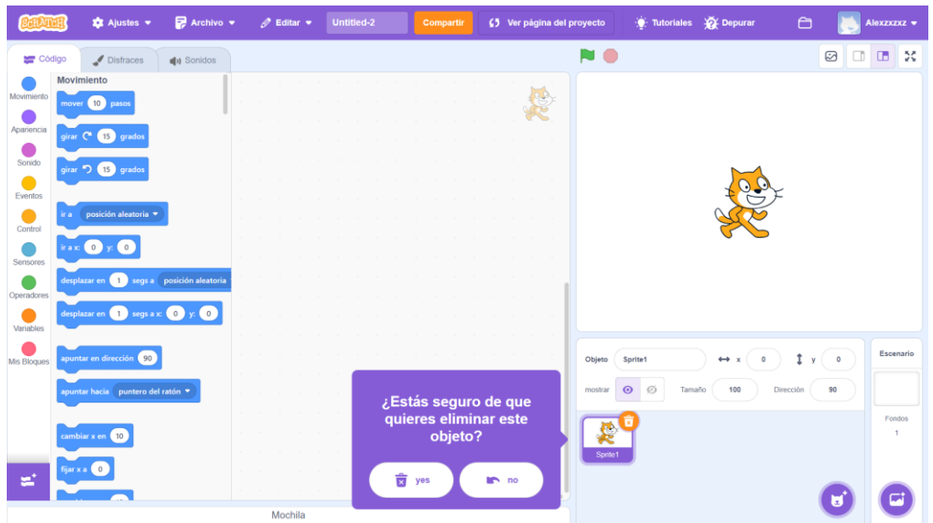
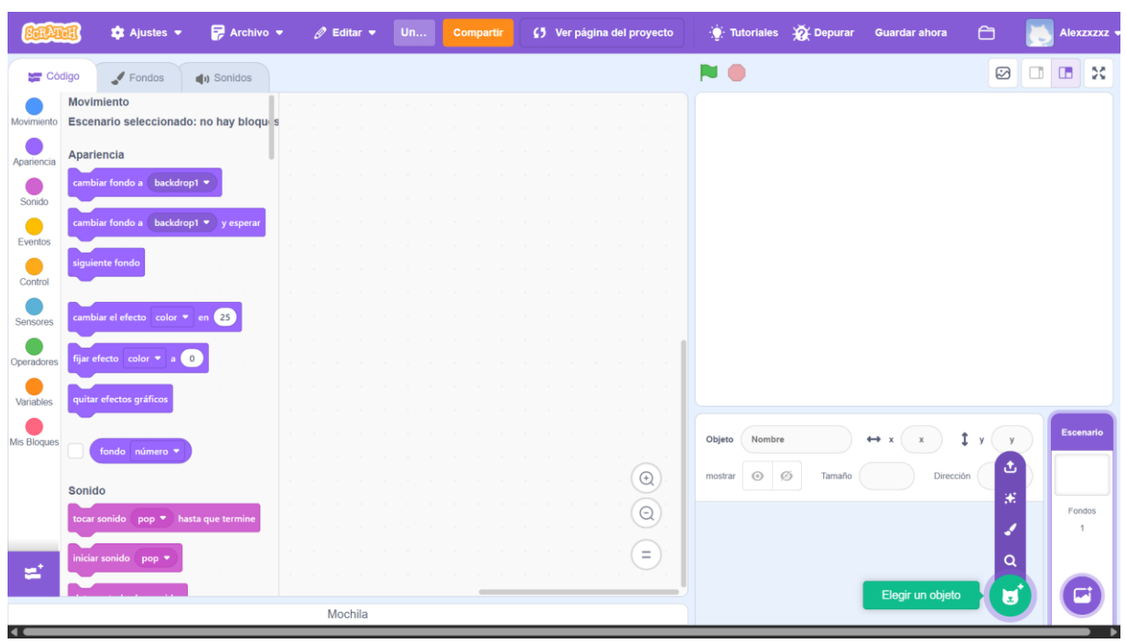
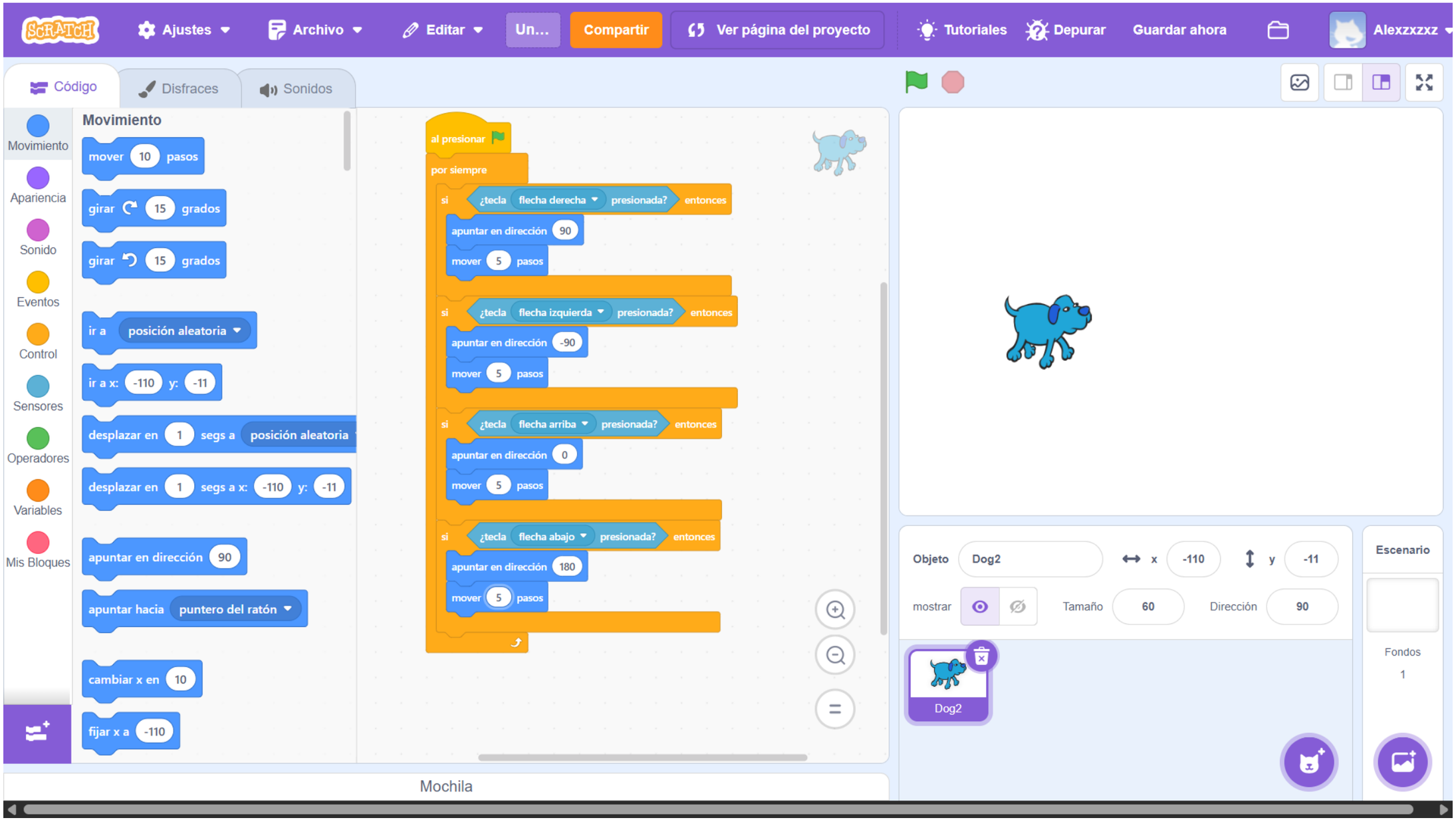
Tutorial laberinto

PASO 1: Eliminar el Sprite del gato y añadir un nuevo Sprite. (Recuerda modificar el tamaño del nuevo Sprite si es necesario.

