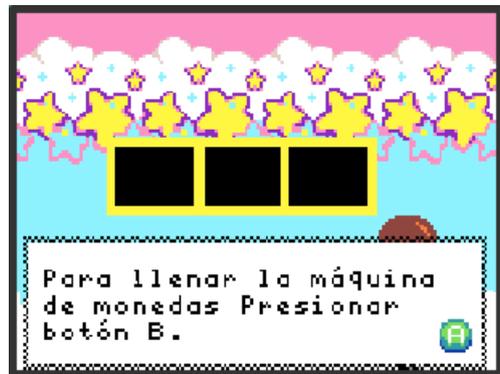


Máquina tragaperras



Cuando empieza

```
on start
  set background image to [background image]
  set mySprite to sprite [ ] of kind Player
  set mySprite2 to sprite [ ] of kind Player
  set mySprite3 to sprite [ ] of kind Player
  set score to 0
  call Objetos
  set Palanca to sprite [ ] of kind Player
  set Palanca position to x 134 y 91
  set dialog frame to [ ]
  show long text "Para llenar la máquina de monedas Presionar botón B." bottom
  show long text "Hay un tope de 20 monedas." bottom
  show long text "Para mover la palanca presionaremos el botón A." bottom
  show long text "Cuando te quedes sin monedas se termina el juego." bottom
  show long text "A los dos minutos el juego se termina para tí." bottom
  start countdown 120 (s)
```

Dibujamos el fondo, al final del tutorial encontrarás todas las imágenes ampliadas.

Creamos los 3 Sprites las imágenes están vacías y es de tipo Player.

Inicializamos la variable score con un valor inicial de 0.

Llamamos a la función objetos. Array que contiene las imágenes.

Definimos un Sprite de tipo Player llamado Palanca.

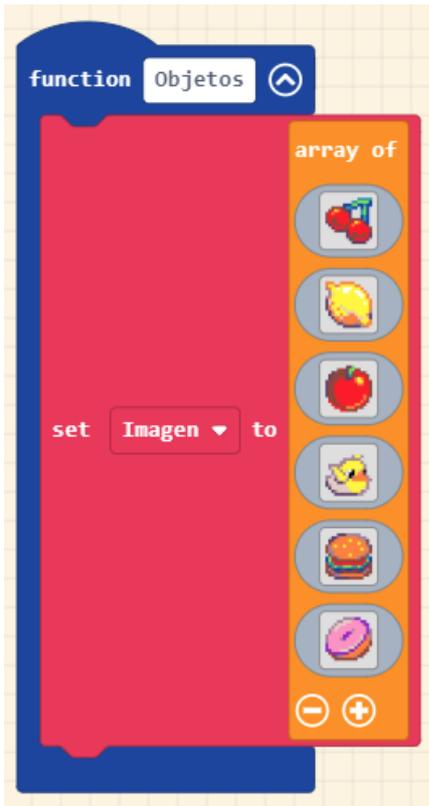
La ubicamos en las coordenadas x: 134, y: 91

Definimos el marco donde irá el texto.

Texto que se mostrará al iniciar el juego.

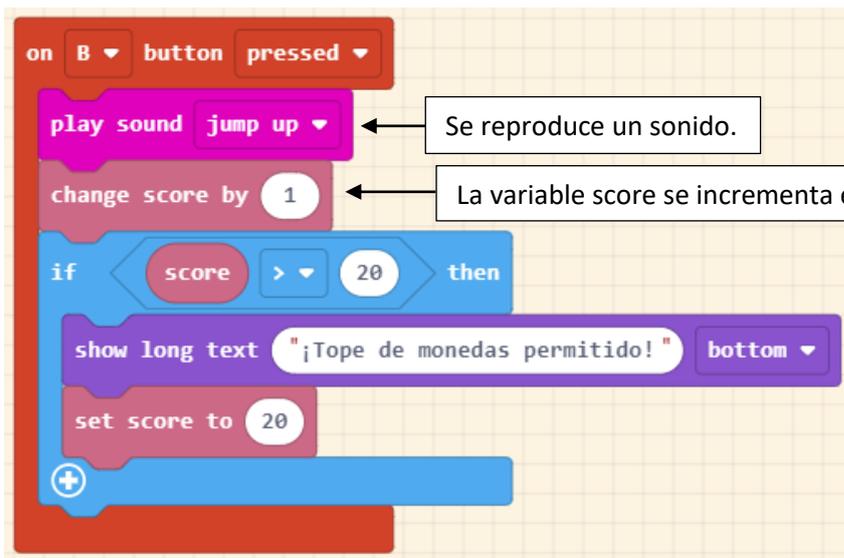
El juego finalizará a los 120 ms.

Función objetos



Esta función almacena en una array las 6 imágenes, todas ellas extraídas de la galería.

Cuando presionamos el botón B.



Se reproduce un sonido.

