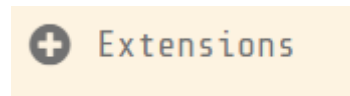


Trabajando con la extensión Corgio

Una vez que empezamos un nuevo proyecto al final del grupo de bloques encontramos más extensiones.



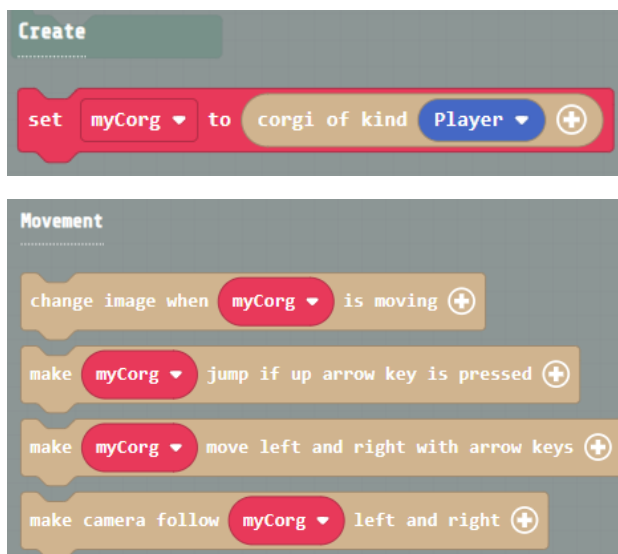
Vamos a seleccionar una que se llama corgio.

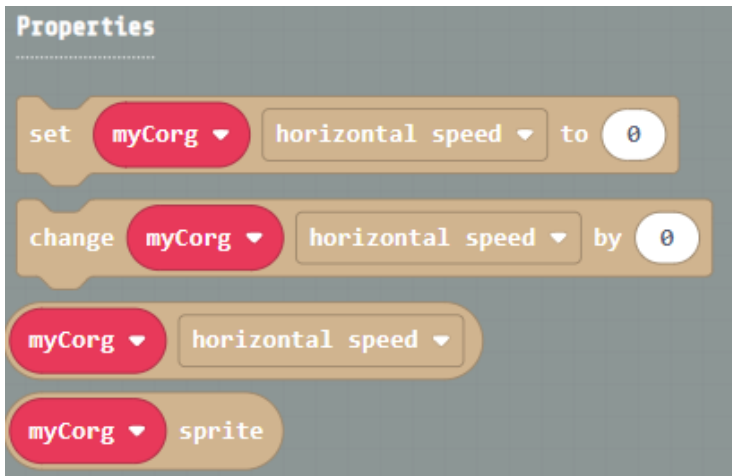
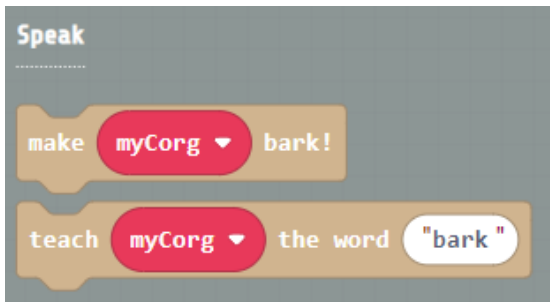


Ahora aparece un nuevo grupo de bloques:



Estos son los bloques:





En este proyecto vamos a hacer que un perrito vaya por ciertos niveles que tendrá que ir saltando hasta llegar al destino. Esto lo tendrá que realizar en un tiempo determinado, pero además le irá cayendo un objeto que le puede ir penalizando.



Primero vamos empezar con el bloque "on start" Cuando se empieza.

```

on start
  set myCorg to corgi of kind Player
  make myCorg move left and right with arrow keys
  make myCorg jump if up arrow key is pressed
  change image when myCorg is moving
  make camera follow myCorg left and right
  set tilemap to [image]
  start countdown 30 (s)
  set score to 1000

```

Definimos un spray de tipo Player llamada myCor. Si te fijas en el visor verás a un

Para que se pueda mover de izquierda a derecha.

Para que puedas utilizar la flecha arriba.

