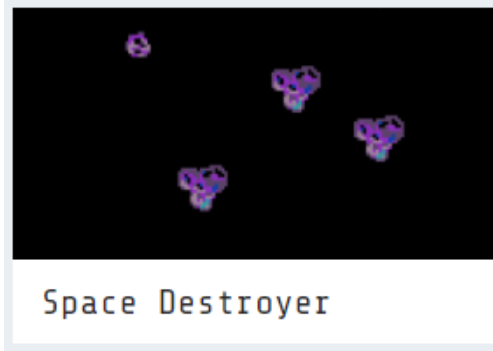
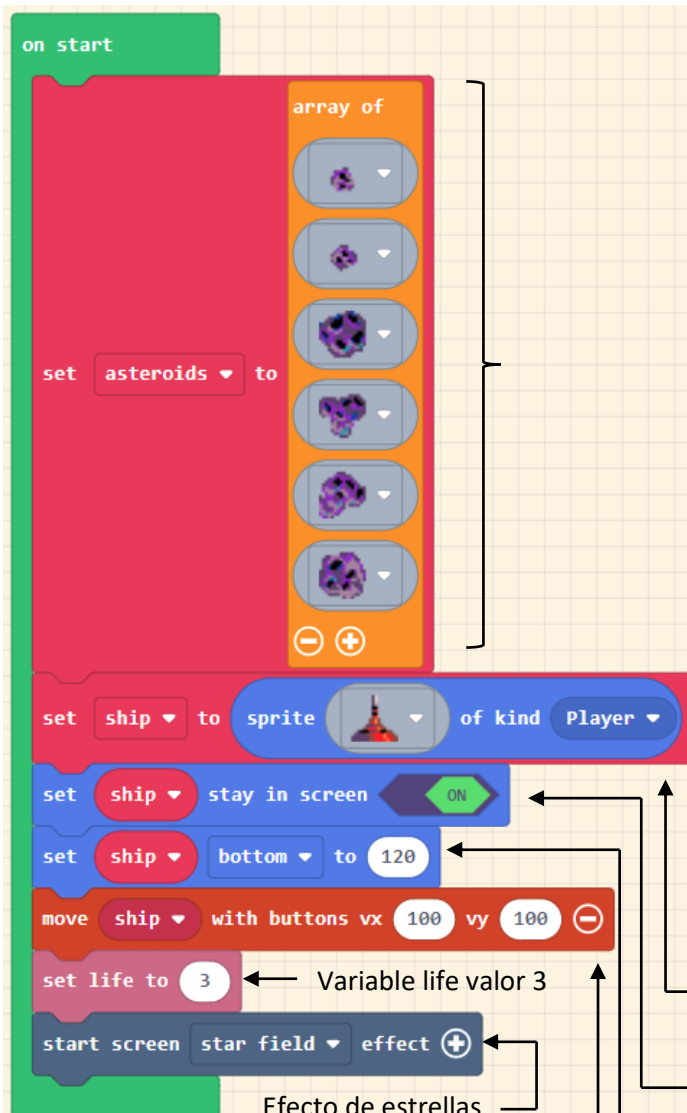


# Space Destroyer



Cundo empieza el programa



on start

set asteroids to array of

set ship to sprite of kind Player

set ship stay in screen ON

set ship bottom to 120

move ship with buttons vx 100 vy 100

set life to 3

start screen star field effect

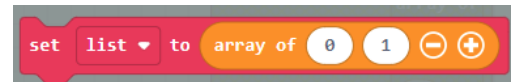
Con los botones de dirección de damos movimiento vertical como horizontal a una velocidad de 100.

Definimos una array llamada asteroids.

1.- de las herramientas Array



Seleccionaremos:



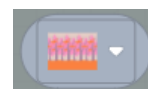
2.- renombramos la array por asteroids.

3.- Seleccionamos el signo de + porque necesitamos 6 elementos.

4.- Desde la herramienta Imagen.



Seleccionaremos en el apartado Create:



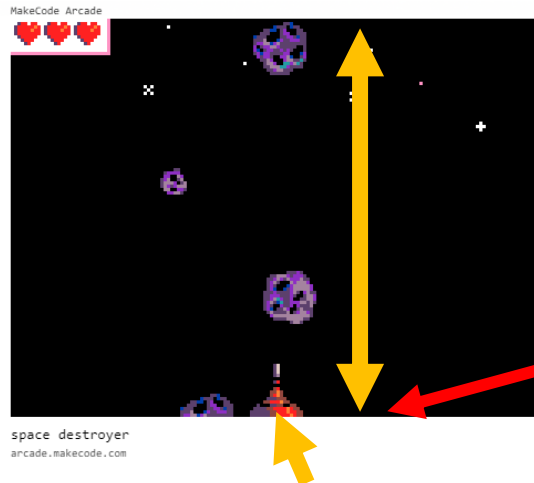
Lo agregamos a cada uno de los elementos.

