

## Naves espaciales



En este capítulo vamos a realizar un juego donde una nave espacial tiene que atacar a los enemigos, cada vez que una nave enemiga toca a la nave espacial perdemos una vida, cada vez que un misil compacta con el enemigo nos dar 10 puntos, cuando lleguemos a 100 puntos hemos ganado.

Cuando empieza:

Definimos una variable Sprite llamada MiNave de tipo Payer (Jugador).  
El dibujo lo encontrarás en la siguiente figura.

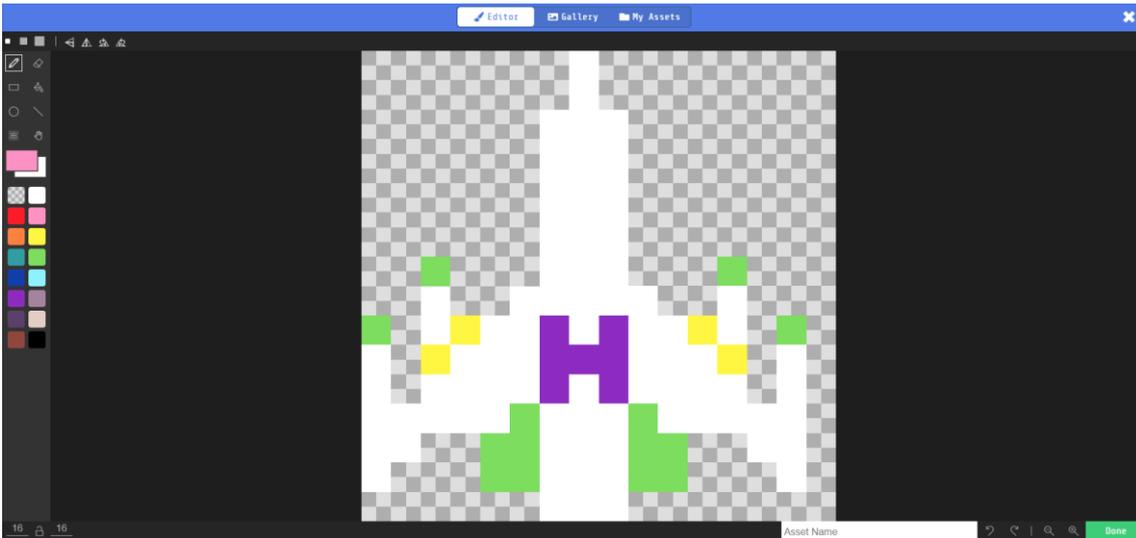
MiNave no puede salir de la pantalla.

A la variable life (vida) le asignamos el valor de 3 y la variable score (puntuación) el valor de 0.

A MiNave la situamos en las coordenadas x: 70, y: 103

El escenario será el que se muestra como segunda imagen.

MiNave le decimos que puede moverse a una velocidad de 200 coordenadas de las X (Horizontalmente) en cambio en coordenadas X (Verticalmente) no se puede mover.



Sprite MiNave.



Imagen background (el fondo).

Mientras estamos jugando:

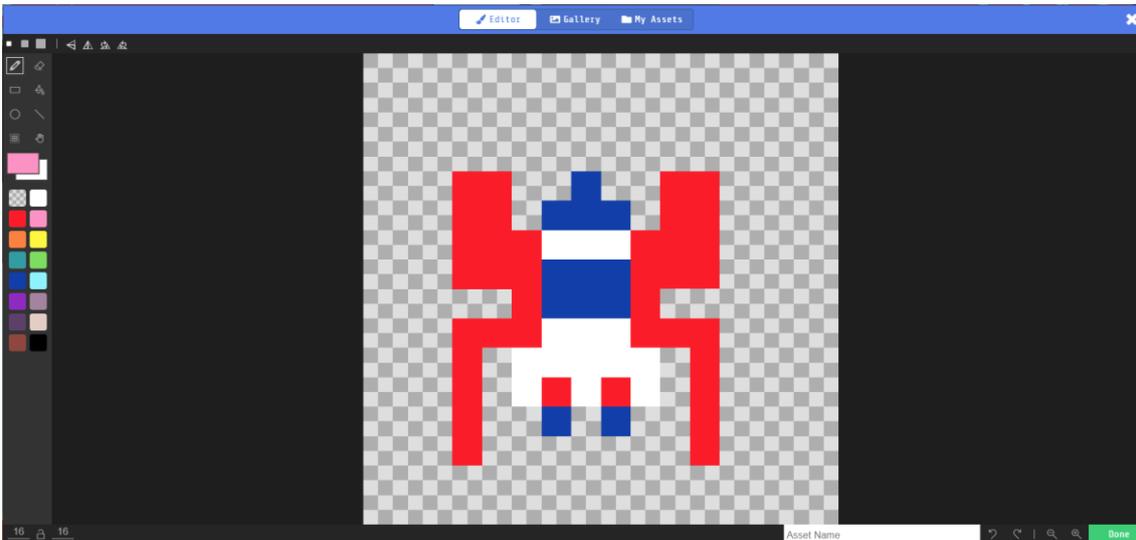
```

on game update every 500 ms
  set Enemigo to sprite of kind Enemy
  set Enemigo velocity to vx 0 vy 50
  set Enemigo position to x pick random 0 to 120 y 0
  