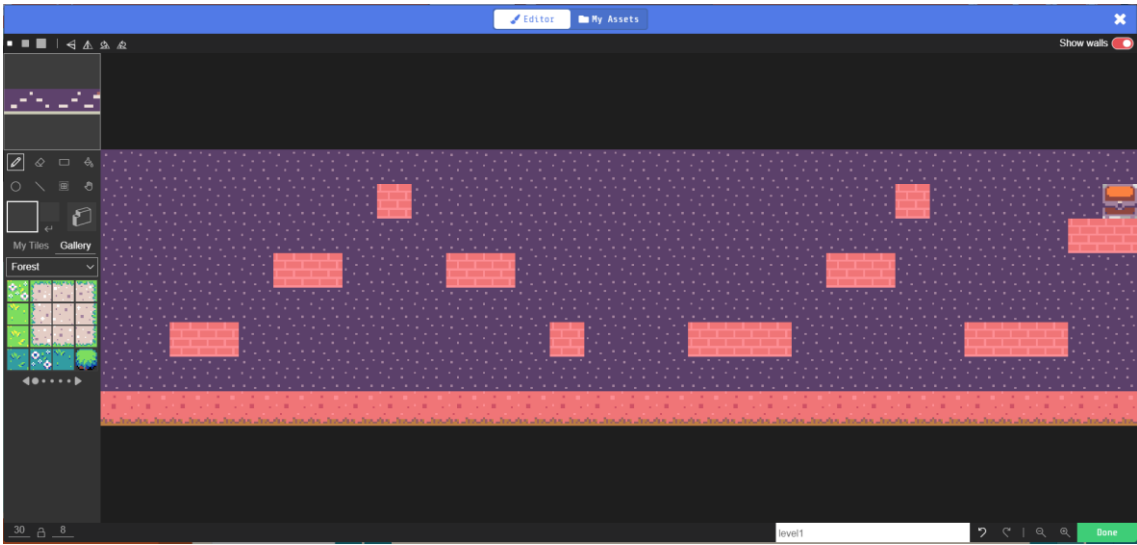
Cambia la imagen cuando nuestro perrito se mueva. Mirando hacia la izquierda o derecha.

Si el escenario es más grande que la pantalla de nuestro visor o consola, la cámara sigue a nuestro pero, para ver todo su recorrido.

Score a 1000 puntos

Definimos las variables countdowns a 30, es el tiempo que nos dan para hacer el recorrido.

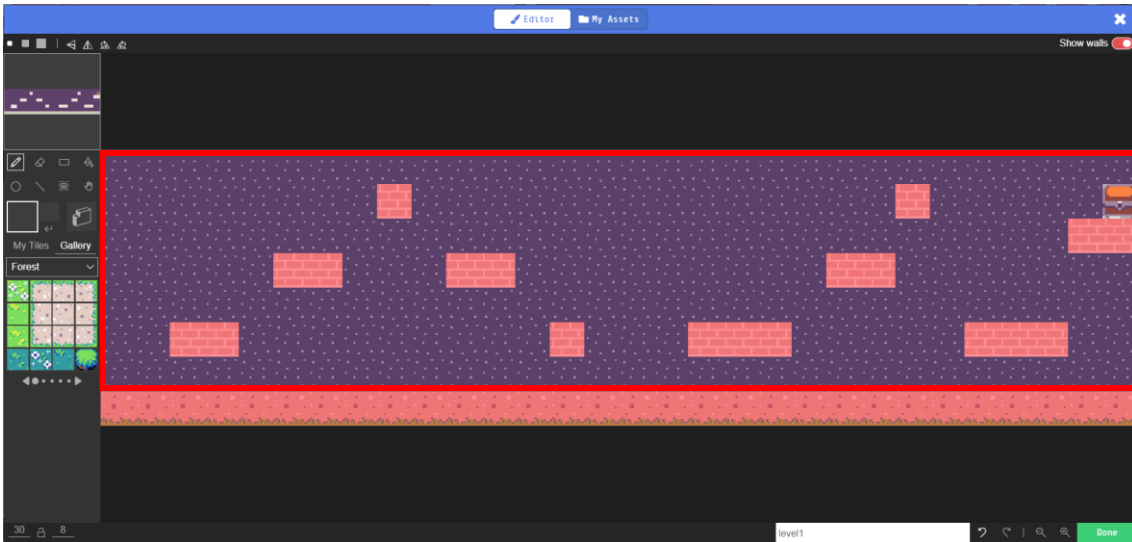
Vamos a agregar el escenario, según imagen adjunta.