La variable score se incrementa en 1.

Si score es mayor de 20 entonces mostrará un mensaje por pantalla advirtiéndolo "¡Tope de monedas permitido!" en la parte inferior de la pantalla, no permite subir de valor de 20.

Cuando presionamos el botón A.

The image shows a Scratch script for the event "on A button pressed". The script is as follows:

```
on A button pressed
  if score > 0 then
    call Animacion
    change score by -1
    loop sound ba ding
    repeat 10 times
      do
        set a to pick random 0 to 5
        set mySprite image to Imagen get value at a
        set mySprite position to x 47 y 55
        set b to pick random 0 to 5
        set mySprite2 image to Imagen get value at b
        set mySprite2 position to x 75 y 55
        set c to pick random 0 to 5
        set mySprite3 image to Imagen get value at c
        set mySprite3 position to x 103 y 55
      pause 500 ms
    stop sound ba ding
  else
    game over LOSE
    call Premio
```

Annotations in the image explain the following parts of the script:

- if score > 0 then:** Si score es mayor de 0 entonces.
- call Animacion:** Llamamos a la función Animación.
- change score by -1:** Restamos 1 a la variable score
- loop sound ba ding:** Reproducimos un sonido en modo bucle.
- repeat 10 times:** El siguiente bucle se repetirá 10 veces.

Additional text at the bottom right explains the logic of the loop:

Las variables a, b y c se le asignarán valores aleatorios desde 0 hasta 5. Le asignamos al Sprite con nombre mySprite la imagen del array Imagen. Y lo colocamos en las siguientes coordenadas. Esto lo repetimos con mySprite2 y mySprite3. Una pausa de 500 ms. Fuera del bucle paramos la música. Si no se termina la partida perdiendo. Fuera del condicional llamamos a la función Premio.

Función Premio

```

function Premio
  if (a = 0 and b = 0 and c = 0) then
    change score by 25
    show long text "¡Premio de 25 monedas" bottom
  +
  if (a = 0 and b = 0 and c = 1) then
    change score by 10
    show long text "¡Premio de 10 monedas" bottom
  +
  if (a = 0 and b = 1 and c = 0) then
    change score by 1
    show long text "¡Premio de 1 moneda" bottom
  +
  if (a = 1 and b = 1 and c = 1) then
    change score by 5
    show long text "¡Premio de 5 monedas" bottom
  +
  if (a = 2 and b = 2) then
    change score by 5
    show long text "¡Premio de 5 monedas" bottom
  +
  if (a = 3 and b = 3) then
    change score by 5
    show long text "¡Premio de 5 monedas" bottom
  +
  if (a = 4 and b = 4) then
    change score by 2
    show long text "¡Premio de 2 monedas" bottom
  +
  if (a = 5 and b = 5) then
    change score by 2
    show long text "¡Premio de 2 monedas" bottom
  +
  
```

La función Premio controla los premios que da la máquina tragaperras, tú puedes realizar otras combinaciones si lo deseas.

Premios:

			25 m.
			10 m.
			5 m.
			5 m.
			5 m.
			2 m.
			2 m.
			1 m.