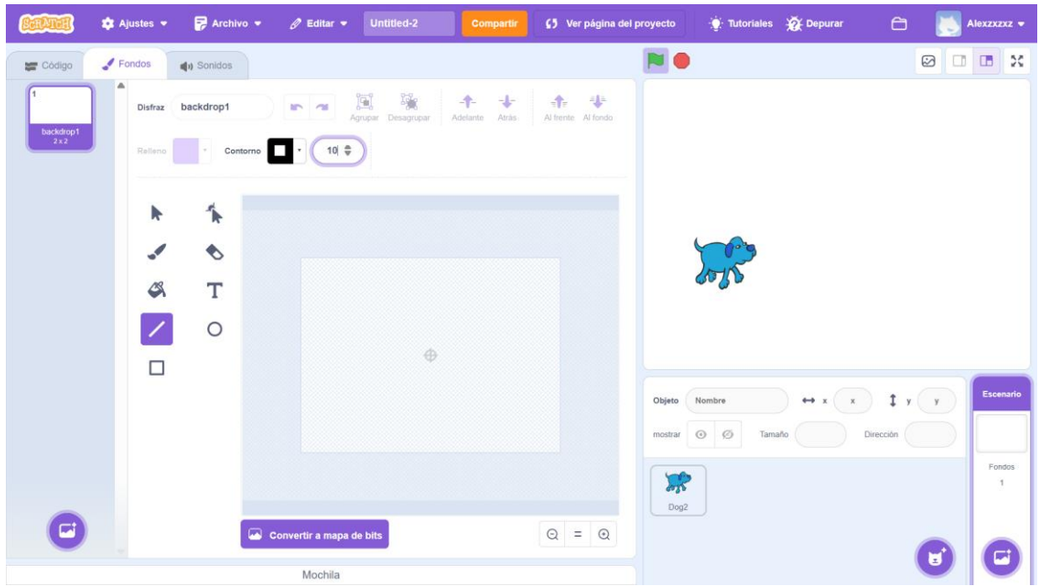


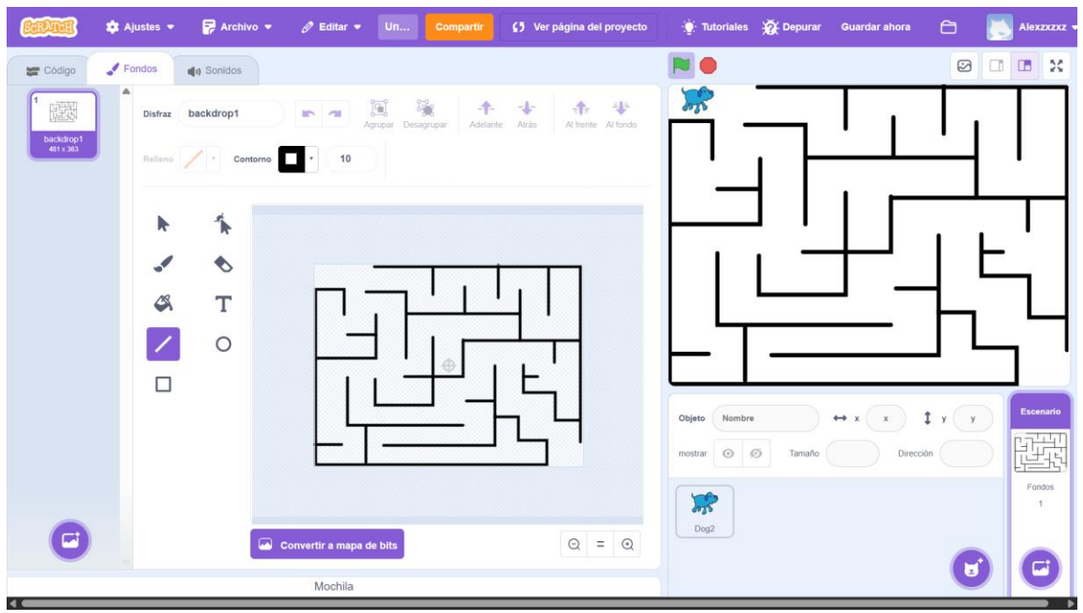


PASO 2: Introducir movimientos al Sprite

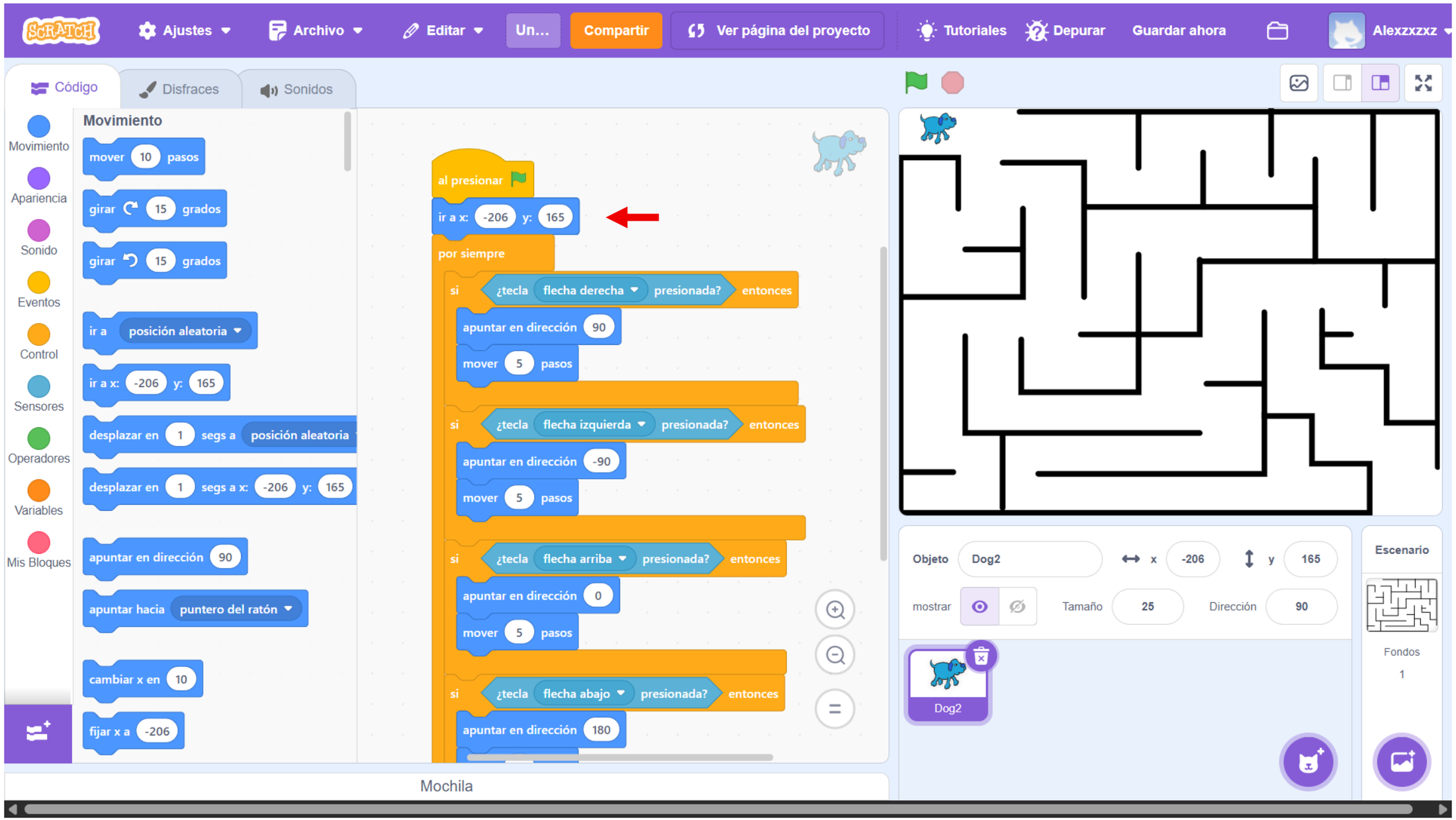


PASO 3: Nos dirigimos a fondos y empleando la herramienta de línea (Ajustamos el grosor a 10) dibujamos el laberinto.