```

Creamos un Sprite llamado Enemigo de tipo Enemy, la figura se muestra en la siguiente imagen.

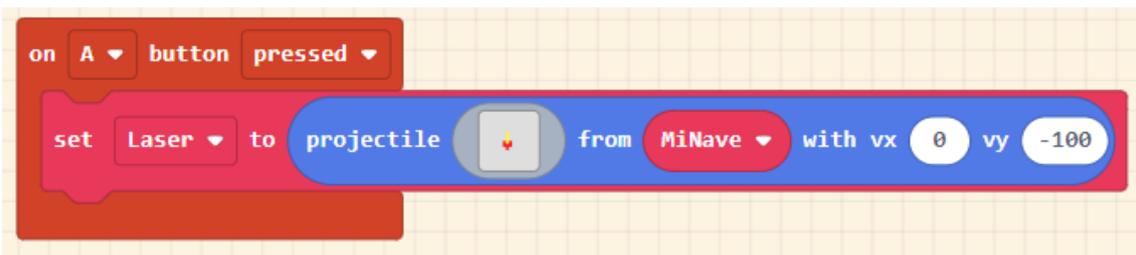
A Enemigo solo se puede mover verticalmente a una velocidad de 50.

Se posiciona en x a un valor aleatorio entre 0 y 120, en y en la posición 0, arriba del todo.



Spray de nuestro Enemigo.

Al presionar el botón A.



Definimos una variable spray de tipo projectile que saldrá de mi nave en una dirección de x:0, y:-100.



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



Destruye otro Sprite.

A la variable life (vidas) le restamos 1.

Cuando al Sprite de tipo Projectile le tocamos a otro Sprite de tipo Enemy.

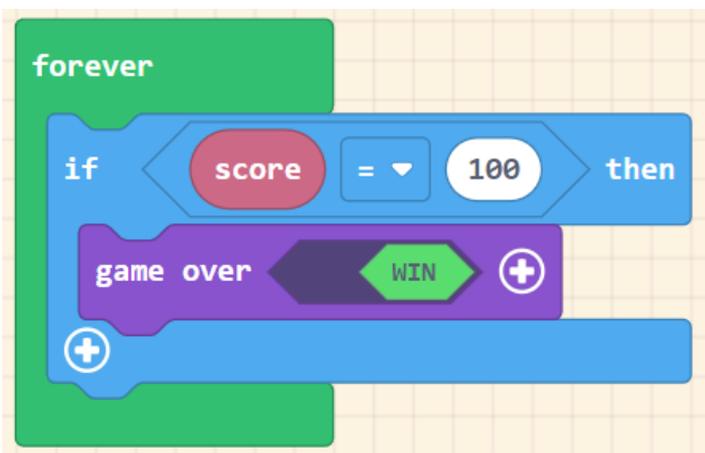


Destruimos otro Sprite.

Destruimos Sprite con efeto fire (fuego) durante 100 milisegundos.

A la variable score (puntuación) le incrementamos en 10.

Forever (Bucle que se ejecuta infinitamente o hasta que una condición lo detenga)



Si score (puntuación) es igual a 100 entonces

Hemos ganado (fin de partida)