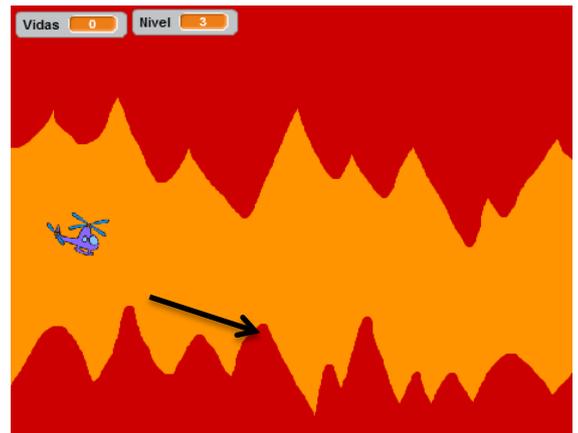


# PRACTICA 8

Vamos a hacer otro juego en el que controlamos un helicóptero que se mueve por una caverna del estilo de la de la imagen.

Este juego lo vamos a ir completando por fases.



- a) Dibujar el fondo de la caverna
- b) Hacer que el helicóptero se mueva sin tocar ninguna tecla con un movimiento de caída suave, más o menos en la dirección que indica la flecha de la imagen.
- c) Hacemos que cada vez que pulsemos la “flecha arriba” el helicóptero suba un poquito. Así evitamos estrellarnos contra las rocas.
- d) Si nos estrellamos, el helicóptero muestra un mensaje “te has estrellado”
- e) Si llegamos al final de la caverna, muestra un mensaje “Has llegado”

**IMPORTANTE:** nos damos cuenta de que hemos llegado al final comprobando el valor de la coordenada x de nuestro personaje. Encontrarás las ordenes que necesitas en el apartado sensores. Recuerda que la coordenada x varía en la pantalla de Scratch desde -240 hasta 240

- f) Ahora añadimos otro fondo, la segunda parte de la caverna.
- g) Cuando el helicóptero llegue al final del primer fondo, lo colocamos de nuevo al principio y cambiamos a la segunda parte de la caverna.
- h) Cuando el helicóptero llegue al final del segundo fondo, lo colocamos de nuevo al principio y cambiamos a la primera parte de la caverna de nuevo. ¡¡ HEMOS COMPLETADO EL PRIMER NIVEL !!
- i) Ahora que hemos vuelto al primer fondo, al inicio de la caverna, tenemos que aumentar el nivel, por lo que el helicóptero tiene que aumentar su velocidad. Necesitarás añadir una variable para la velocidad y colocarla donde antes tenías un número de pasos que se movía el helicóptero. Cada vez que volvamos al fondo hay que aumentar el nivel mostrándolo como puedes ver en la imagen y aumentar un poquito la velocidad.
- j) Vamos con las vidas. Vamos a darle 3 vidas. Cada vez que te estrelles hay que mostrar un mensaje “Te has estrellado”, restar una vida y colocar el helicóptero al inicio de fondo en el que estemos.
- k) Ahora le damos la opción de frenar la caída. Añade el objeto Gift en alguna posición del recorrido, en una posición ni muy difícil ni muy fácil.
- l) Cuando el helicóptero toque a gift, escondemos gift y disminuimos un poco la velocidad. Algo como retroceder un nivel, pero no bajamos el número del nivel. Recuerda volver a mostrar a Gift cuando sea necesario
- m) Haz que el objeto Gift solo sea visible en el segundo tramo de la caverna