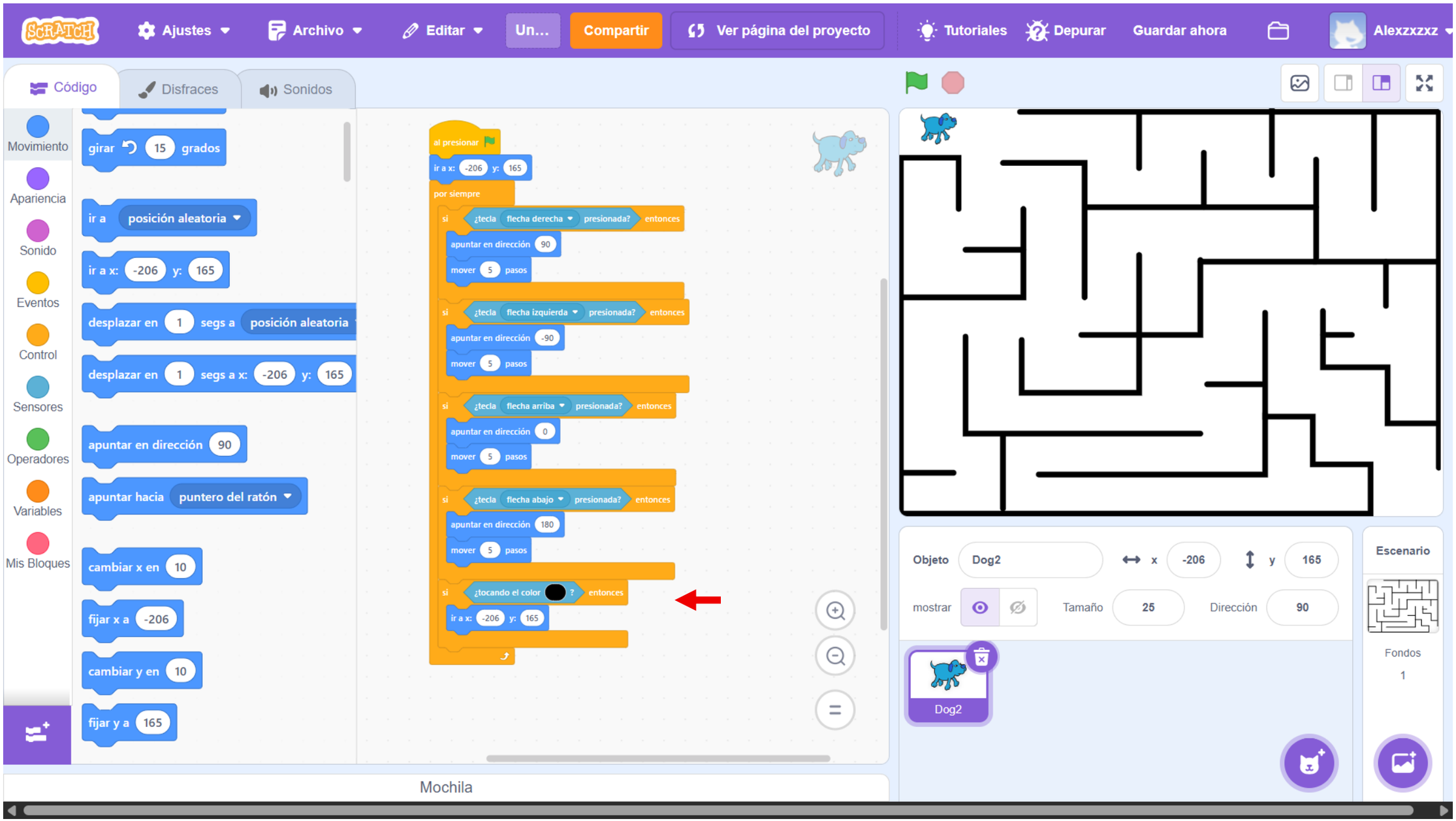




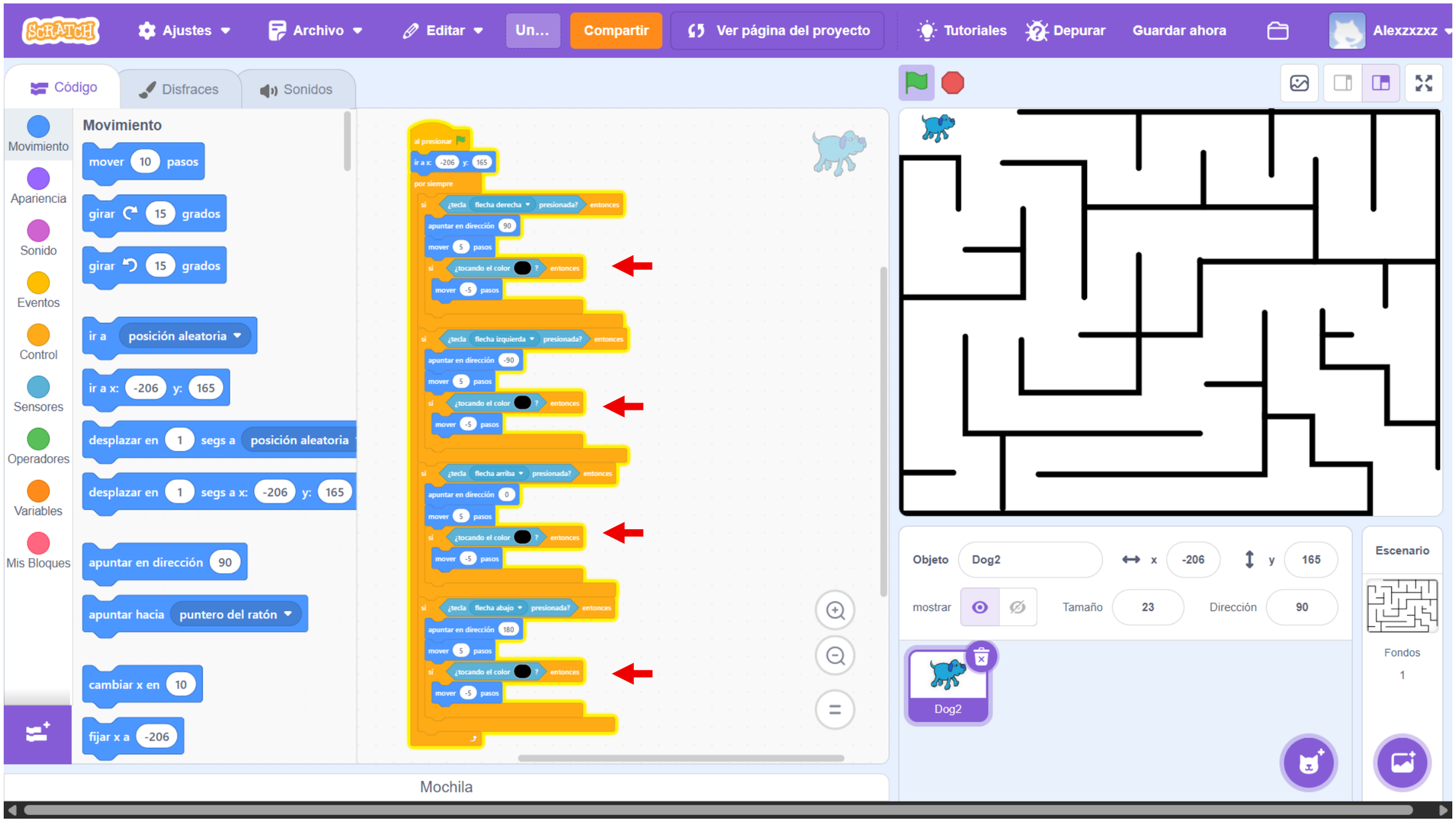
PASO 4: Acomodamos el Sprite donde queremos que inicie y si es necesario modificamos su tamaño, y adicionamos sus coordenadas y la ubicamos debajo del evento al presionar bandera.