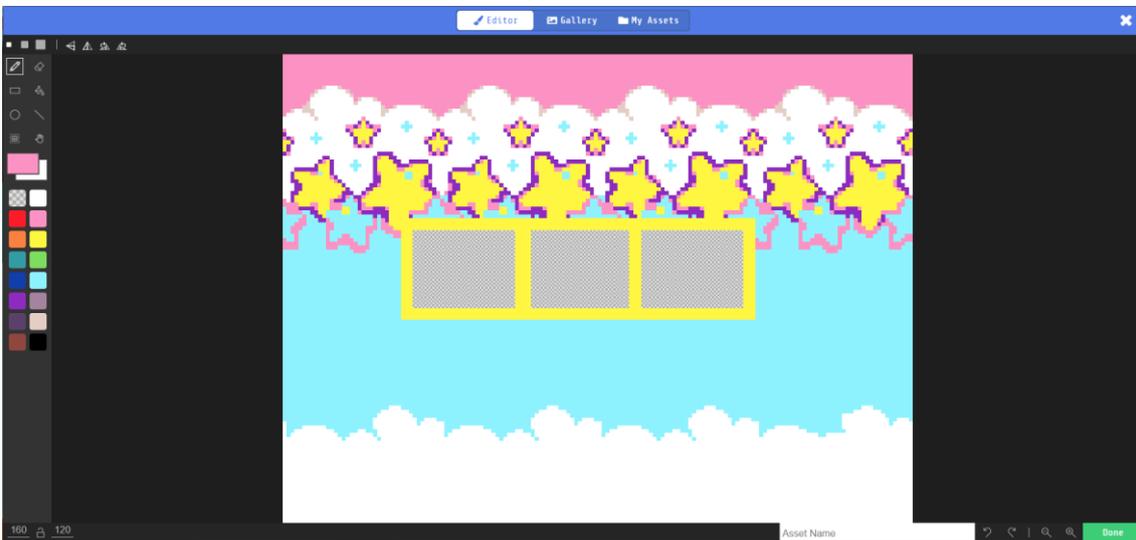
Función animación



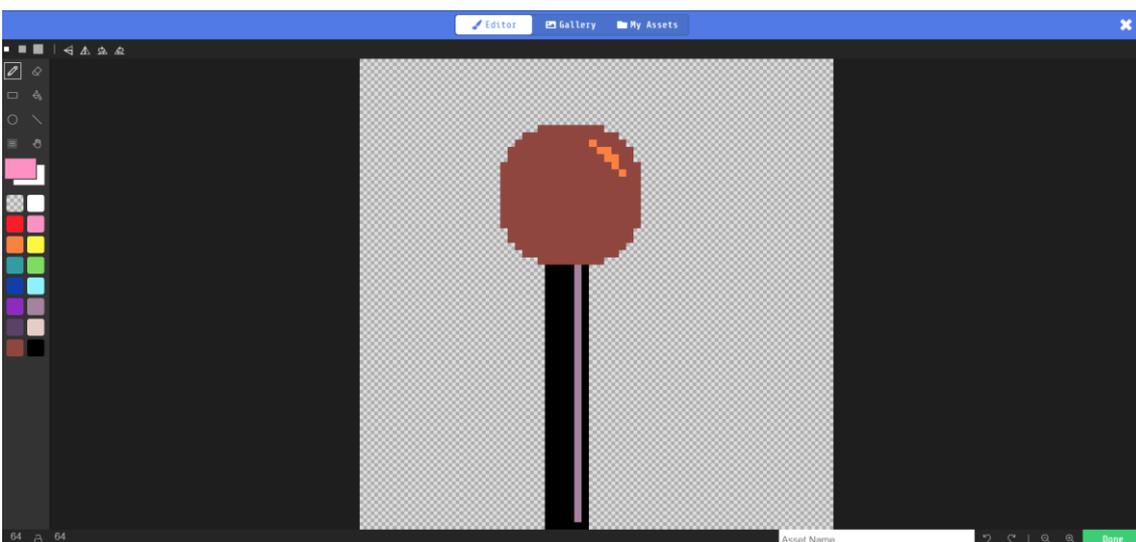
La función animación con el nombre de anímate, realizamos la siguiente animación, según se muestra en la última imagen.

Intervalos cada 100 ms.

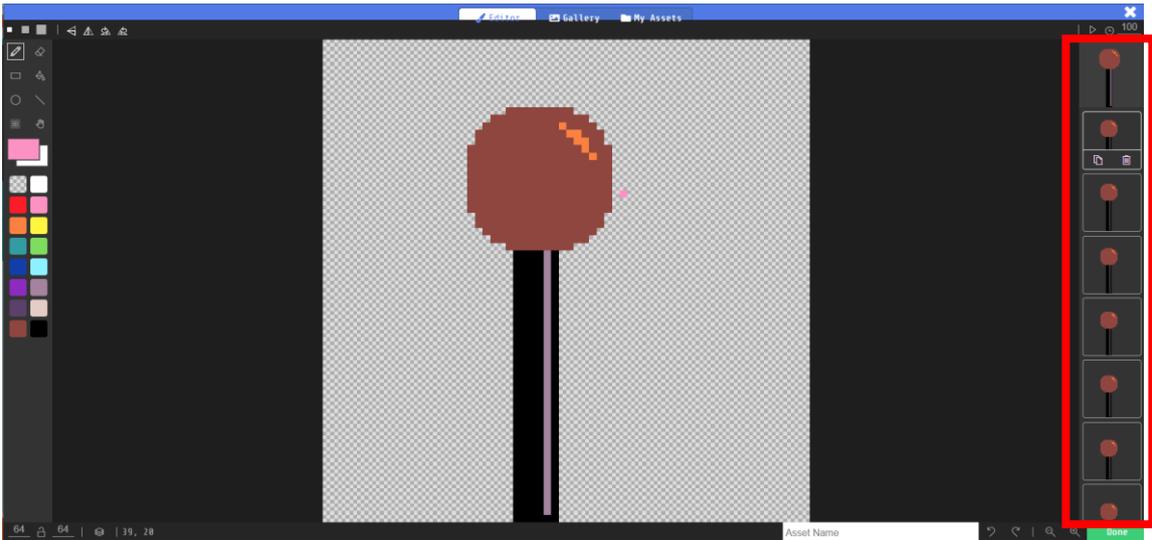
Desactivamos el bucle.



Dimensiones 160 x 120



Dimensiones 64 x 64



Con dimensiones de 64 x 64

Observarás que en la parte derecha podemos ir agregando fotogramas conforme la palanca baja y después sube.