

# Catch



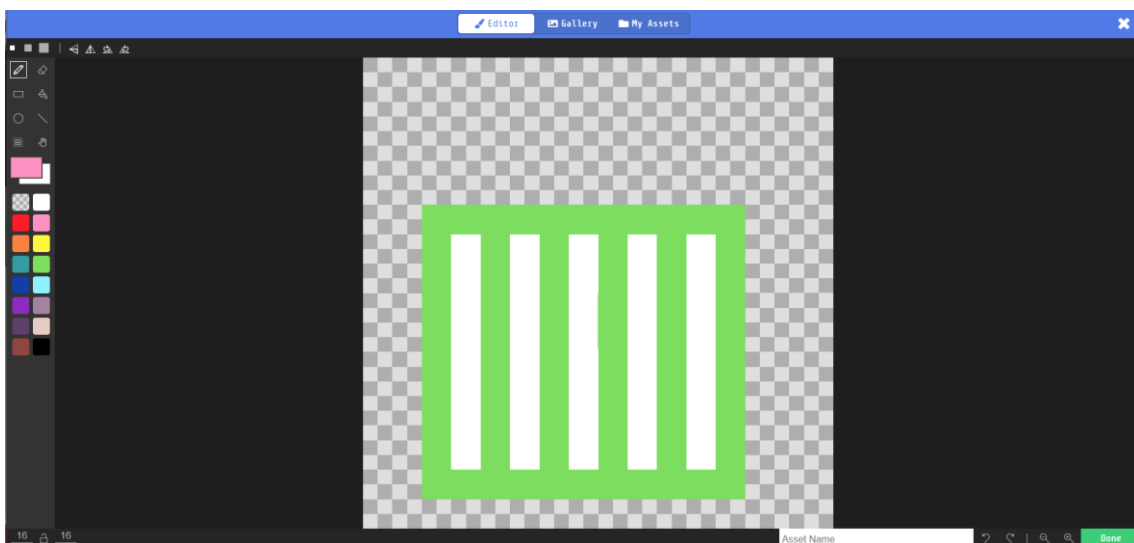
Cuando empieza el programa.

on start

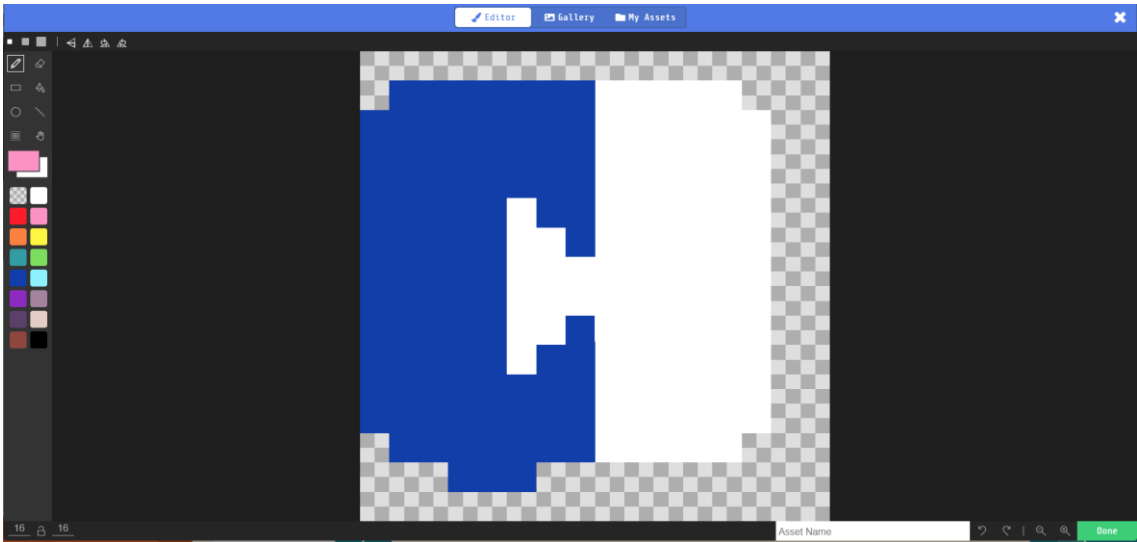
- set s4Dir to 1
- set life to 3
- set basket to sprite of kind Player
- set basket position to x 80 y 100
- move basket with buttons vx 160 vy 0
- set mySprite4 to sprite of kind snake
- set mySprite4 ghost ON
- set mySprite4 position to x -7 y 100
- set tilemap to [tilemap icon]