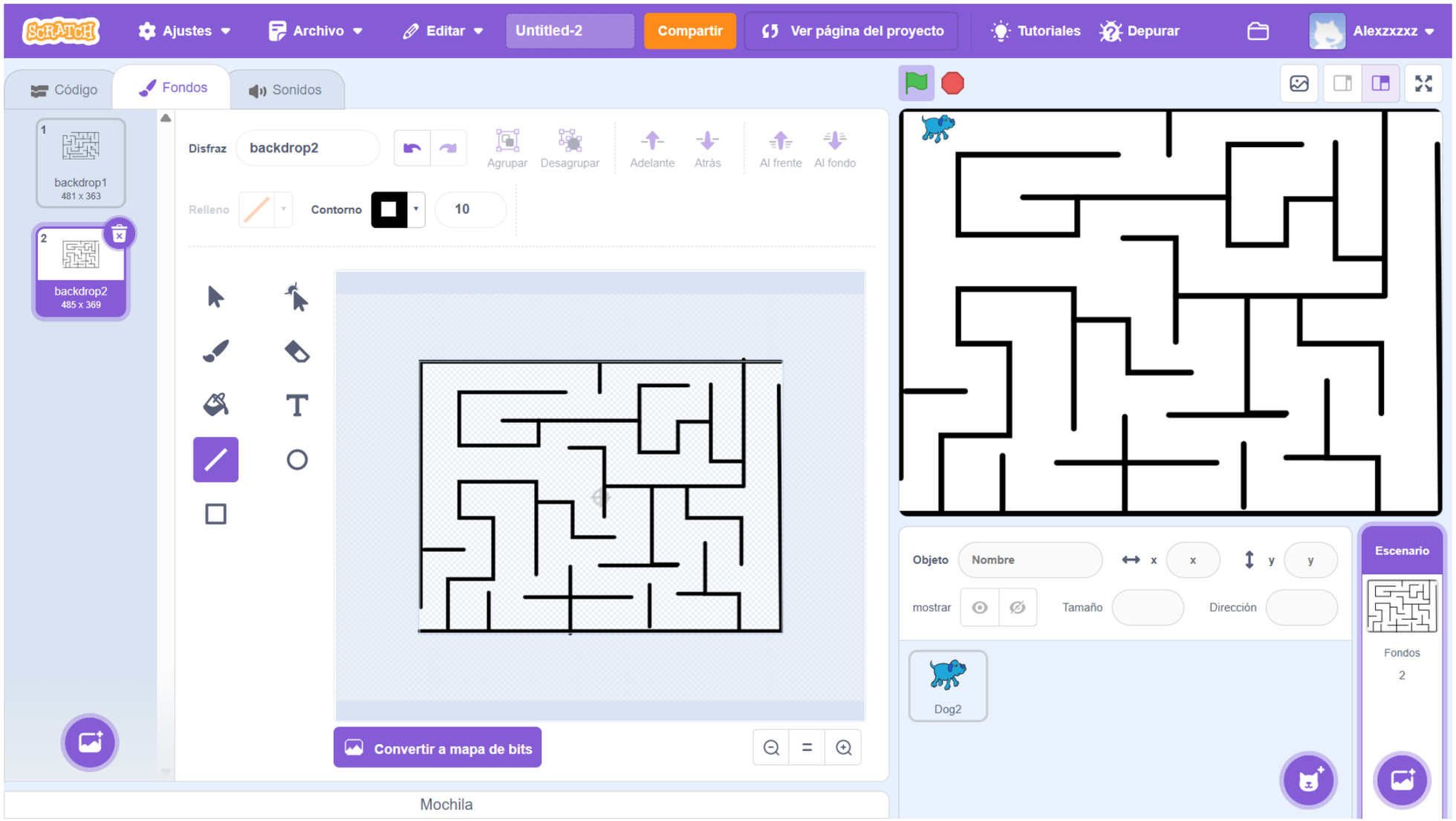
PASO 5: Agregamos el código para la condición de que no atraviese el laberinto **OPCIÓN 1:** (Cada vez que choque con las líneas volverá al punto de partida)



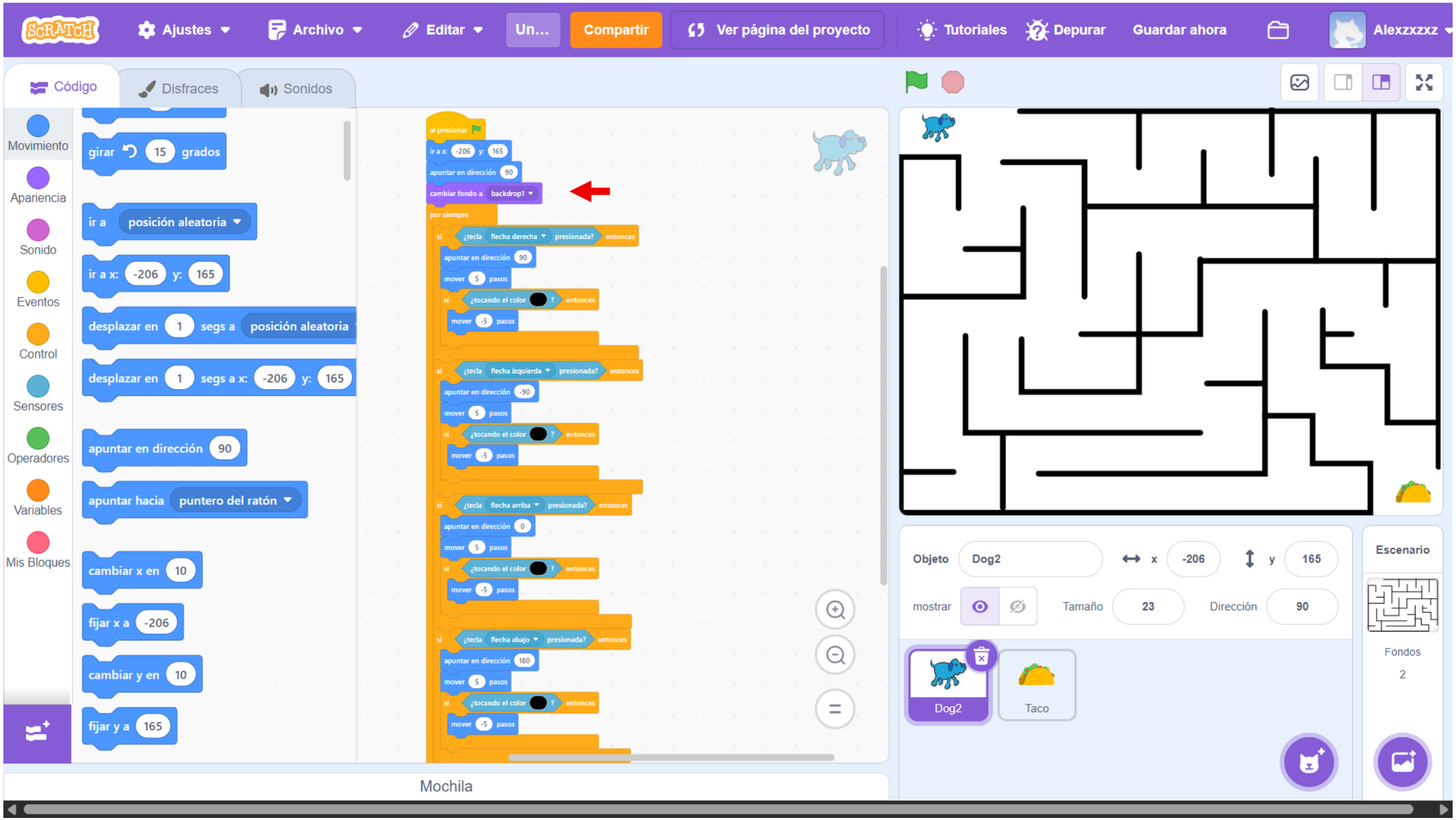
OPCIÓN 2 (Si toca las líneas del laberinto se devuelva la misma cantidad de pasos que había avanzado, por lo tanto, no traspasara la línea)



