

Laberinto

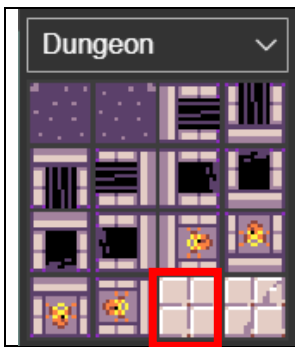
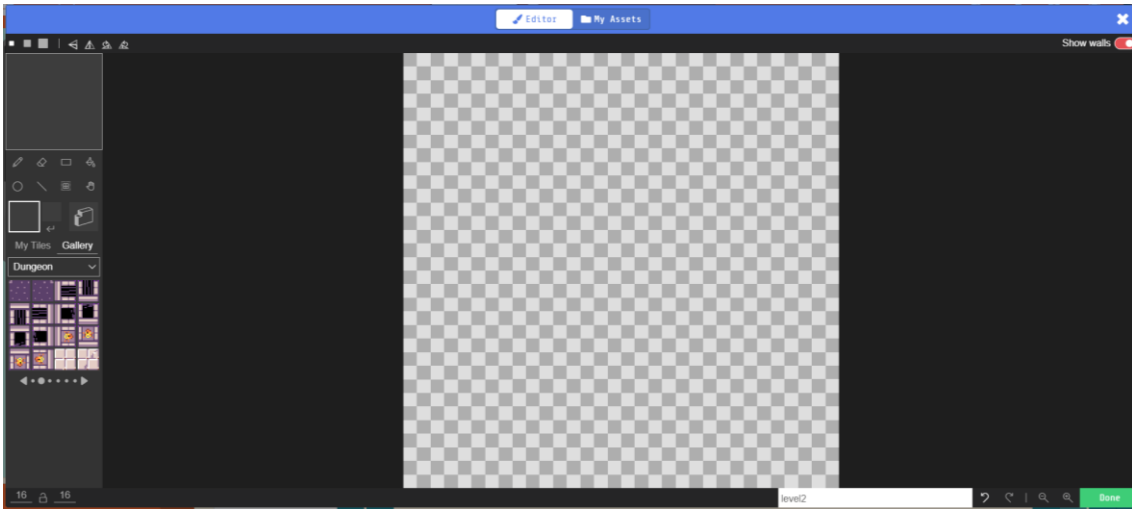


En este laberinto aparece de forma aleatoria personas y gatitos, por cada persona que recojo consigo 2 puntos y por cada gatito 1 punto.
Tengo un tiempo limitado de 60 segundos para ir haciendo el recorrido, transcurrido este tiempo me dirá si he ganado o he perdido.
Cuando empieza.

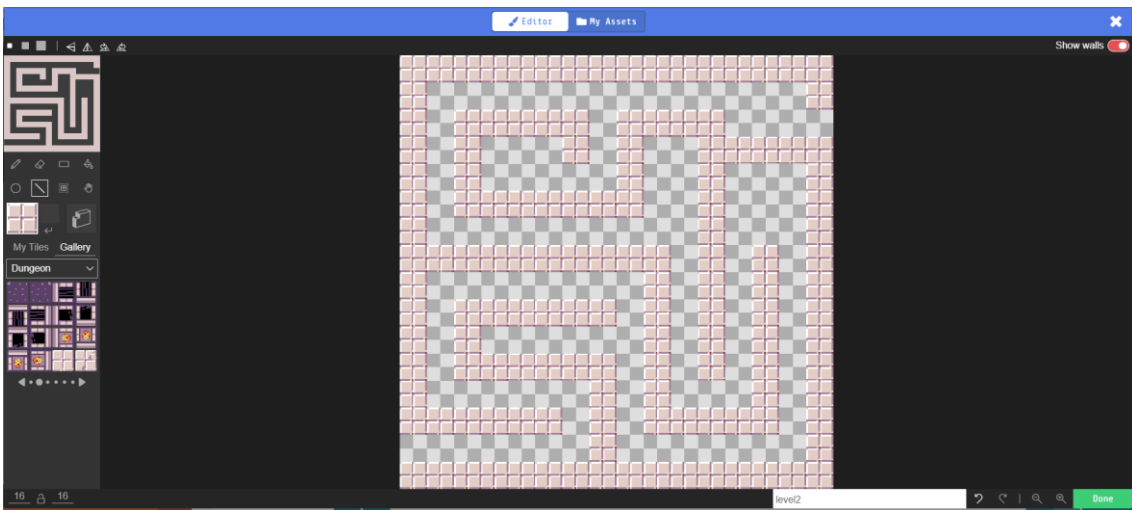
The image shows the 'on start' event code in Scratch, with several text boxes explaining the blocks:

- set coche to sprite of kind Player**: Definimos un sprite llamado coche de tipo Player y desde la galería hemos cogido la imagen de un coche.
- move coche with buttons**: Para que el coche se pueda mover por todas las direcciones.
- set tilemap to**: Diseño del fondo del escenario, en la siguiente página se muestran todos los pasos.
- camera follow sprite coche**: Le decimos que la cámara siga al coche.
- place coche on top of random**: Al inicio el coche aparece en una zona aleatoria pero en la zona verde con flores.
- set Persona to sprite of kind Food**: Definimos a Persona de tipo Food, ya que la tiene que recoger el coche.
- place Persona on top of random**: Al inicio la Persona aparece en una zona aleatoria pero en la zona verde con flores.
- set gato to sprite of kind Animal**: Definimos a gato de tipo Animal, ya que lo tiene que recoger el coche.
- place gato on top of random**: Al inicio el gato aparece en una zona aleatoria pero en la zona verde con flores.
- set score to 0** and **start countdown 60 (s)**: Definimos la variable score (puntuación) a 0 y damos un límite de duración del juego a 60 segundos.

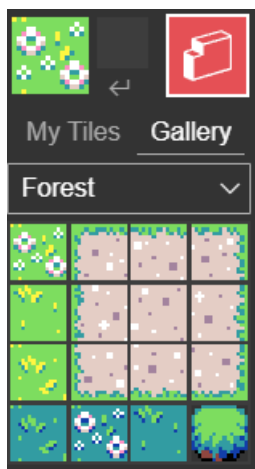
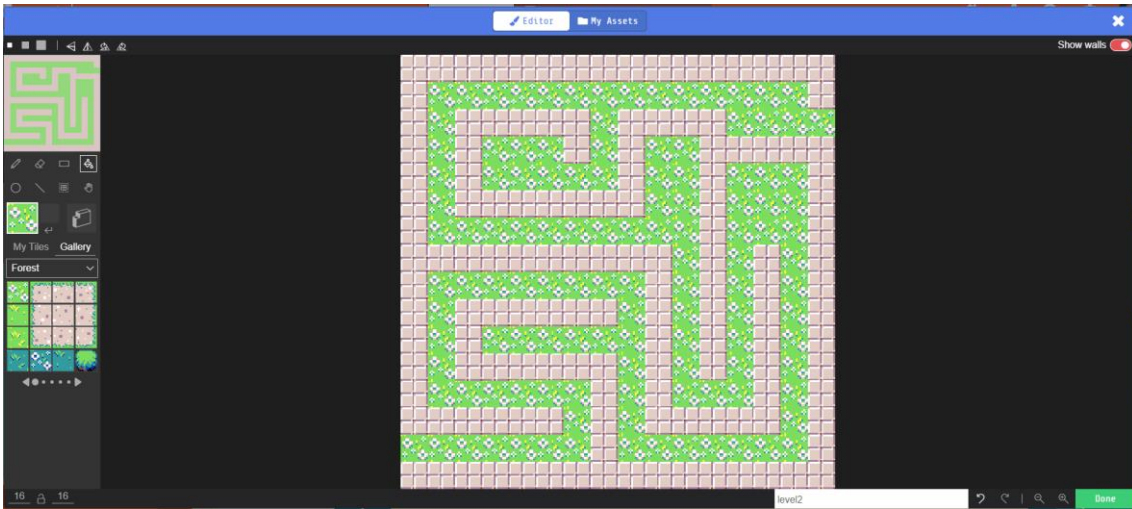
1



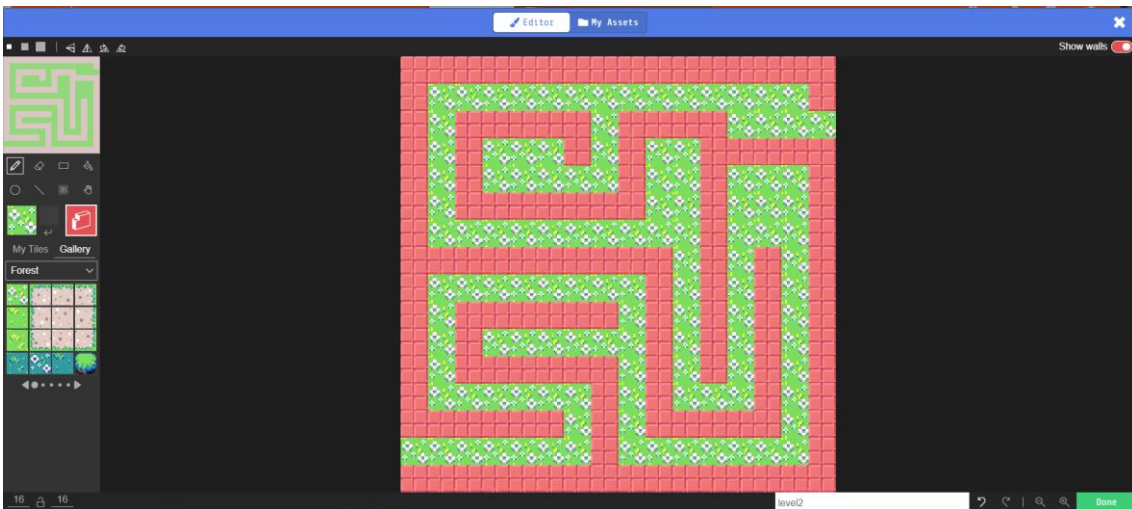
Seleccionaremos Dungeon y la pieza seleccionada para dibujar el laberinto.



