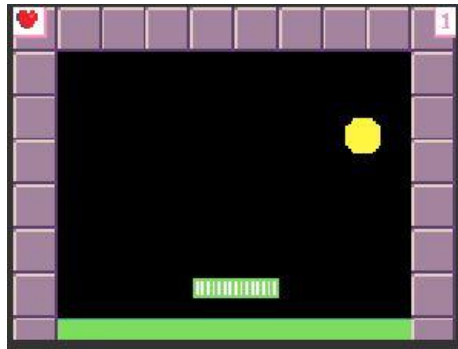


Frontón



Cuando empieza el programa.

```

on start
  set tilemap to [tilemap]
  set Raqueta to sprite [paddle] of kind Player
  set Raqueta position to x 80 y 98
  move Raqueta with buttons vx 100 vy 0
  set Pelota to sprite [ball] of kind Projectile
  set Pelota bounce on wall ON
  set Pelota position to x pick random 20 to 140 y pick random 20 to 40
  set Pelota velocity to vx pick random 50 to 100 vy pick random 50 to 100
  set life to 3
  set score to 0
  
```

Realizamos el siguiente mapa de mosaico, fig. 1

Sprite de tipo Player llamado raqueta, con la fig. 2

Posición de la raqueta según coordenadas.

Desplazamiento horizontal y no vertical.

Sprite de tipo Projectile llamado Pelota. Fig. 3

Life igual a 3

score igual a 0

Posición de la pelota con valores aleatorios, tanto para la x como para la y.

La pelota rebota en la pared.

Velocidad aleatoria tanto para vx como para vy

Cuando un sprite de tipo Player toca a otro sprite de tipo Projectile.

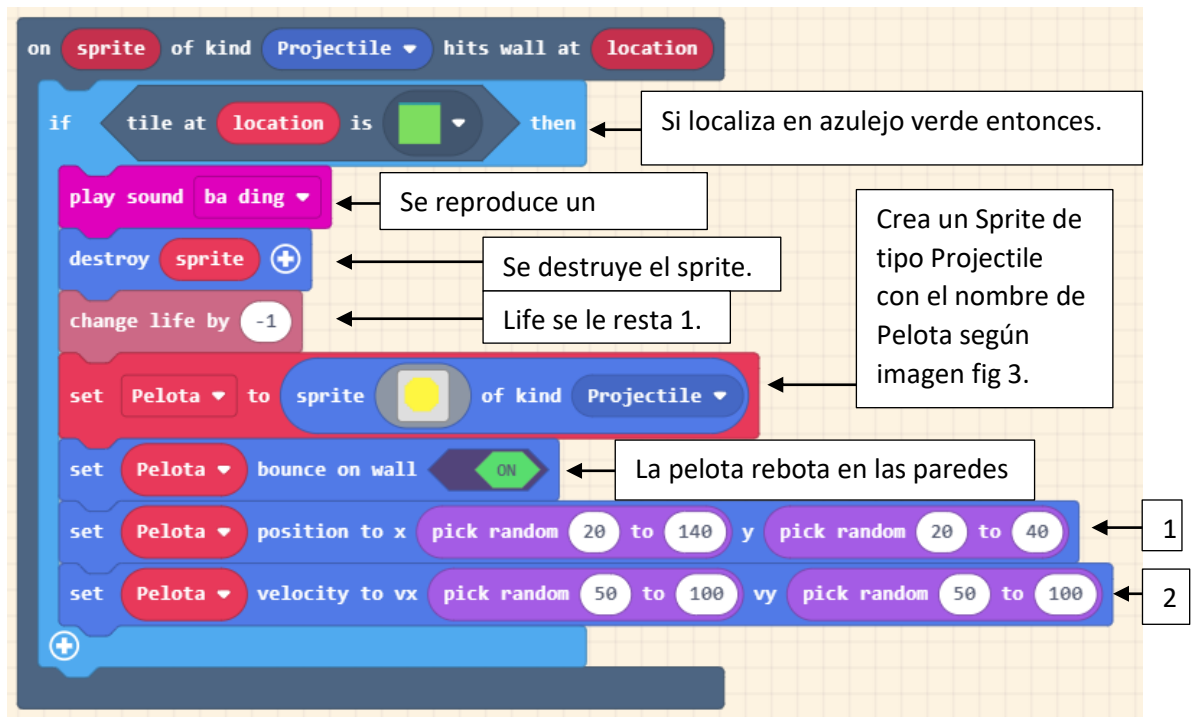
```

on sprite of kind Player overlaps otherSprite of kind Projectile
  set Pelota velocity to vx Pelota vx (velocity x) vy Pelota vy (velocity y) x -1
  change score by 1
  
```

score incrementa en 1.

Al sprite Pelota se le asigna a vx la velocidad de Pelota en vx y en vy la velocidad de la pelota en vy multiplicado por -1.