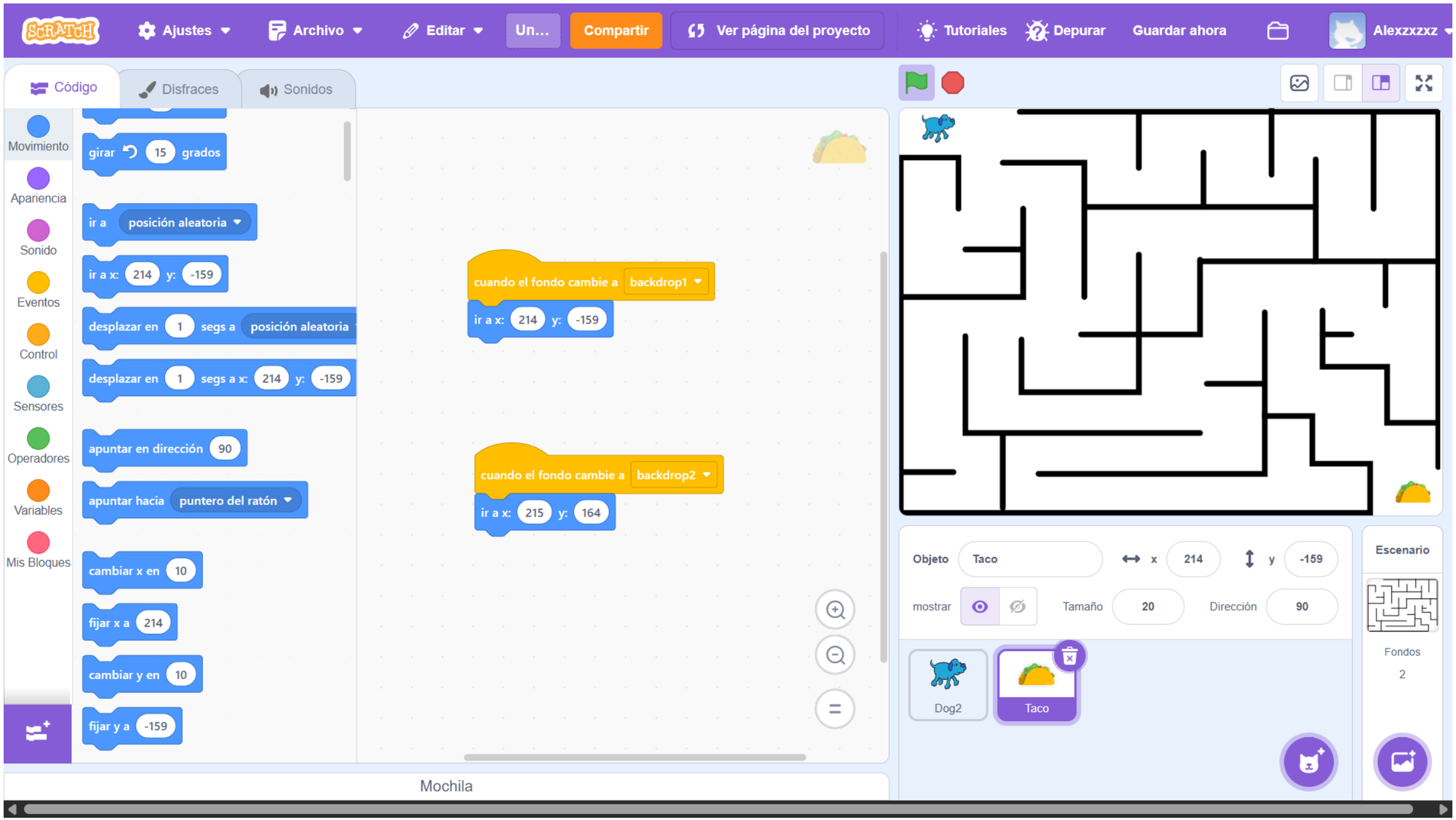
PASO 6: Crear el fondo del siguiente nivel.



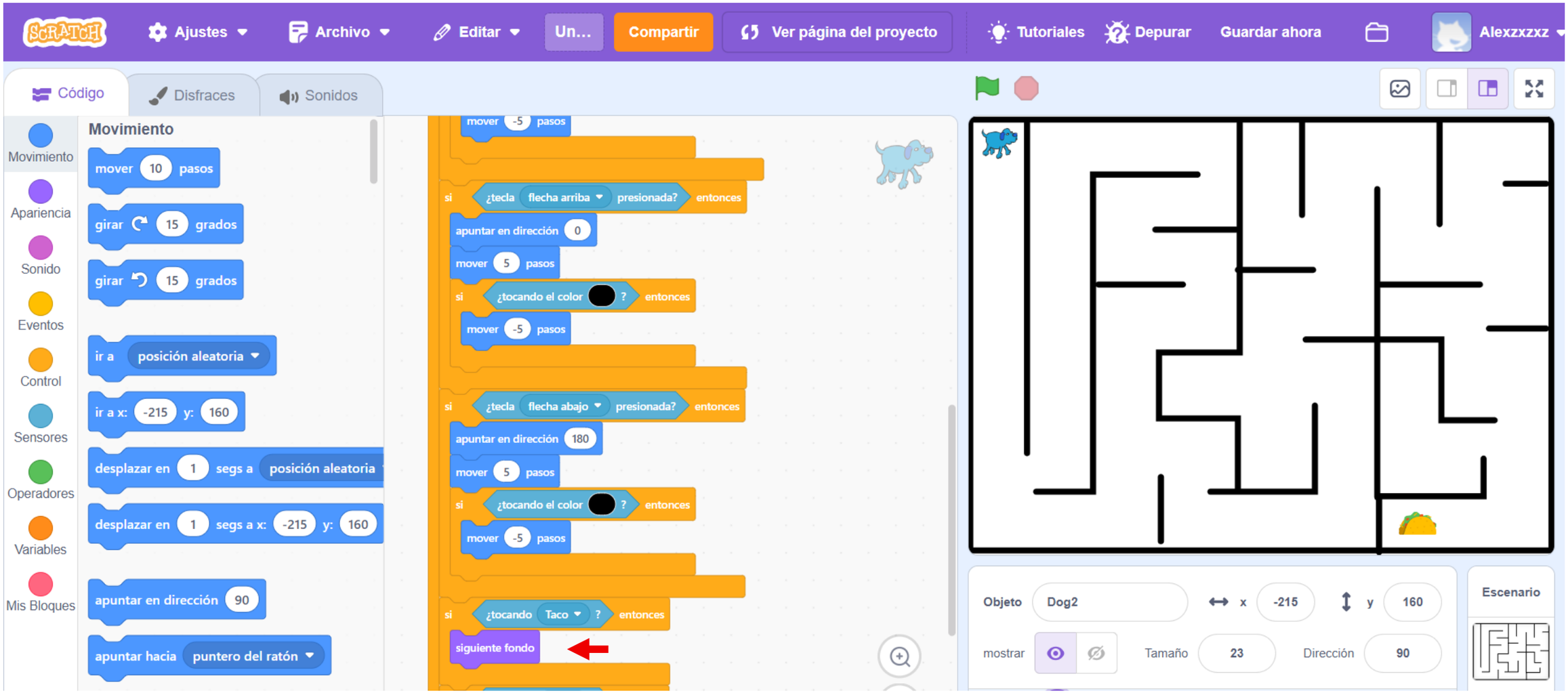
PASO 7: Agregar al código del Sprite 1 que debe iniciar siempre con el fondo #1.