Seleccionaremos Forest y la pieza seleccionada para dibujar en el laberinto, para ir más rápido usaremos el bote de pintura.

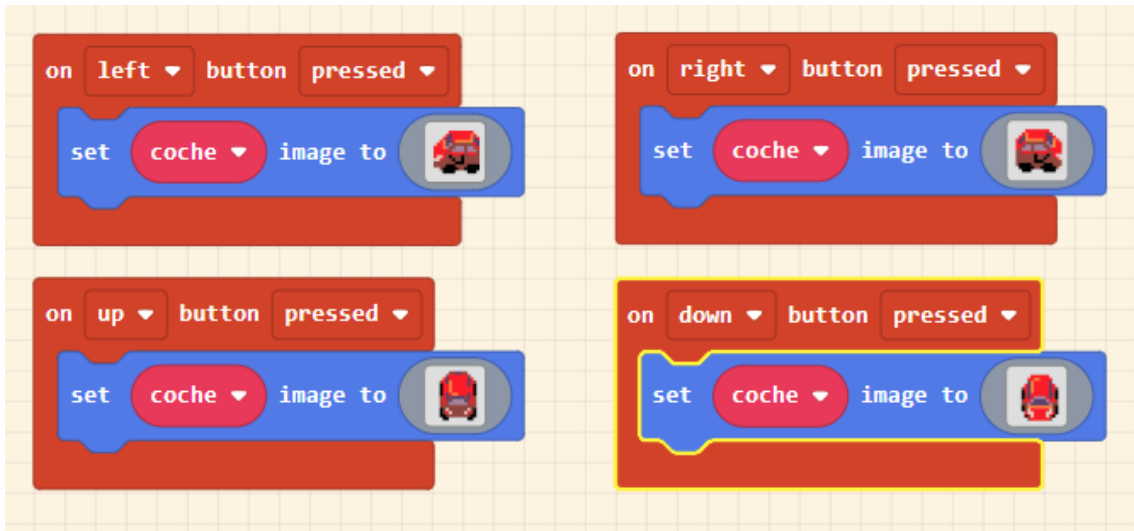


Seleccionaremos el muro para dibujar todas las zonas de tipo ladrilla, de este modo el coche no podrá traspasar dichas zonas.



En la parte inferior derecha seleccionaremos el botón Done.

Para que el coche sea mas realista y según la dirección del mismo el coche cambie de dirección.



En la galería tenemos todas las direcciones del coche según sea su dirección izquierda, derecha arriba o abajo.

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



Aparece el otro Sprite en una zona aleatorias dentro del color verde con flores.

La variable score (puntuación) se incrementa en 2 puntos.

Se reproduce un sonido.

Cuando Sprite de tipo Player toda a otro Sprite de tipo Animal.

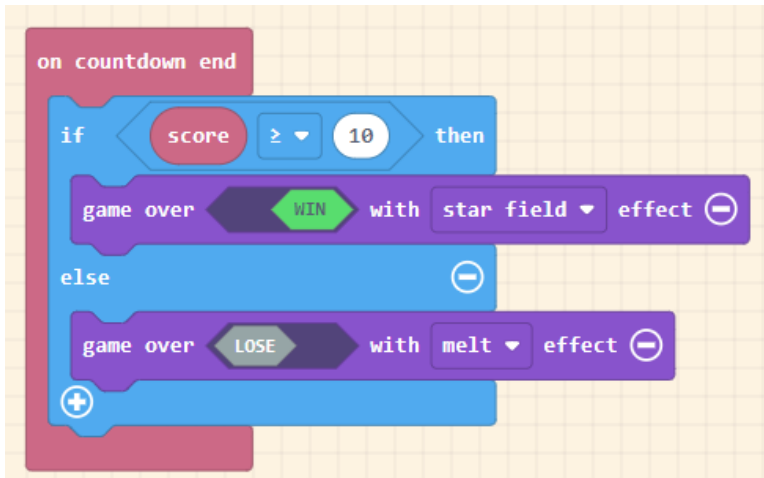


Aparece otro Sprite en una zona aleatoria dentro del color verde con flores.

La variable score (puntuación) se incrementa en 1 puntos.

Se reproduce un sonido.

Cuando ha finalizado en tiempo de la duración del juego.



Si score (puntuación) es mayor o igual a 10 entonces.

Que aparezca el mensaje de “Has ganado” con el efecto “star field” y finaliza el juego.

Si no

Que aparezca el mensaje de “Has perdido” con el efecto “melt” y finaliza el juego.