Annotations:

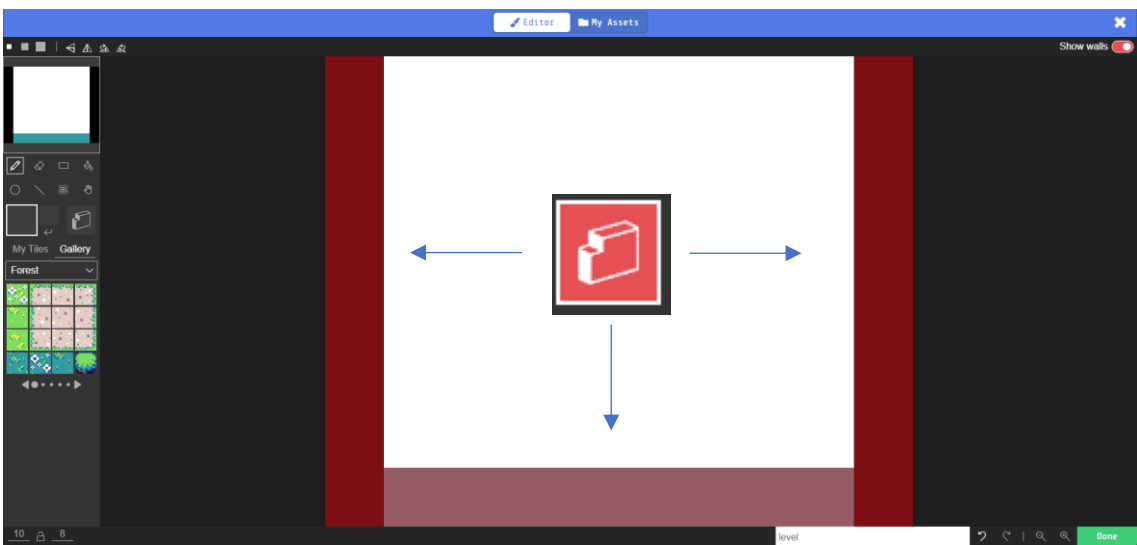
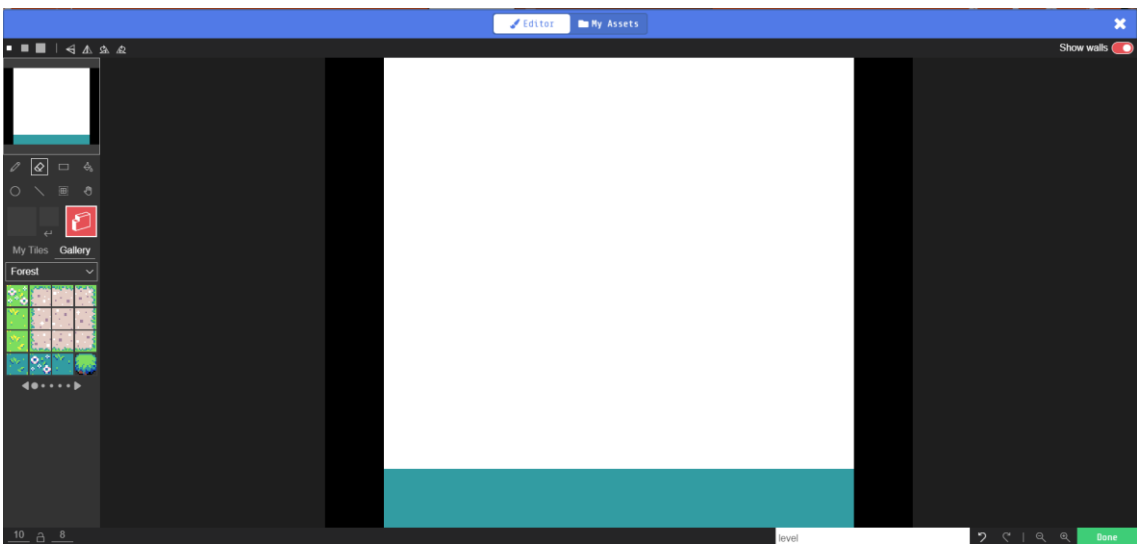
- Creamos una variable llamada s4Dir y le damos el valor de 1.
- A la variable live (vidas) le asignamos el valor de 3.
- Creamos un Sprite de tipo Player con el nombre basket.
- En la posición x:80, y:100.
- Lo moveremos con los botones de dirección de izquierda y derecha.
- Creamos un Sprite de tipo snake llamada mySprite4.
- mySprite4 de tipo fantasma.
- Posición x: -7, y: 100
- Mapa de mosaico.