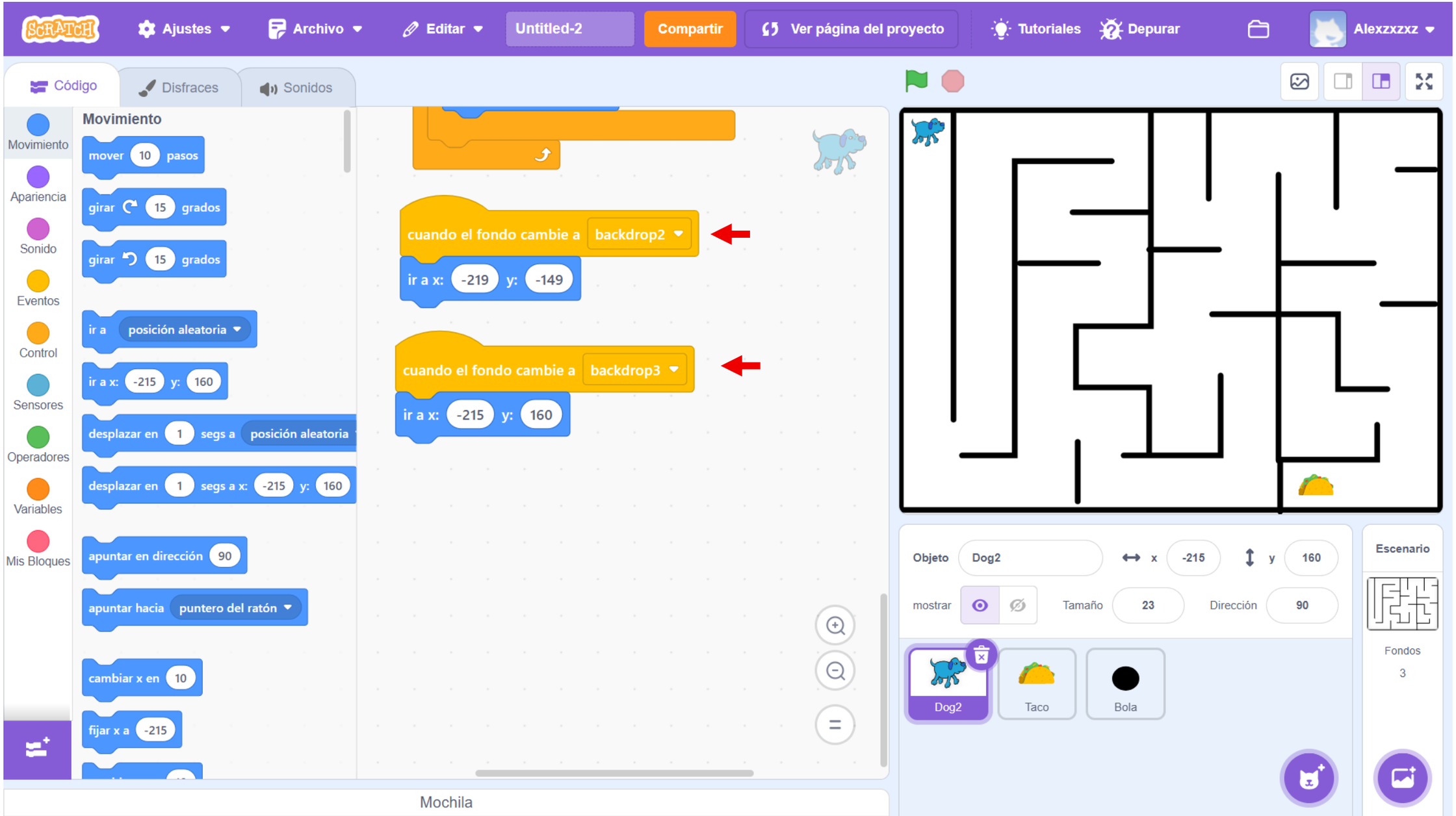


PASO 8: Introducir el objeto a alcanzar en el laberinto para realizar el cambio de nivel e introducir el código.

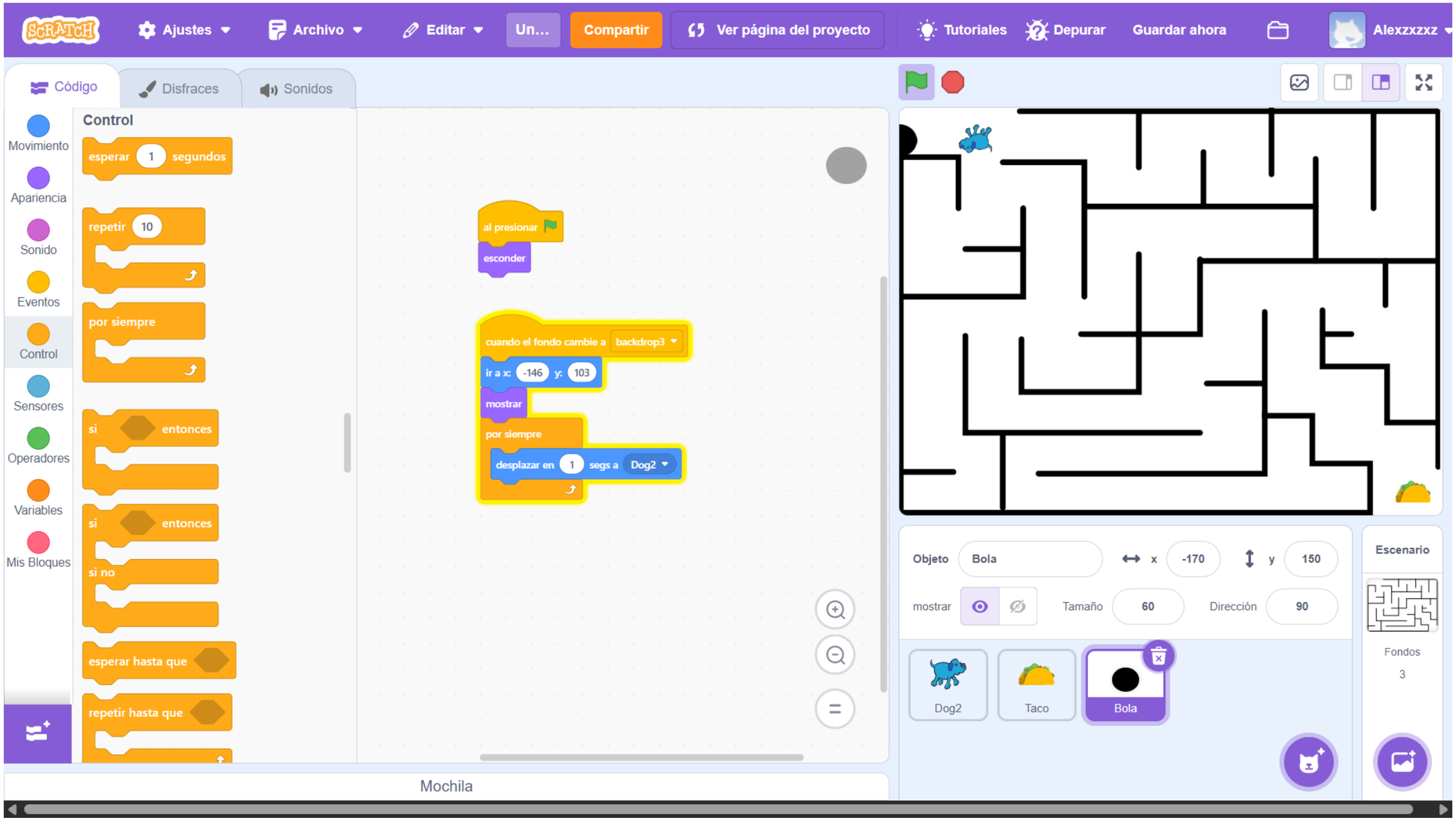


PASO 9: Introducir el código para que el fondo cambie cada vez que el perro alcance el taco, y para que el perro se posicione en el punto de partida del siguiente nivel.

