

# Harry



Vamos a realizar un juego, donde Harry tiene que evitar que los fantasmas le toque, ya que si así sucede va a perder una vida, pero de vez en cuando aparecen unas llaves que tenemos que intentar tocar, ya que nos va a dar una vida.

Vamos empezar a realizar el juego.

Cuando empieza

```
on start
  start screen blizzard effect
  set background color to [dark blue]
  set Harry to sprite [Harry] of kind Player
  move Harry with buttons
  set Harry stay in screen ON
  set life to 3
```

En la pantalla le ponemos un efecto de Blizzard (tormenta de nieve).

Un fondo de color oscuro.

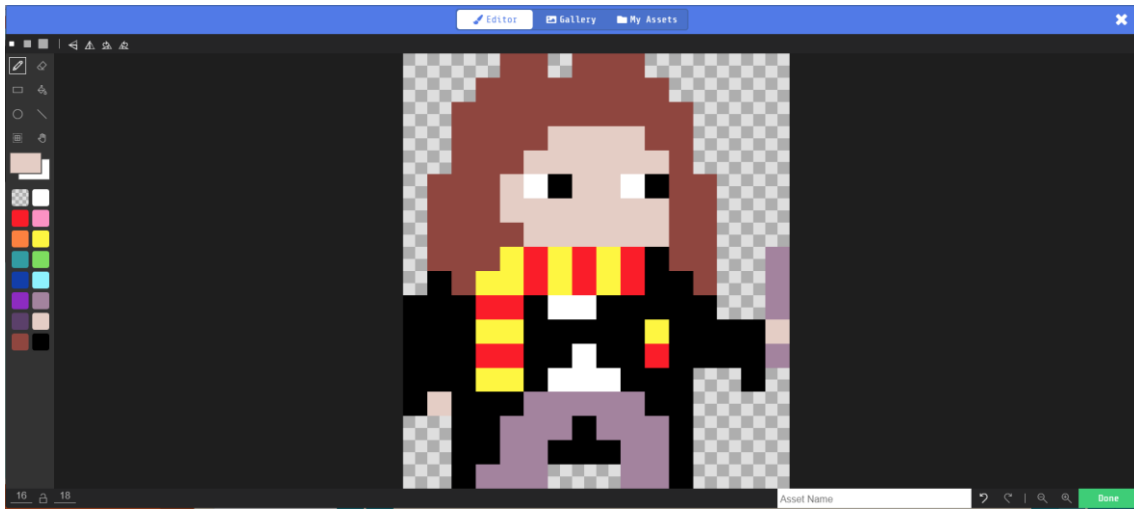
Creamos un Sprite llamado Harry de tipo Player, en la página siguiente veremos cómo se ha realizado.

Para que se puedan desplazar con las flechas.

Para que no se salga de la pantalla.

A la variable lefe (vidas) le asignamos el valor de 3.

Así es el dibujo de Harry.



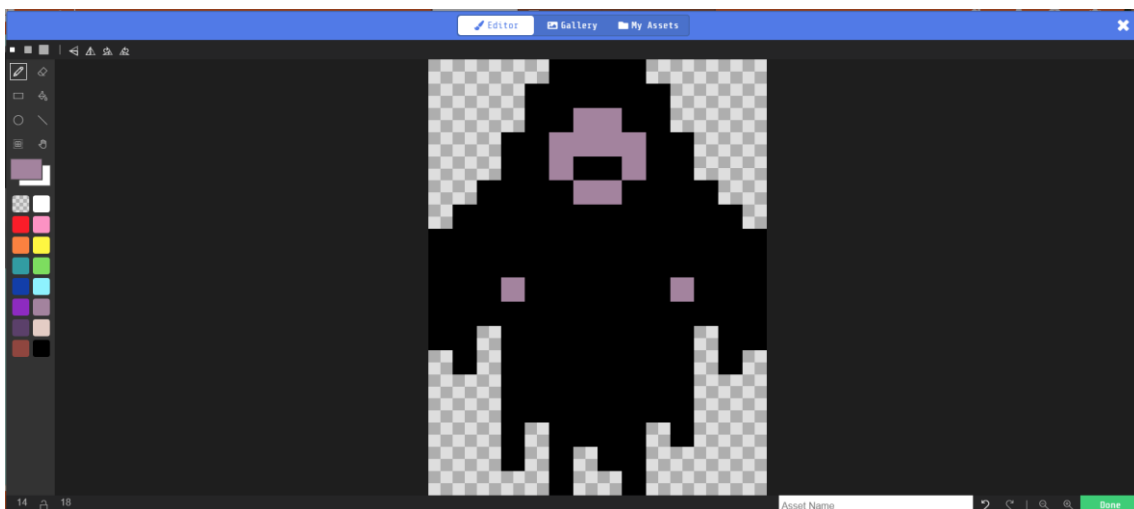
Durante el juego cada segundo.