Dimensiones 16 x 16.



Dimensiones 16 x 16



Dimensiones 10 x 8.

Durante el juego cada 2200 milisegundos.



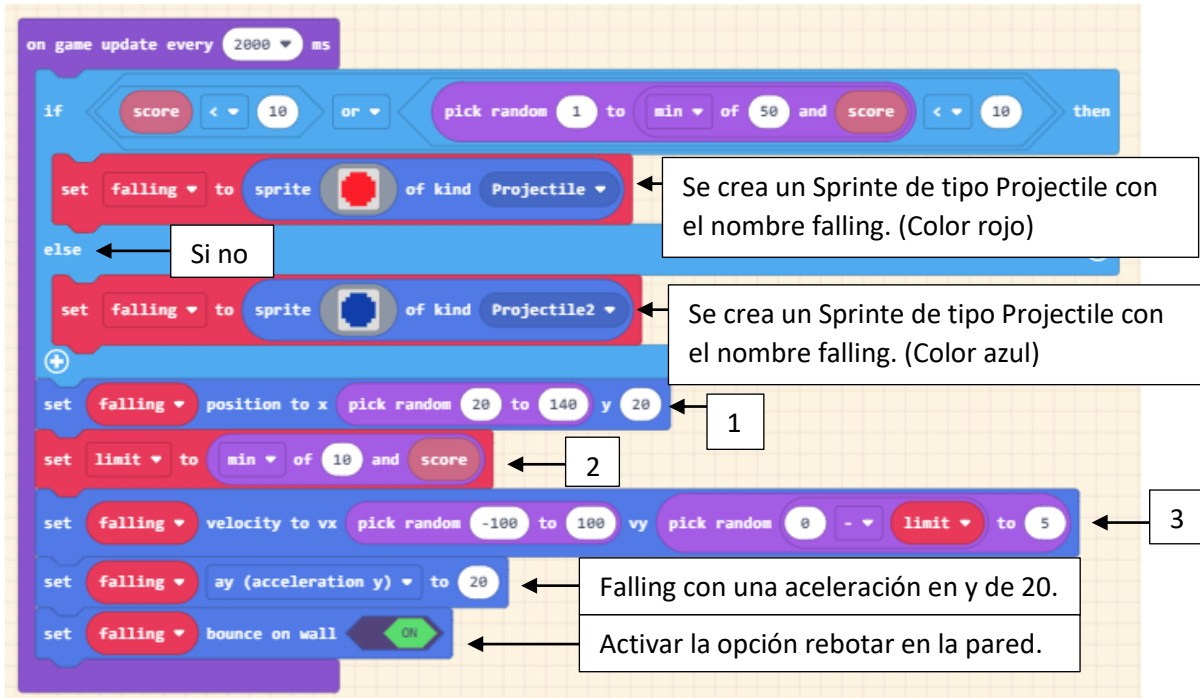
Al mySprite4 le asignamos una velocidad en x del valor de la variable s4Dir multiplicado por 10.

A la variable s4Dir lo multiplicamos por -1, cada vez que se ejecute cambiará se está en positivo pasará a negativo y si está en negativo pasará a ser positivo.

Durante el juego cada 2 segundos.

Si score es menor de 10 o el valor aleatorio de 1 hasta (min of 50 and score en menor de 10 entonces.

