

Práctica 9

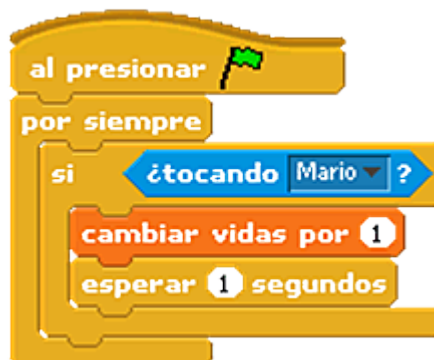
Abre la práctica ocho y guárdala como práctica nueve.

Vamos a empezar por añadir vidas a Mario. Añade la figura Hongo Verde de la carpeta de objetos. Edite el disfraz, y cambie el nombre por Hongo. Ahora agrega el código para que el hongo caiga desde el cielo, como lo han hecho los demás objetos, solo que esta vez, caerá indefinidamente.



Ve a **variables** y haz clic en el botón nueva variable, escribe vidas, selecciona **para todos los objetos** y haz clic en el botón aceptar. Esta nueva variable es la que llevará la cuenta del número de vidas de Mario.

Haz clic en el Objeto Mario, para comenzar inserta la instrucción **al presionar (Bandera Verde)**, luego agrega **fijar vidas a** y selecciona 1. Con esa instrucción, Mario comienza cada juego con una vida. Ahora vas a añadirle una vida, cada vez que Mario atrape un Hongo. Para hacerlo, selecciona el Objeto Hongo y agrega un nuevo hilo (adjuntando una instrucción **al presionar (Bandera Verde)**) y agrega luego una instrucción repetitiva que evalúe indefinidamente (por siempre) si el hongo está tocando a Mario; si lo anterior es cierto, agrega una vida a la variable vidas.



Ahora, debes modificar a los enemigos, para que en lugar de detener el juego cuando toquen a Mario le reste una vida y si esta resta llega a cero el juego se pare. Selecciona un enemigo y cambia la condición dentro de la instrucción, por **vidas < 1**, Para hacer esto, desenchaja la condición anterior y ubícala en un lugar vacío; posteriormente, haz clic en el botón derecho y selecciona borrar. Luego ve a **Números** y añade **<**. Posteriormente, ve a **variables** y agrega **vidas** dentro del primer cajón de **<**; por último, escribe 1 en el segundo cajón.



Con las acciones anteriores se garantiza que el juego sólo se detenga cuando las vidas lleguen a 0. Ahora agrega el código necesario para que disminuyan las vidas cada vez que Mario choque con un enemigo. Ve a **Control** y añade **al presionar (Bandera Verde)**; luego, agrega debajo **por siempre**, y dentro de este un bloque **Si**, y, en **Sensores**, escoge **¿tocando Mario?**, debajo otro **Si**, y, como condición, **vidas > 0** y después dentro, añade **cambiar vidas por** y escoge **-1**. Por último, ve a **Control** y añade **esperar 1 segundos**. El programa debe quedar como se muestra en la siguiente figura:



Agrega estas dos modificaciones en todos los enemigos y ensaya nuevamente el juego. Se debe poder jugar mientras se tengan vidas disponibles que se pierden cada vez que Mario se choca contra un enemigo.

Ahora ve al Objeto Mario y agrega una condición **Si** en cada uno de los movimientos (flecha derecha, izquierda, abajo y arriba), para que solo se mueva cuando tenga vidas disponibles.



Solo te falta cambiar la Pantalla cuando Mario Pierda, ve a Escenario y haz clic en el botón pintar. Edita el fondo como te guste, de tal manera que se vea claramente cuando pierdes y haz clic en el botón Aceptar.

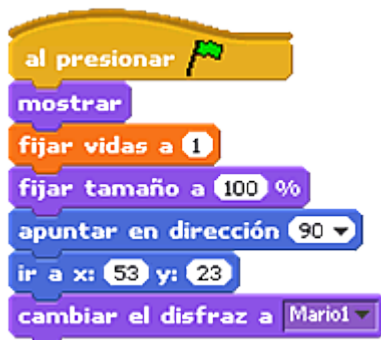


Ahora en la pestaña programas, se debe agregar el código para cambiar de fondo cuando se llega a 0 vidas. Agrega una instrucción **Si** debajo del **por siempre** que añadiste anteriormente. Como condición pon **vidas <1** y dentro del **Si** agrega **cambiar disfraz a fondo 4**.