Que aparezca un fantasma de tipo fantasma, con la velocidad de x: -50, y: 13

En la posición y (vertical) un valor aleatorios entre 10 hasta 100.

Este es el dibujo del fantasma.



Durante el juego cada 5 segundos.

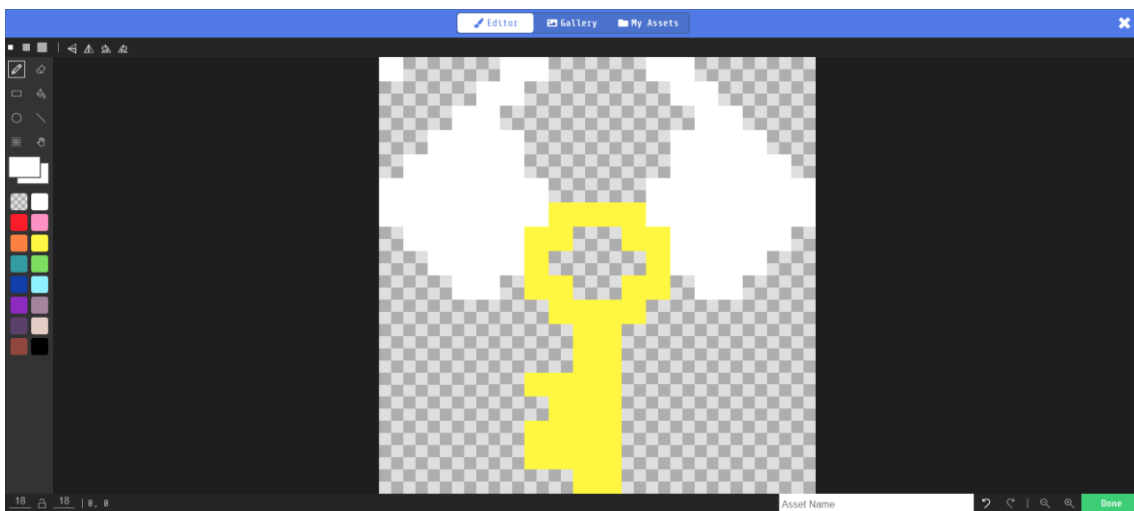


Creamos un projectile llamado llave, con un movimiento de x: -40, y: 0 (estas se mueve totalmente horizontales).

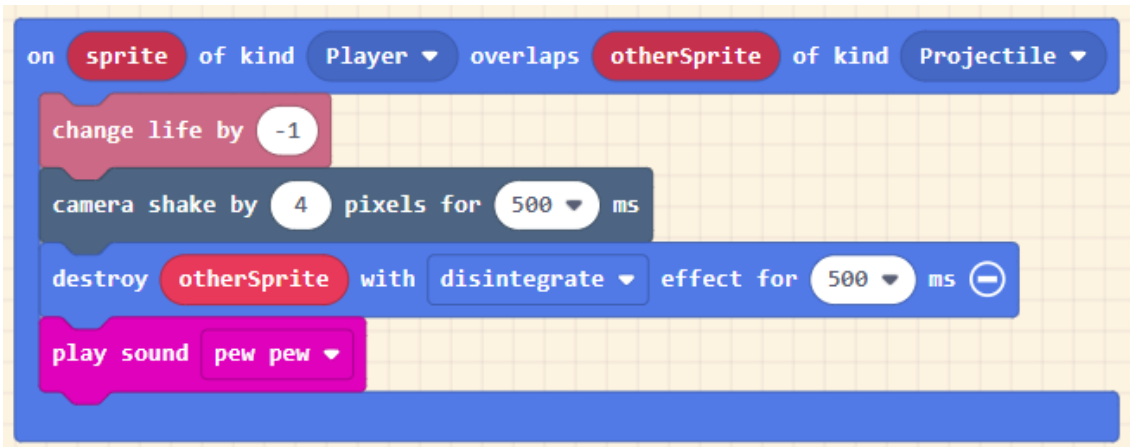
Se moverá con la coordenada y un valor aleatorio entre 10 hasta 100.