5.- Seleccionamos el rectángulo y desde galería agregamos la correspondiente imagen.

Creamos un Sprite llamado ship de tipo Player.

Que no salga de pantalla.

Se coloca en la parte inferior de nuestra nave (ship) a 120. Figura 1.



La parte inferior de la nave se sitúa en la posición 120

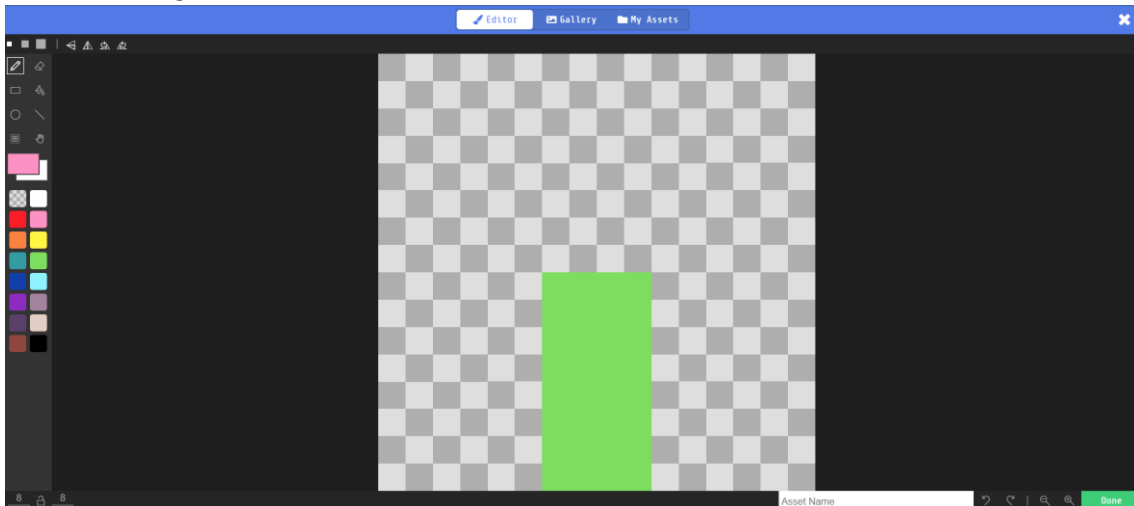
Cuando presionamos el botón A

```

on A button pressed
  set projectile to projectile from ship with vx 0 vy -140
  projectile start cool radial effect for 100 ms
  
```

Creamos un Sprite de tipo projectile y con el nombre projectile que en la posición vx: 0, vy: -140, Esto significa que solo se puede mover verticalmente de abajo hacia arriba a una velocidad de 140.

Esta es su imagen.



Nuestro projectile cuando se dispara depende como una partículas durante 100 ms.



Aquí ahora pueden pasar dos cosas, que el proyectil compacte con un asteroide (buen trabajo) o bien que un asteroide compacte con la nave (una vida menos).

Cuando el Sprite de tipo Projectile toca a otro Sprite de tipo Enemy.

```
on sprite of kind Projectile overlaps otherSprite of kind Enemy
  destroy sprite
  destroy otherSprite with disintegrate
  change score by 1
```

Se destruye sprite (el proyectil).

Se destruye el asteroide con un efecto de desintegración.



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

```
on sprite of kind Player overlaps otherSprite of kind Enemy
  camera shake by 4 pixels for 500 ms
  destroy otherSprite with disintegrate
  sprite start fire effect for 200 ms
  change life by -1
```

Hace un efecto de temblor en la pantalla durante 500 ms.

Se destruye otro Sprite (el asteroide) con efecto de desintegración.

El Sprite (la nave) tiene un efecto de fuego durante 200 ms.

A la variable life se le resta 1 (te quita una vida).

Durante el juego cada medio segundo.

```
on game update every 500 ms
  set projectile to projectile asteroids get value at pick random 0 to length of array asteroids - 1 from side with vx 0 vy 75
  set projectile kind to Enemy
  set projectile x to pick random 10 to 150
```

El spray projectile le asignamos un valor aleatorio desde 0 hasta (length of array (asteroids) es un 6 ya que en dicha array tenemos 6 elementos, menos 1, así que será un valor aleatorio desde 0 hasta 5. está distribuida la array.

Posición	0	1	2	3	4	5
Contenido						

Le decimos que el Sprite projectile es de tipo Enemy.

Dicho Sprite según la coodenada x tendrá un valor aleatorio desde 10 hasta 150.

Esto quiere decir irán saliendo por distintos sitios cambiando el valor horizontal.