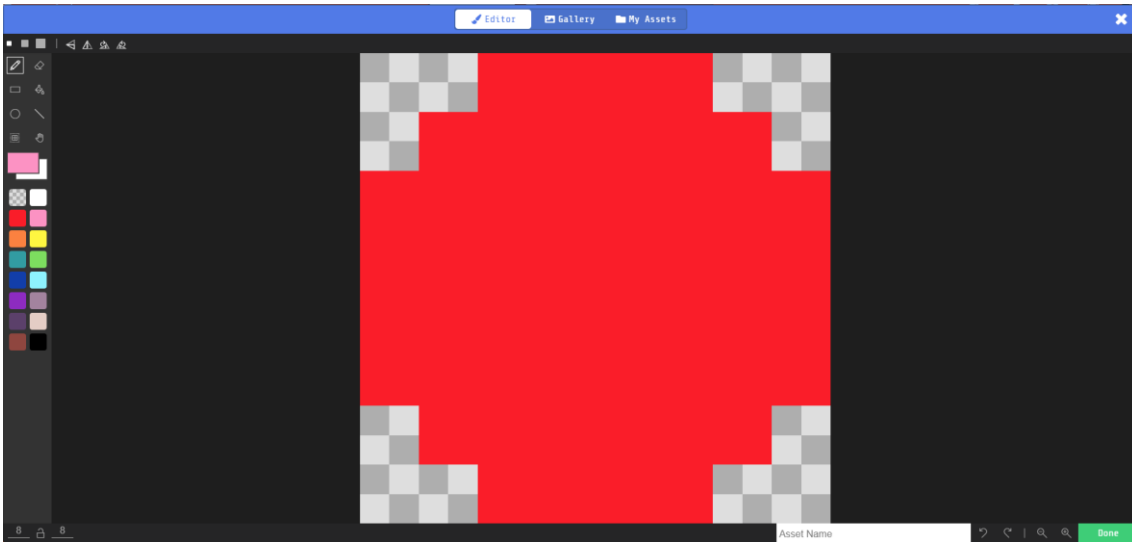
Con la función min le estamos diciendo que si el valor de score está por encima de 50 siempre su valor será 50 en cambio si el valor de score es menor a 50 asumirá este valor, su definición es el valor mínimo de 50 y el valor de score.



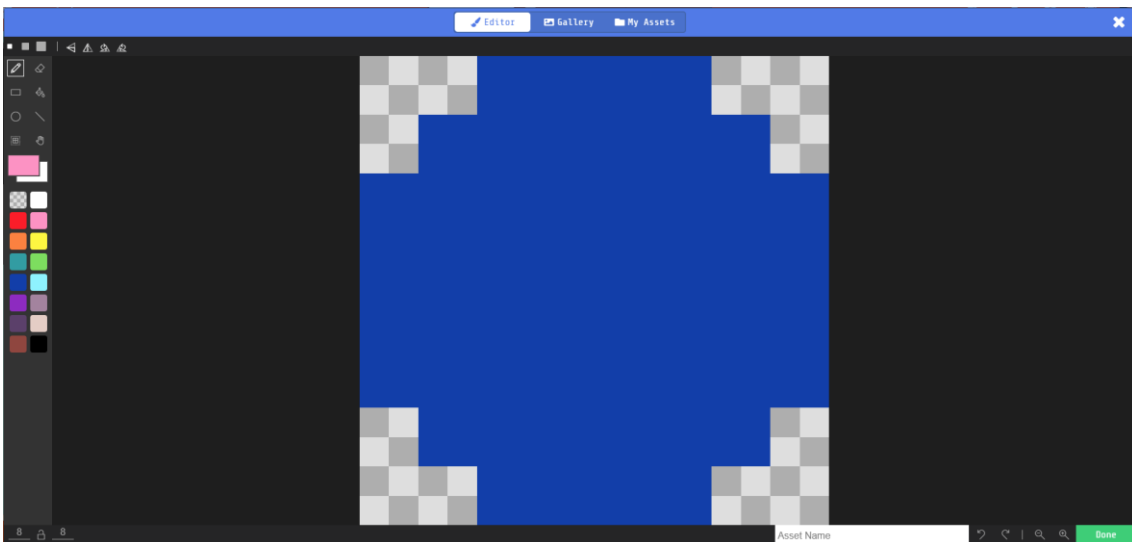
1.- Al Sprinte de nombre falling le asignamos una posición de x: valor aleatorio desde 20 hasta 140 y para y: un valor de 20.