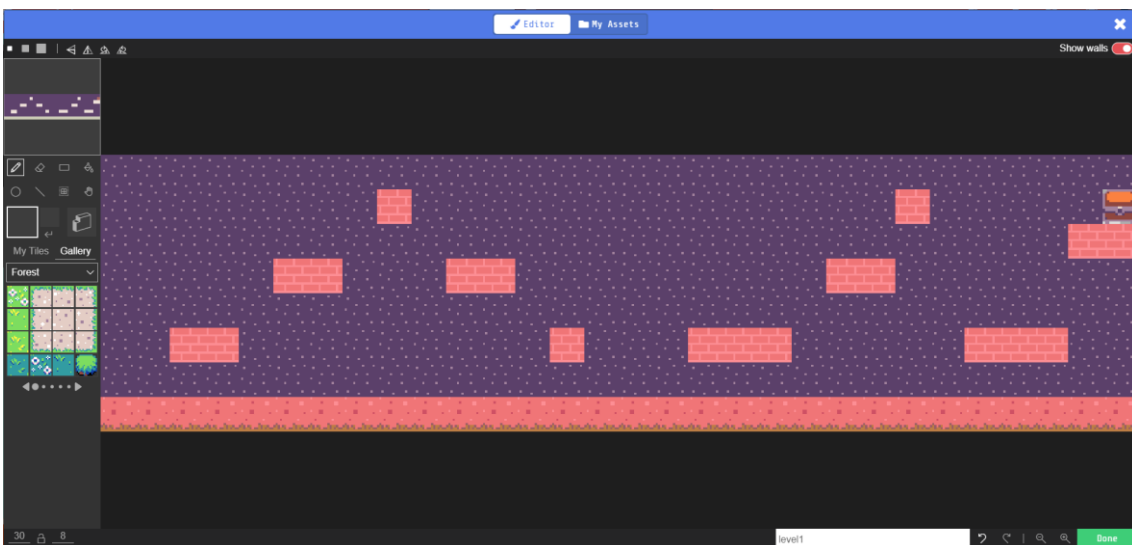
Esta imagen tendrá las dimensiones de 30 x 8

Con esta selección marcaremos la línea inferior.



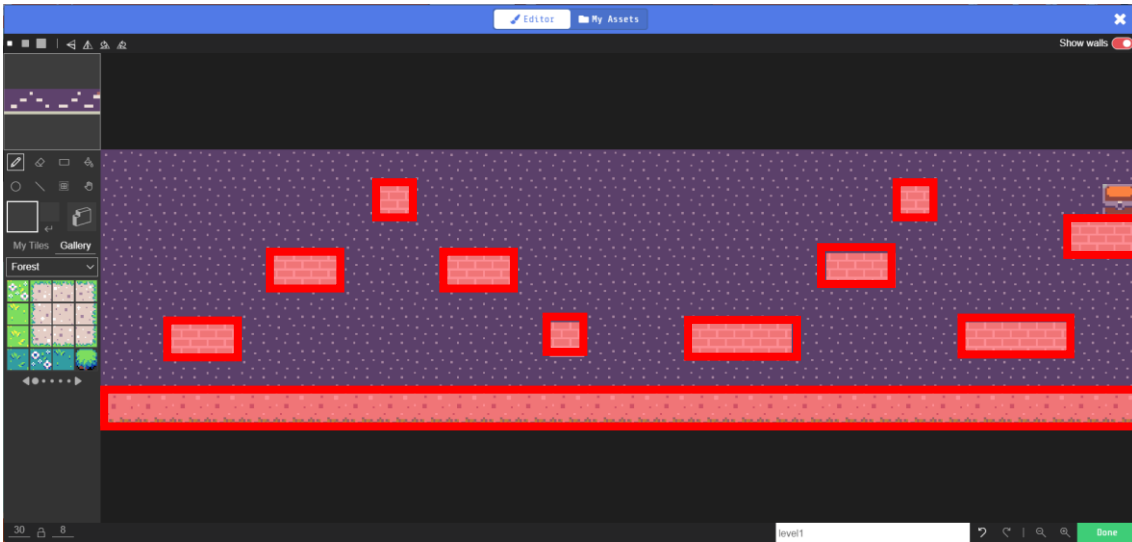


Con esta selección marcaremos todo el área, incluido donde están los ladrillos (Plataformas).