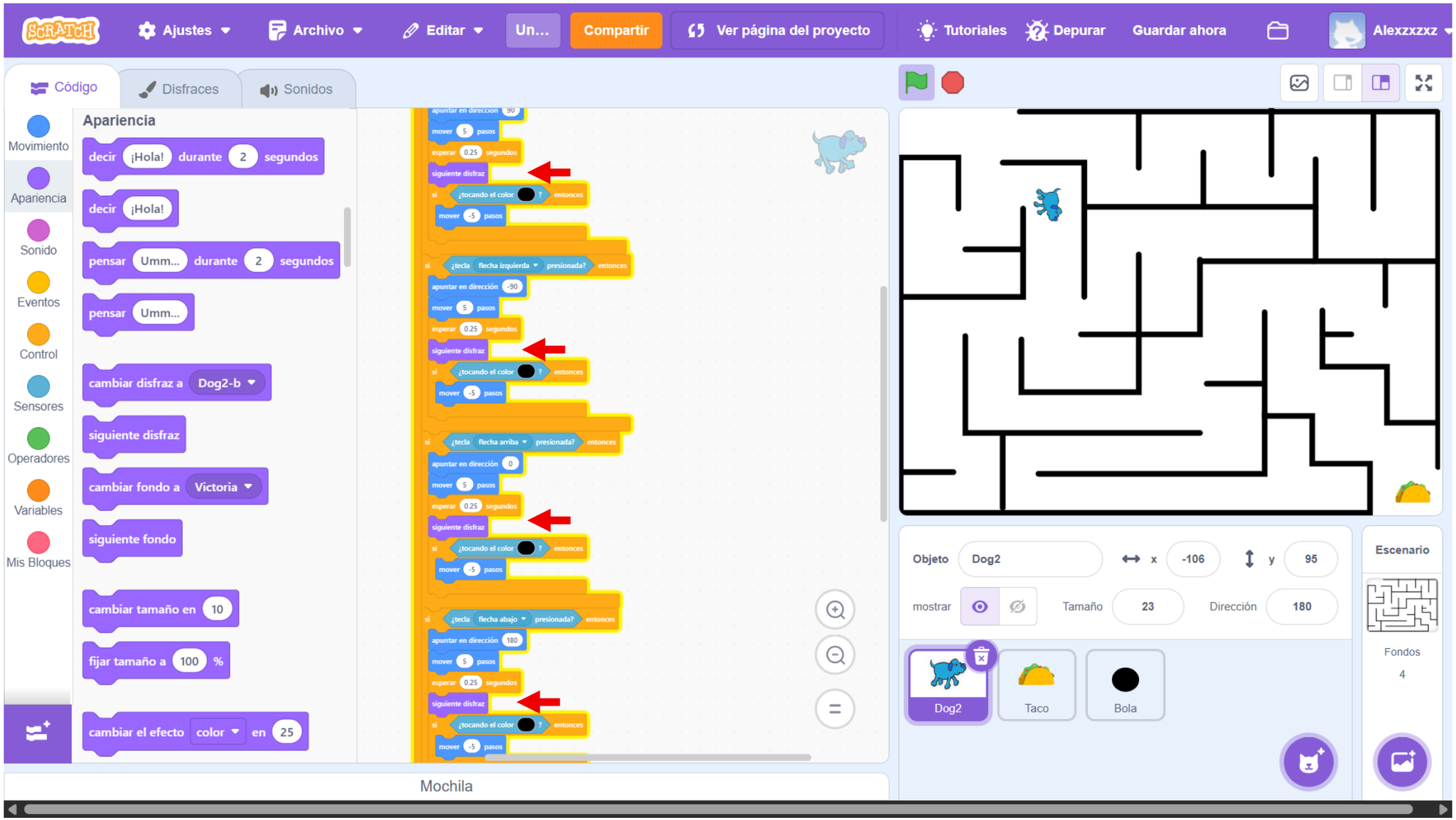



Ajustes
Archivo
Editar
Untitled-2
Compartir
Ver página del proyecto
Tutoriales
Depurar
Alexzxzxz
Código
Disfraces
Sonidos
Movimiento
Apariencia
Sonido
Eventos
Control
Sensores
Operadores
Variables
Mis Bloques
Movimiento
mover 10 pasos
girar 15 grados
girar 15 grados
ir a posición aleatoria
ir a x: -215 y: 160
desplazar en 1 segs a posición aleatoria
desplazar en 1 segs a x: -215 y: 160
apuntar en dirección 90
apuntar hacia puntero del ratón
cambiar x en 10
fijar x a -215
cuando el fondo cambie a backdrop2
ir a x: -219 y: -149
cuando el fondo cambie a backdrop3
ir a x: -215 y: 160
Objeto
Dog2
x
-215
y
160
mostrar
Tamaño
23
Dirección
90
Dog2
Taco
Bola
Escenario
Fondos
3
Mochila

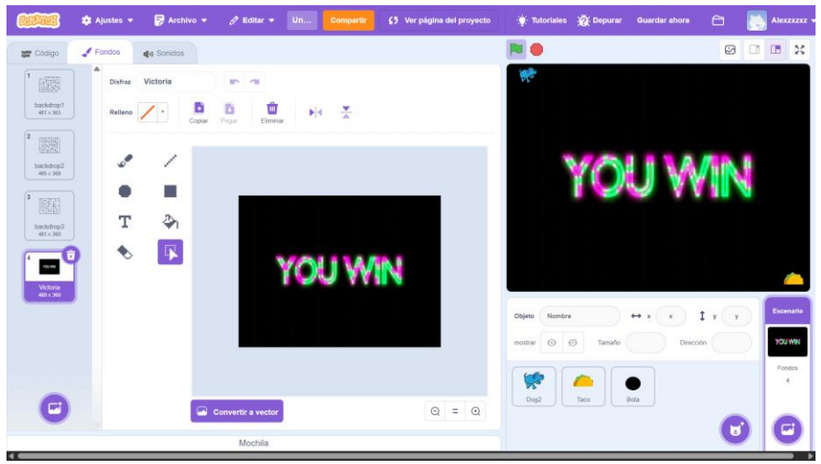
PASO 10: Agregamos un nuevo Sprite para aumentar la dificultad en el nivel tres, y programamos su función (Podemos jugar con el tiempo o el tiempo de desplazamiento):



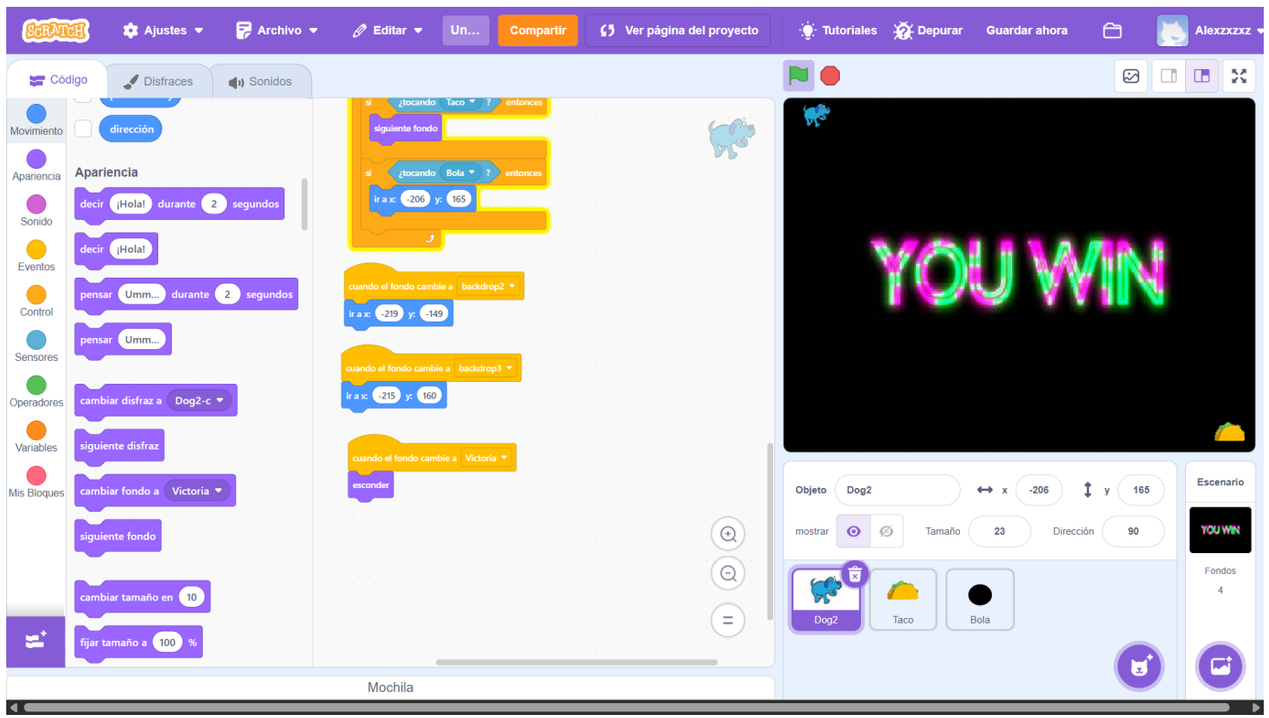
Paso 11: Agregamos al perro el código de cambio de disfraz para dar la sensación de que esta caminando (Lo debemos agregar debajo de cada movimiento con las flechas y ubicar un tiempo de intervalo de un disfraz a otro, entre más corto el tiempo más rápido caminara el perro).