Decimos que Llave será de tipo llave (se le asigna otro tipo ya que su tratamiento será distinto).

Este será el dibujo de la llave.



Cuando Sprite de tipo player toca a otro Sprite de tipo Projectile.



A la variable life (vidas) le restamos 1.

La cámara hace un efecto de temblor durante medio segundo.

Destruye al otro Sprite (fantasma) con un efecto de disintegrate durante medio segundo.

Se reproduce una sonido “pew pew”.

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



La variable life (vidas) se le suma 1.

Se destruye otro Sprite (Llave) con un efecto de halo durante medio segundo.

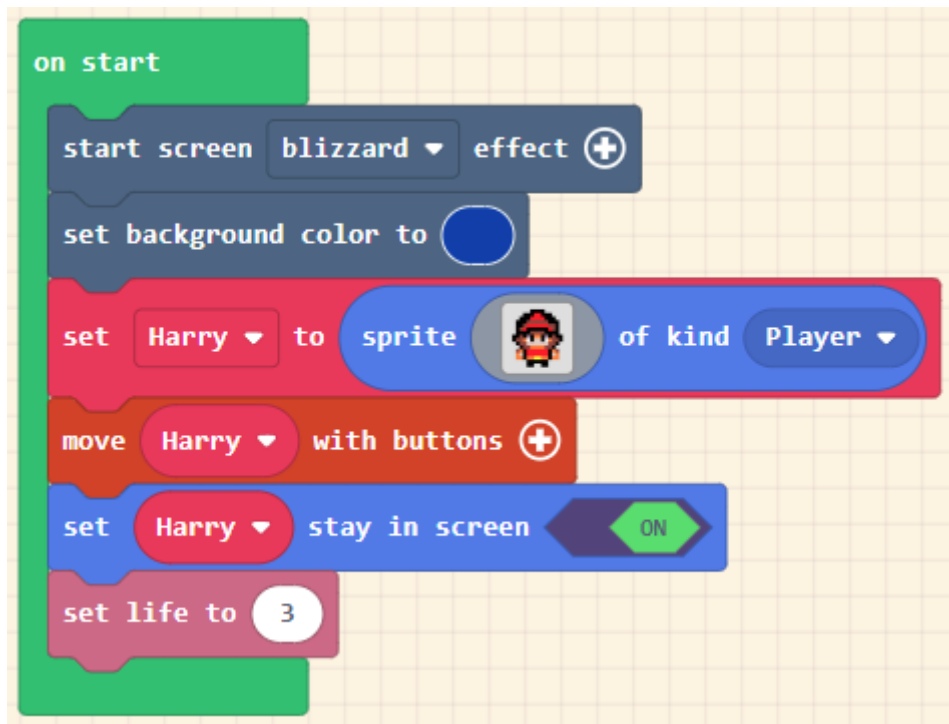
Se reproduce un sonido “magic wand”





Ahora vamos a duplicar el proyecto para realizar otro ejemplo.




A este proyecto le vamos a llamar vida sana para que Mario coma saludable.

