

Juego “Fuera de mapa” con MakeCode Arcade



Este juego consiste en ir esquivando los cometas, ya que si te tocan te quitan una vida, además de ir eliminando a los enemigos.

Vamos a empezar un nuevo proyecto con el nombre “Fuera del mapa”.

En este primer bloque de código “on start”, cuando empieza.

Ponemos el efecto de estrellas en el fondo.

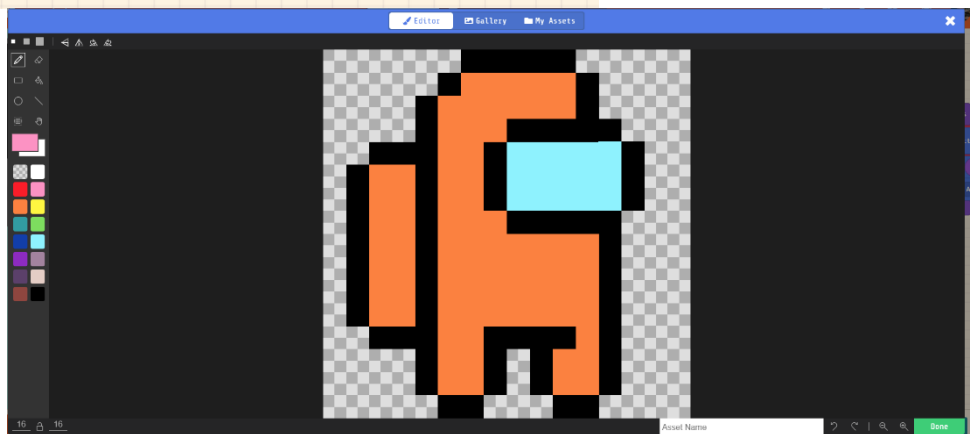
Definimos un Sprite con el nombre mySprite de tipo jugador.

Le decimos que lo queremos mover con los botones.

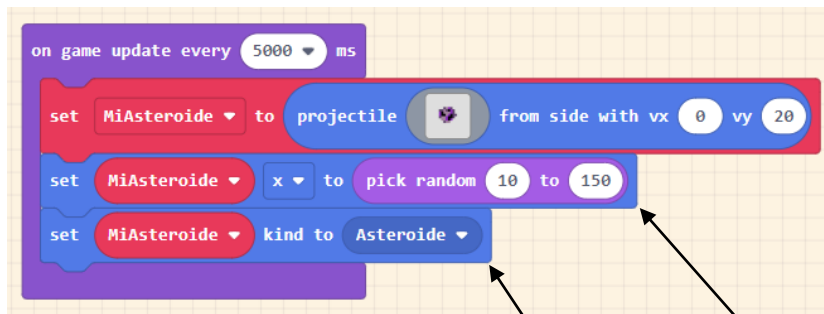
Que no se salga de la pantalla.

Definimos la variable life (vidas) con el valor 3.

Definimos la variable score (puntuación) con el valor 0.



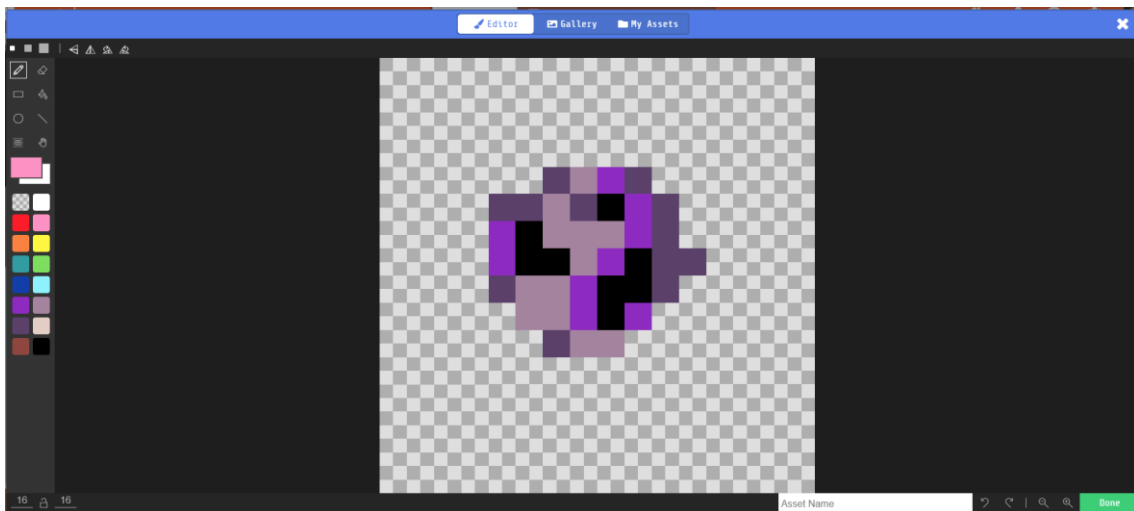
Durante el juego cada 5 segundos.