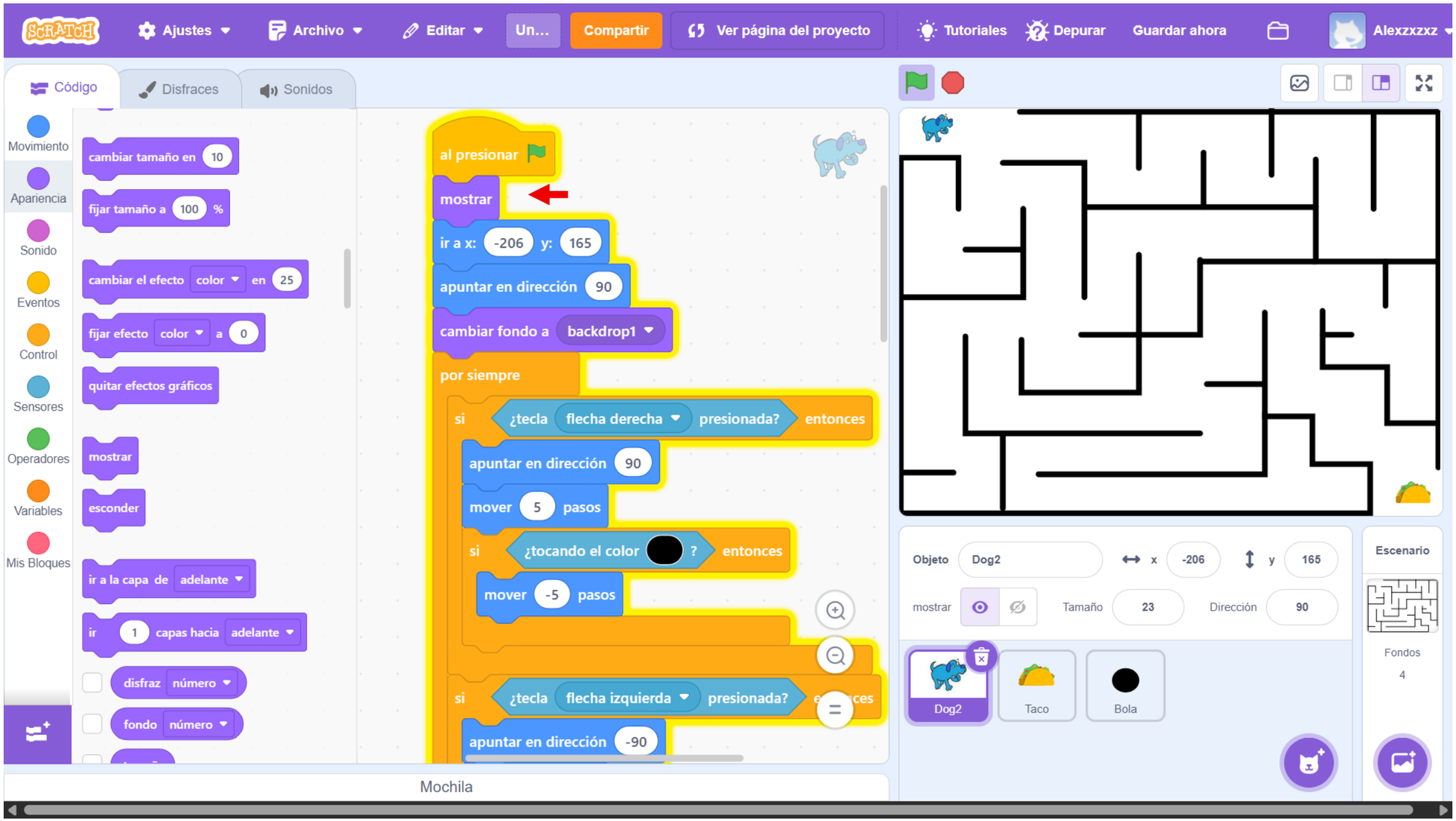
PASO 12: Agregamos el fondo de victoria

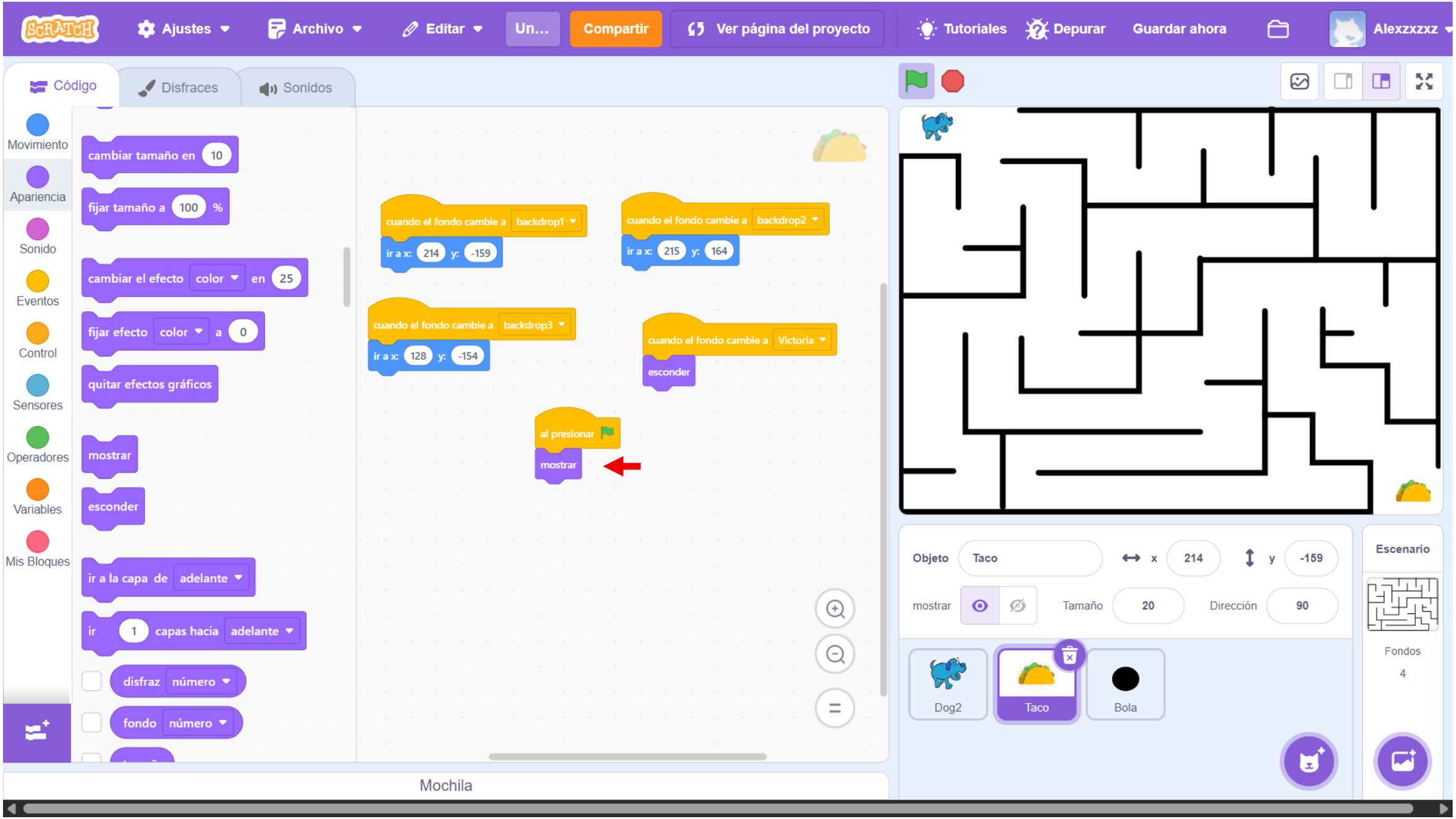


PASO 11: Introducimos el código de ocultar cada Sprite (Perro, taco y bola) una vez cambie al fondo de victoria.



PASO 12: Por último, agregamos el código para volver a mostrar los sprites una vez se reinicie el juego.




Ajustes
Archivo
Editar
Un...
Compartir
Ver página del proyecto
Tutoriales
Depurar
Guardar ahora
Alexzxzxz
Código
Disfraces
Sonidos
Movimiento
Apariencia
Sonido
Eventos
Control
Sensores
Operadores
Variables
Mis Bloques
cambiar tamaño en 10
fijar tamaño a 100 %
cambiar el efecto color en 25
fijar efecto color a 0
quitar efectos gráficos
mostrar
esconder
ir a la capa de adelante
ir 1 capas hacia adelante
disfraz número
fondo número
cuando el fondo cambie a backdrop1
ir a x: 214 y: -159
cuando el fondo cambie a backdrop2
ir a x: 215 y: 164
cuando el fondo cambie a backdrop3
ir a x: 128 y: -154
cuando el fondo cambie a Victoria
esconder
al presionar
mostrar
Objeto
Taco
x
214
y
-159
mostrar
Tamaño
20
Dirección
90
Dog2
Taco
Bola
Escenario
Fondos
4
Mochila