Práctica 10

Para terminar, debes agregar un menú al principio del juego, para poder escoger tu personaje. Primero debes generar una variable global para decirle al juego que personaje va a utilizar. Para lograrlo, haz clic en **Variables** y luego en el botón **Nueva Variable**, escribe un nombre y presiona el botón aceptar. Después, ve a Escenario (ubicado debajo de los Objetos) y agrega la instrucción **fijar personaje a 0**. Con esta instrucción indicas que mientras no se selecciona un personaje la variable estará en 0. Ve ahora a fondos y haz clic en copiar sobre el fondo3 (Fondo Principal); edita el fondo y agrega un texto que diga **“Selecciona un personaje”**. Regrese ahora al programa y edita la instrucción **cambiar fondo a** y cambia del fondo3 al fondo que acaba de crear. Para continuar, selecciona el Objeto Mario y debajo de: **al presionar (Bandera Verde)**, agrega la instrucción: **mostrar** y cambia la posición en **ir a x y**, por una en el centro de la pantalla, como se ve en la siguiente figura:



Ahora ve a **Control** y agrega una nueva instrucción: **al presionar Mario**, debajo agrega el código para escoger a Mario como personaje; en este caso, su código será 1, por lo que la variable personaje, deberá cambiar a 1, cuando se escoja. Añade debajo de: **al presionar Mario** y, como condición escoja: **Personaje = 0**, Fija en 1 el personaje con la instrucción: **fijar personaje a 1** y, por último, ve a **Control** y agrega: **enviar a todos**. Ahora, genera un nuevo evento haciendo clic en nuevo y escogiendo como nombre Inicio. Esto te permite crear eventos para que los Objeto se comuniquen entre si; en este caso, Mario le dice a todos los demás Personajes que el juego va a comenzar.



Ahora añade el código cuando reciba Inicio. Ve a **Control** y agrega la instrucción: **al recibir** y luego, selecciona de la pestaña Inicio debajo de este, agrega una instrucción **Si Si No**, Como condición escoge **Personaje=0** y dentro del **Si**, agrega **mostrar** y dirígete a **ir a x y**, con las coordenadas de inicio del juego (coordenadas anteriores), debajo del **Si No** agregamos **esconder**.



Muy bien, ya hemos configurado a Mario, ahora añádele nuevos personajes: Para esto, duplica el objeto Mario; a continuación cambia el nombre del Objeto, agrega los Nuevos Disfraces, edítalos y borra los de Mario. Luego, configura el cambio de disfraces para que coincidan con el nuevo Personaje. Cambie la posición inicial para que no tape a Mario y edita **fixar personaje** y el condicional **Personaje = 1** por un código consecutivo. En este caso sería **Personaje = 2**.

Después de añadir todos los personajes, ve a editar los enemigos, selecciona el Objeto de uno de ellos y donde dice: **Si ¿tocando Mario?** Cambia por una instrucción con el condicional "o" agregando cada Personaje, EJ: **¿tocando Mario? O ¿tocando Luigi? O ¿tocando Princesa?**, de esta manera todos los personajes del juego reaccionan al manejo del teclado. Después añade la instrucción **Al recibir Inicio** y agrega debajo **mostrar**. El código debajo de **al presionar (Bandera Verde)** se debe ubicar debajo de **Al recibir Inicia** que acabas de añadir y, en **al presionar (Bandera Verde)**, añade la instrucción **esconder**. Aplica estos cambios a cada uno de los enemigos y de los objetos que caen (Monedas y Hongos).

```

al presionar [bandera]
  esconder
  por siempre
    si [¿tocando Mario? o ¿tocando Luigi? o ¿tocando Princesa?]
      si [vidas > 0]
        cambiar vidas por -1
        esperar 1 segundos
  
```

```

al recibir Inicio
  ir a x: -38 y: 163
  mostrar
  repetir hasta que [vidas < 1]
    cambiar el disfraz a Roca1
    ir a x: número al azar entre -240 y 240 y: 164
    deslizar en 2 * 1 - Nivel / 20 segs a x: posición x y: -129
    cambiar el disfraz a Roca2
    esperar 0.5 segundos
  detener todo
  
```

Por último, ve a Escenario y agrega la instrucción **al recibir**, y selecciona Inicio; debajo de ella agrega, **cambiar el fondo a** y selecciona el fondo principal, fondo3.