2.- La variable limit le asignamos un valor mínimo entre 10 y el valor de score.

3.- La variable falling tendrá un velocidad en vx de un valor aleatorio desde -100 hasta 100 y en vy un valor aleatorio desde 0 menos limit hasta 5.



Dimensiones 8 x 8.



Dimensiones 8 x 8.

Cuando Sprite de tipo Projectile2 toca a otro Sprite de tipo Player.

 A Scratch script for a Projectile2 sprite. The script starts with an 'on sprite of kind Projectile2 overlaps otherSprite of kind Player' event. The first block is 'set falling to sprite of kind Projectile', with a red square icon. The second block is 'set falling bounce on wall ON'. The third block is 'set falling position to x sprite x y sprite y - 5', with a box labeled '1' pointing to the '- 5' value. The fourth block is 'set falling velocity to vx sprite vx (velocity x) vy 0 - sprite vy (velocity y)', with a box labeled '2' pointing to the 'vy' field. The fifth block is 'set falling ay (acceleration y) to sprite ay (acceleration y)', with a box labeled '3' pointing to the 'ay' field. The final block is 'destroy sprite'. Callouts with arrows point to the red square icon, the 'ON' block, the '- 5' value, the 'vy' field, and the 'destroy sprite' block.
 

El Sprite de tipo Projectile llamado falling como dibujo la bola roja.

Activar la opción rebotar en la pared.

1

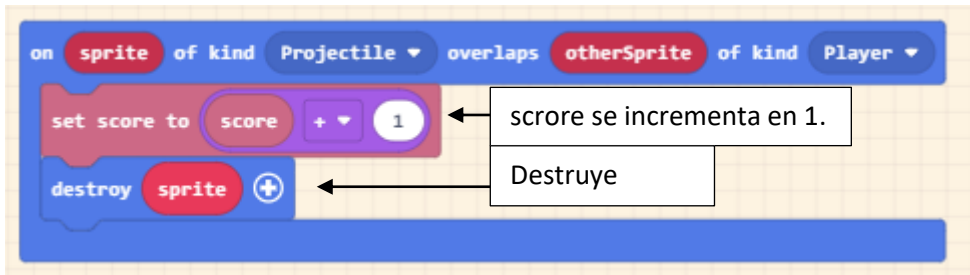
2

3

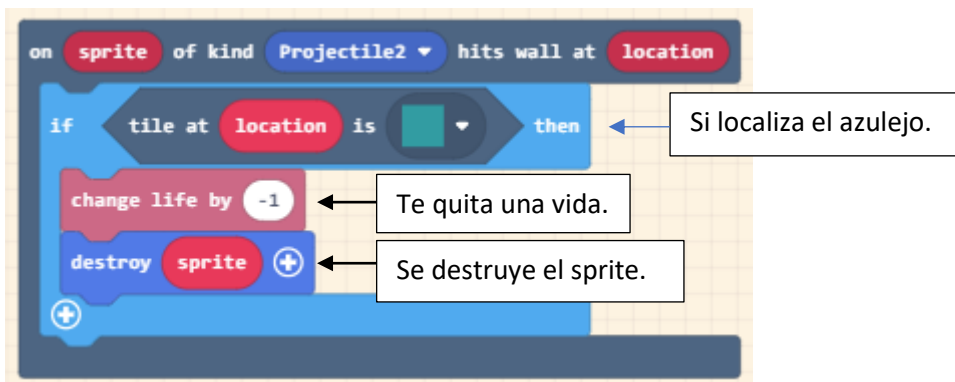
Destruye el sprite

- 1.- El Sprite falling tendrá una posición en x la misma posición de sprite en x y en y la posición del sprite en y menos 5).
- 2.- El Sprite falling tendrá una velocidad en vx la misma que tiene sprite en velocidad x y, en vy la de (0 se le resta la velocidad vy del sprite).
- 3.- El Sprite falling tendrá una aceleración en ay la misma que tiene sprite en aceleración ay.

Cuando Sprite de tipo Projectile toca otro Sprite de tipo Playe.



Cuando Sprite de tipo Projectile2 golpea en la pared.



Cuando Sprite de tipo Projectile golpea a la pared.