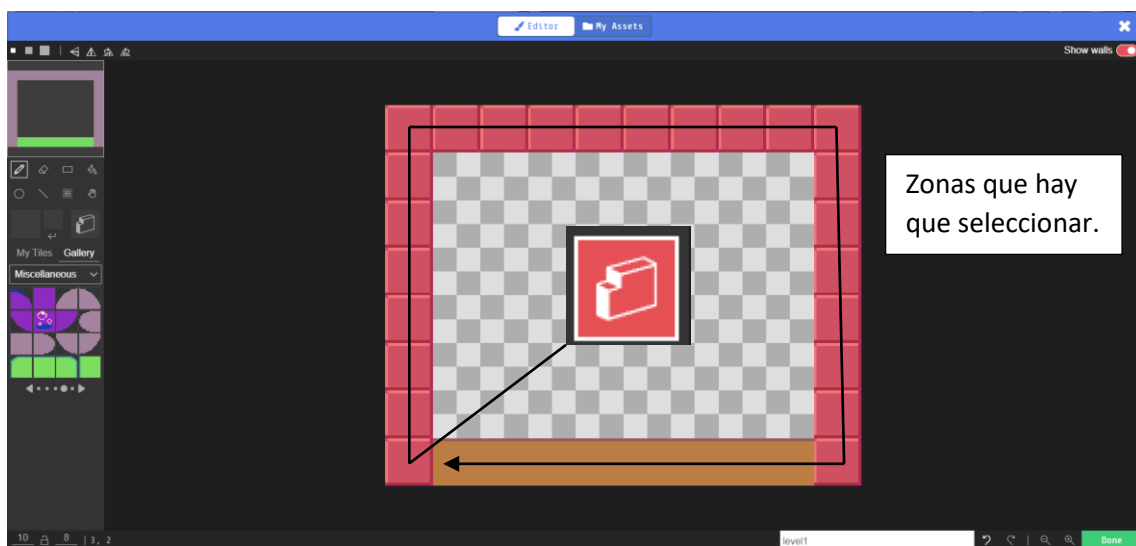
Cuando un sprite de tipo Projectile golpea en una pared.



1.- La Pelota en una posición en x: aleatoria desde 20 hasta 140, en y: una posición aleatoria desde 20 hasta 40.

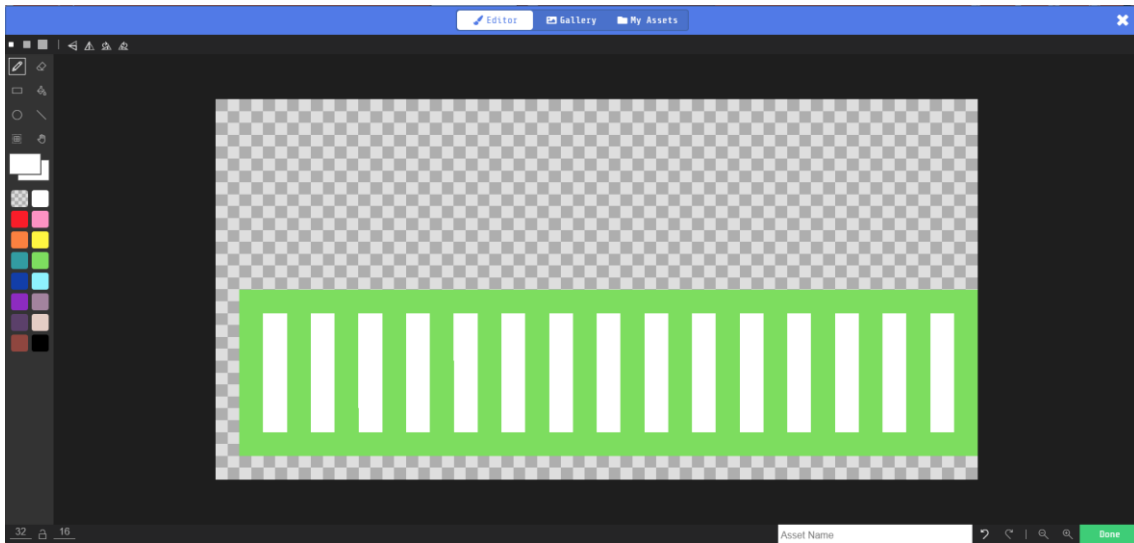
2.- La velocidad de la Pelota en vx: aleatoria desde 50 hasta 100, en vy: aleatoria desde 50 hasta 100.

Figura 1.



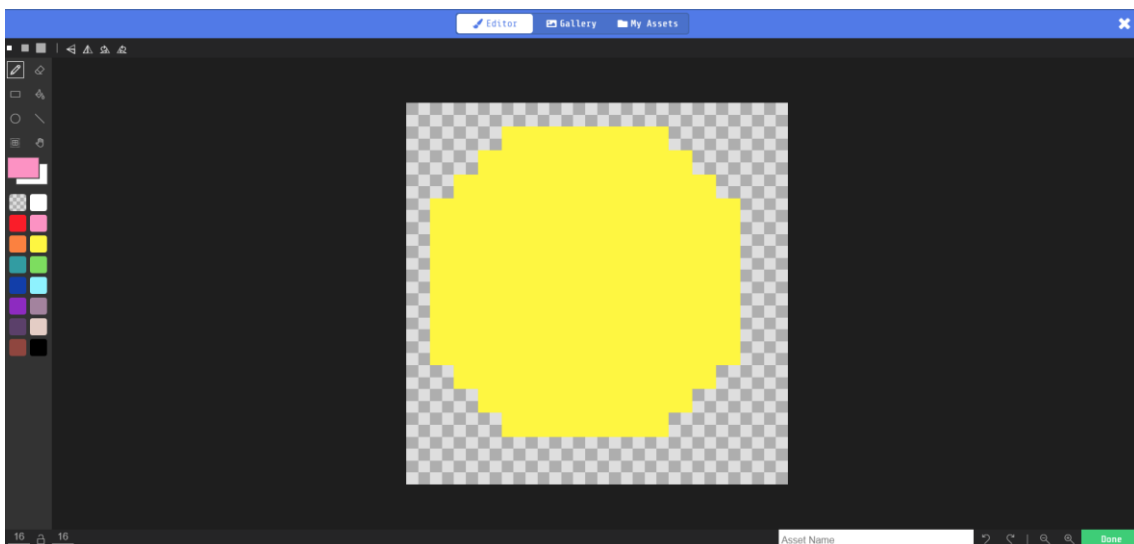
Dimensiones 10 x 8

Figura 2



Dimensiones 32 x 16

Figura 3



Dimensiones 16 x 16