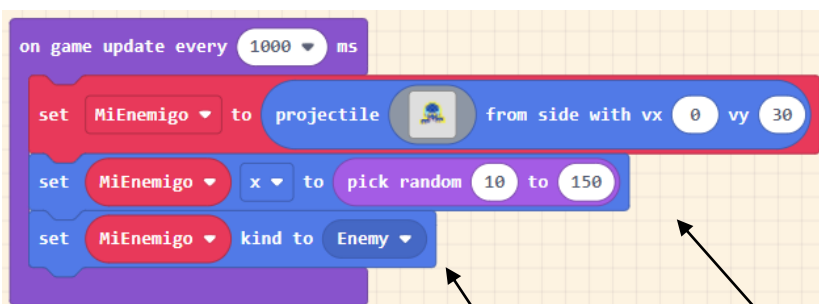
Creamos un spray de tipo projectile, situado en las coordenadas x: 0 y: 20, el movimiento horizontal es de 0 y el vertical de 20.

MiAsteroide es de tipo Asteroide, hemos creado un nuevo tipo.

El movimiento de MiAsteroide en la coordenada x será un valor aleatorio entre 10 y 150.



Durante el juego cada segundo.

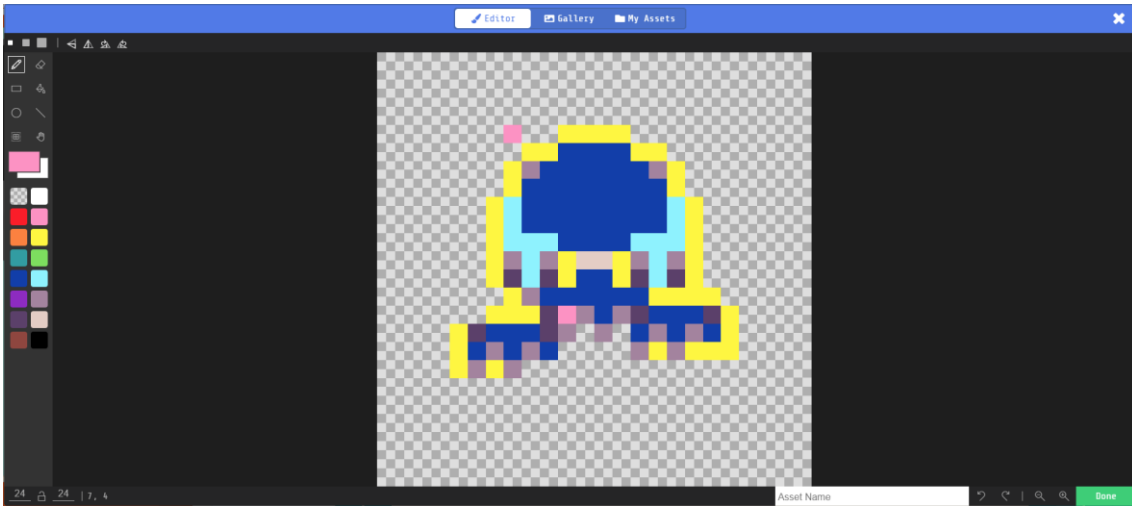


Creamos un spray de tipo projectile, situado en las coordenadas x: 0 y: 30, el movimiento horizontal es de 0 y el vertical de 30.

MiAsteroide es de tipo Enemy.

El movimiento de MiEnemigo en la coordenada x será un valor aleatorio entre 10 y 150.