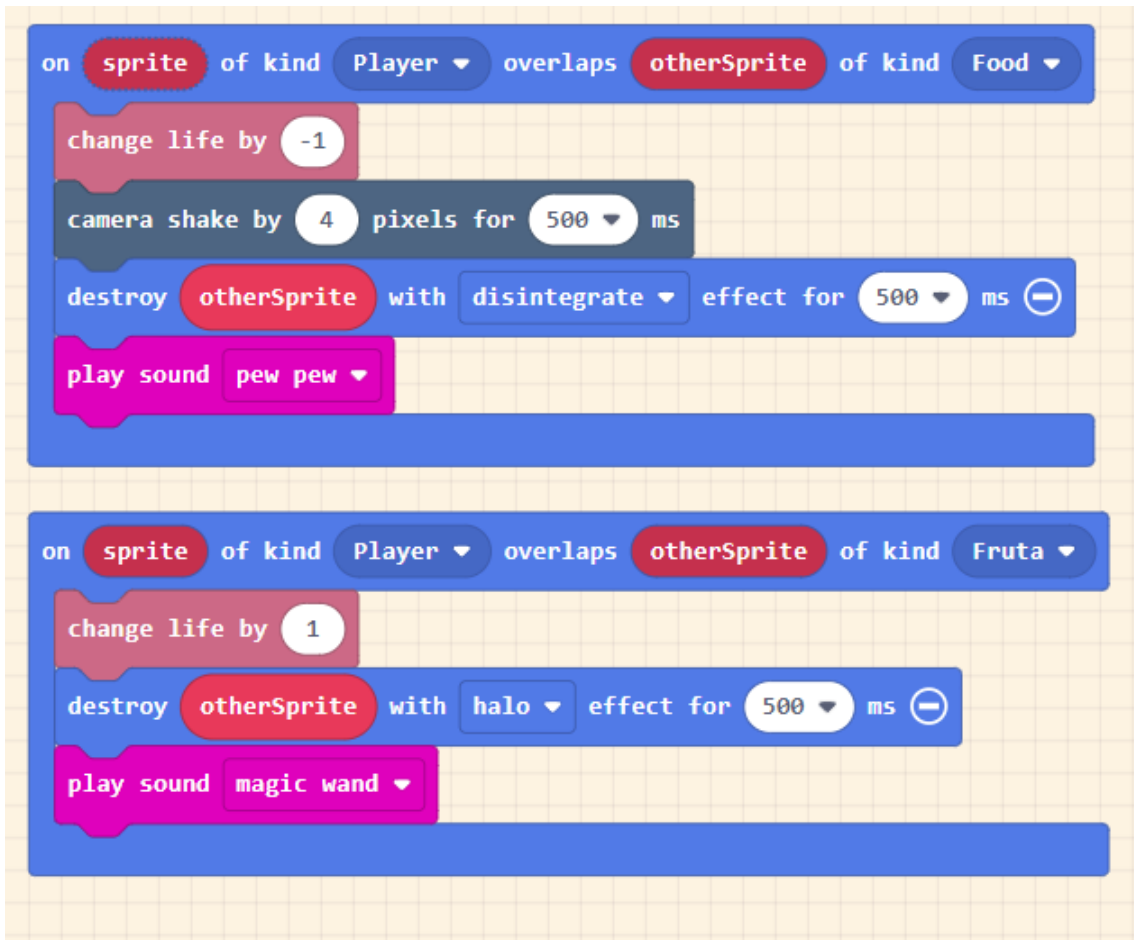


Mario tiene que evitar de comer comida como donuts, hamburguesas, helados o pasteles, ya que te quita una vida, pero si como cerezas, manzanas y fresas le da una vida.



```
on game update every 1000 ns
  set Comida to pick random 1 to 4
  if Comida = 1 then
    set Donuts to projectile  from side with vx -50 vy 13
    set Donuts y to pick random 10 to 100
    set Donuts kind to Food
  if Comida = 2 then
    set Hamburguesa to projectile  from side with vx -50 vy 13
    set Hamburguesa y to pick random 10 to 100
    set Hamburguesa kind to Food
  if Comida = 3 then
    set Helado to projectile  from side with vx -50 vy 13
    set Helado y to pick random 10 to 100
    set Helado kind to Food
  if Comida = 4 then
    set Pastel to projectile  from side with vx -50 vy 13
    set Pastel y to pick random 10 to 100
    set Pastel kind to Food
```

```
on game update every 5000 ms
  set Fruta to pick random 1 to 3
  if Fruta = 1 then
    set manzana to projectile  from side with vx -40 vy 0
    set manzana y to pick random 10 to 100
    set manzana kind to Fruta
  +
  if Fruta = 2 then
    set Fresa to projectile  from side with vx -40 vy 0
    set Fresa y to pick random 10 to 100
    set Fresa kind to Fruta
  +
  if Fruta = 3 then
    set Cerezas to projectile  from side with vx -40 vy 0
    set Cerezas y to pick random 10 to 100
    set Cerezas kind to Fruta
  +
```



Ahora queremos que nuestros hijos puedan jugar desde el móvil.



En la parte superior derecha encontramos el botón compartir.





Se damos al botón Publish Project.


### Share Project ✕

Your project is ready! Use the address below to share your projects.

[https://makecode.com/\\_Vije2D79AAEY](https://makecode.com/_Vije2D79AAEY) Copy

[f](#) [t](#) [m](#)

[Embed](#)



Enviamos este enlace a nuestro móvil y con el navegador podremos jugar.