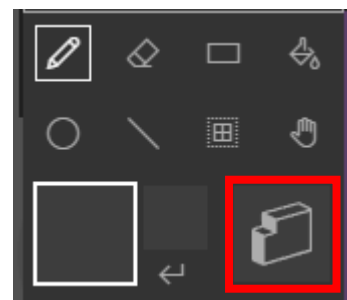


Con esta selección vamos a dibujar todas las plataformas, para que nuestro perro pueda saltar.





Con esta herramienta seleccionaremos todo el suelo y todas las plataformas para que nuestro perro se pueda posar en ellas.

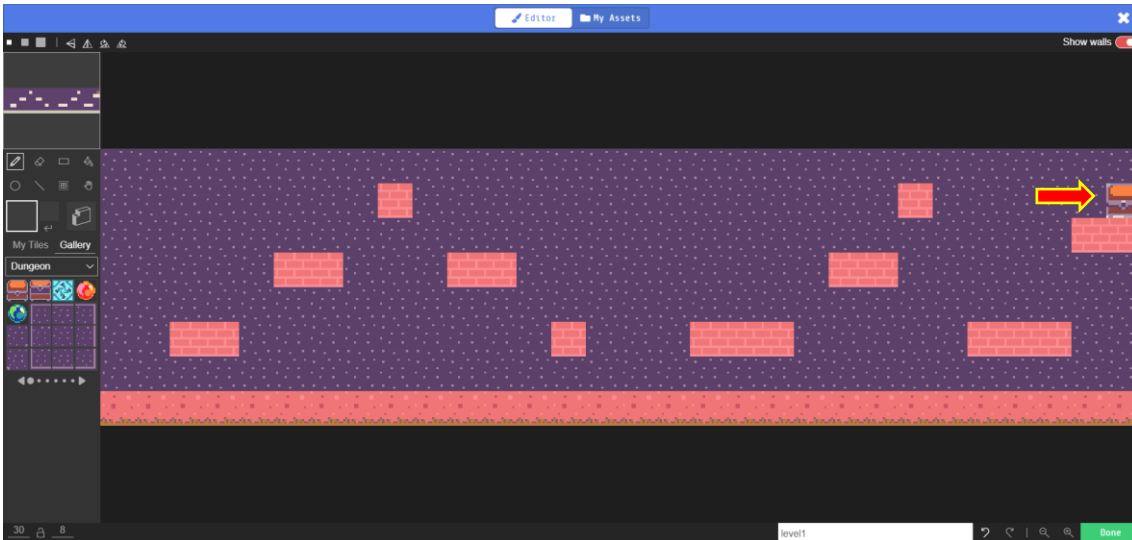


Nuestro perro ya se puede subir a las plataformas.

Ahora al final de recorrido vamos a poner un objeto para que cuando llegue nos diga que hemos ganado.

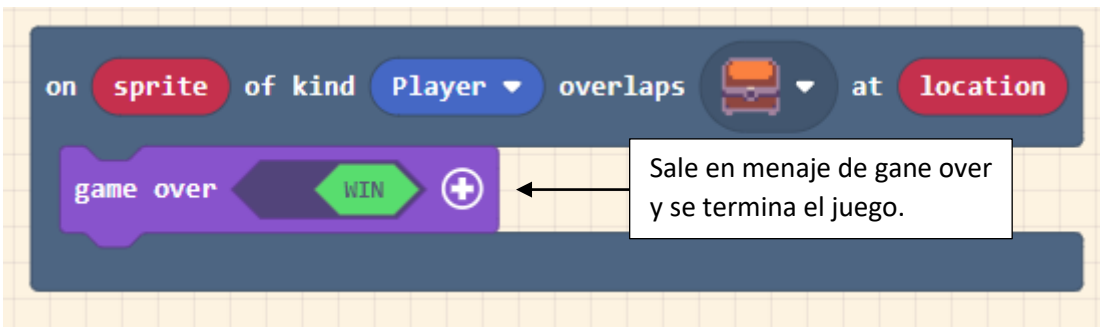
Agregaremos un cofre al final del recorrido.