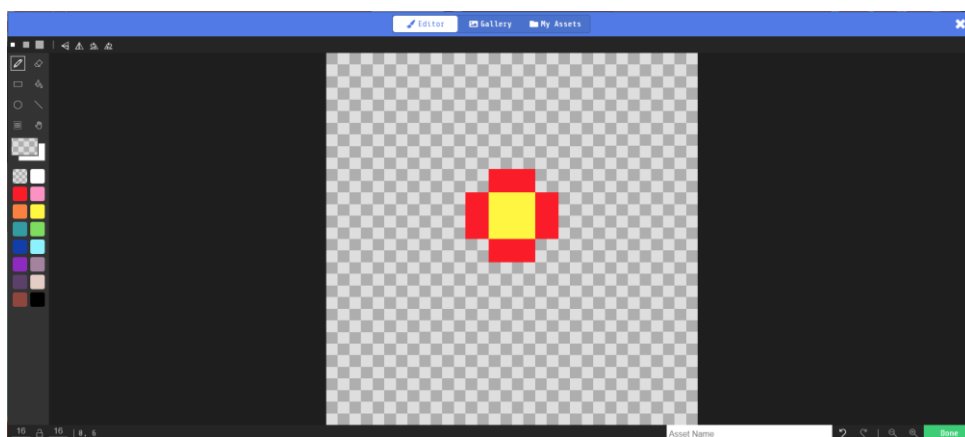
La imagen de este objeto lo hemos elegido de la galería y lo hemos modificado.




Cuando presionamos el botón A



Definimos una nueva variable projectile de tipo projectile que tiene que salir del objeto mySprite a una dirección de x: 0, y: -100.



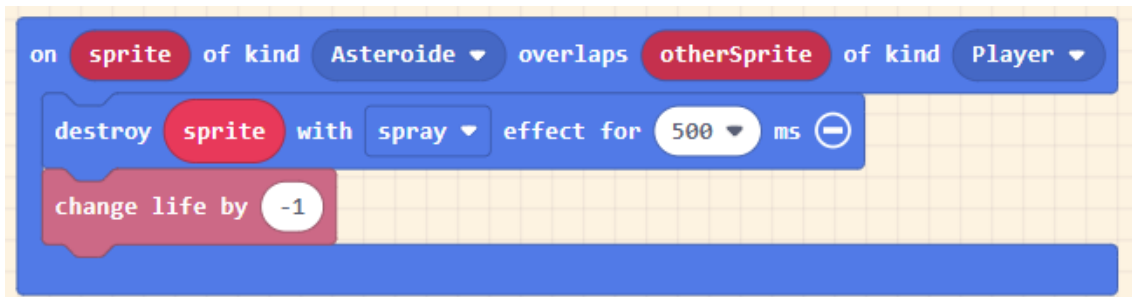
Cuando un Sprite de tipo projectile toca a otro sprite de tipo Enemy.



```
on sprite of kind Projectile overlaps otherSprite of kind Enemy
  destroy otherSprite with fire effect for 100 ms
  change score by 10
  destroy projectile
```

Destruye al otro Sprite con un efecto de fuego durante 100 milisegundos.
La variable score le incrementamos 10 puntos.
El projectile también se destruye, sino este seguiría avanzado después de haberle tocado.

Cuando un Sprite de tipo Asteroide toca a otro sprite de tipo Player.



```
on sprite of kind Asteroide overlaps otherSprite of kind Player
  destroy sprite with spray effect for 500 ms
  change life by -1
```

Destruye el Sprite con un efecto de tipo spray con una duración de 500 milisegundos.
La variable life (vidas) se le resta 1.

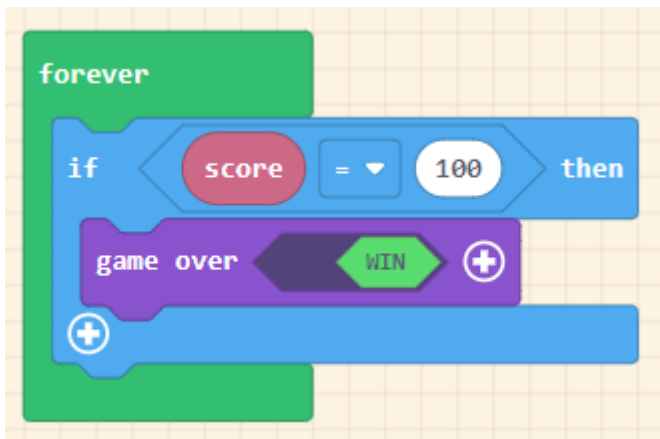
Cuando un Sprite de tipo Enemy toda a otro spray de tipo Player.



```
on sprite of kind Enemy overlaps otherSprite of kind Player
  destroy sprite
  change life by -1
```

Se destruye el Sprite.
La variable life (vidas) se le resta 1.

El bucle para siempre.



Si la variable score (puntos) es igual a 100 entonces
Game over (Has ganado) y fin de partida.