Ahora vamos a agregar el siguiente bloque.

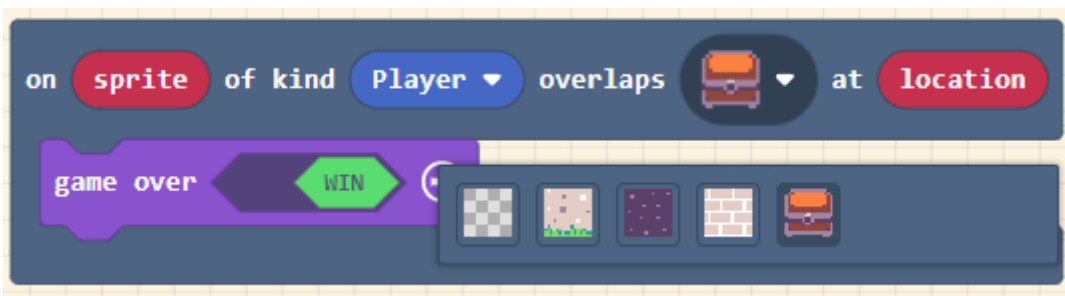
Cuando el Sprite de tipo Player toque al objeto seleccionado (en este caso un baúl).



Sale en mensaje de game over y se termina el juego.

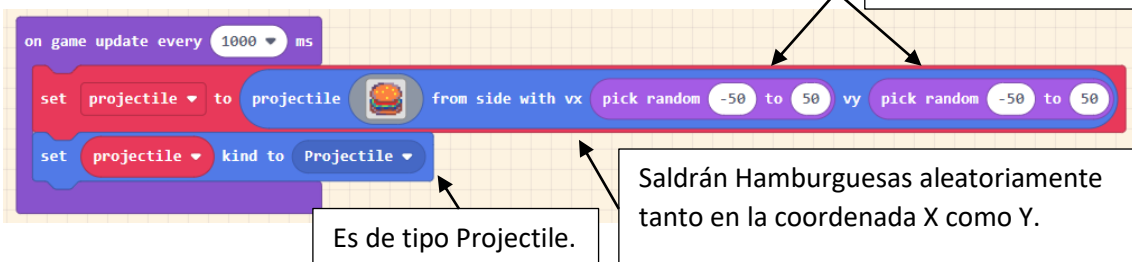
Le decimos que si toca el cofre ha ganado.

Si seleccionamos el cofre veremos lo siguiente.



Todas las imágenes que hemos agregado al escenario para seleccionar aquella que nos diga que hemos ganado.

Durante el juego en cada segundo.



Valor aleatorio entre -50 y 50.

Es de tipo Projectile.

Saldrán Hamburguesas aleatoriamente tanto en la coordenada X como Y.

En nuestro caso la hamburguesa la hemos elegido de la galería, tu si quieres puedes dibujar algo.

Cuando Sprite de tipo Player colisiona con otro Sprite de tipo Projectile.

The image shows a Scratch code block with the following structure:

- Condition: `on sprite of kind Player overlaps otherSprite of kind Projectile`
- Block 1: `projectile start confetti effect for 200 ms`
- Block 2: `destroy otherSprite`
- Block 3: `change score by -10`
- Block 4: `play sound ba ding`

Annotations with arrows pointing to specific parts of the code block:

- Arrow from "Reproduce un sonido." to the `play sound ba ding` block.
- Arrow from "Resta 10 puntos a la variable score (puntuación)" to the `change score by -10` block.
- Arrow from "Destruye el otro spray." to the `destroy otherSprite` block.
- Arrow from "Al spray de tipo projectile que haga un efecto de confetti durante 200 ms." to the `projectile start confetti effect for 200 ms` block.