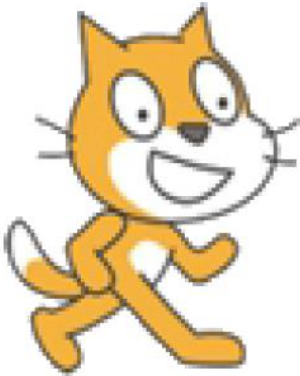


## Juego con clones en Scratch 2.0



Vamos a realizar un juego de naves en el que vamos a utilizar conceptos de clones. Los clones suelen ser muy útiles sobretodo cuando queremos tener muchos elementos similares con el mismo comportamiento.



### Moviendo la nave

Bien, lo primero que vamos a hacer es crear el objeto Nave y hacer que se mueva con el mouse.

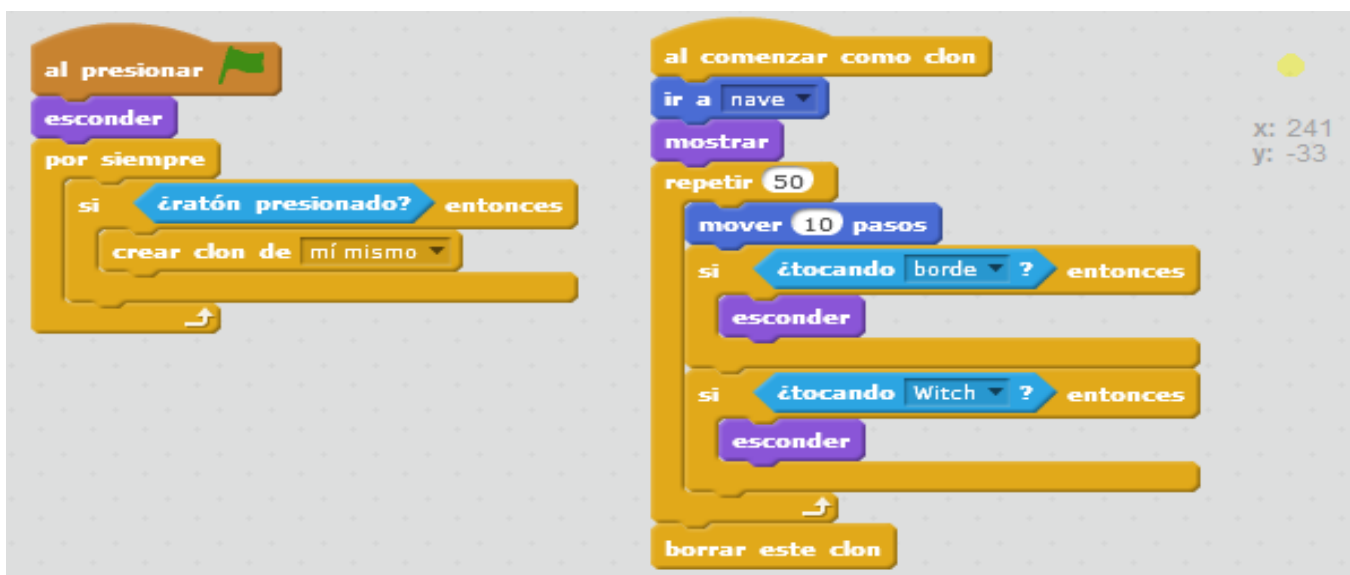
### Disparando

Lo que hacemos es dibujar un disparo. Para ello simplemente vamos a dibujar un nuevo objeto que va a ser una pelotita amarilla.



Una vez dibujado el disparo veamos el código ...

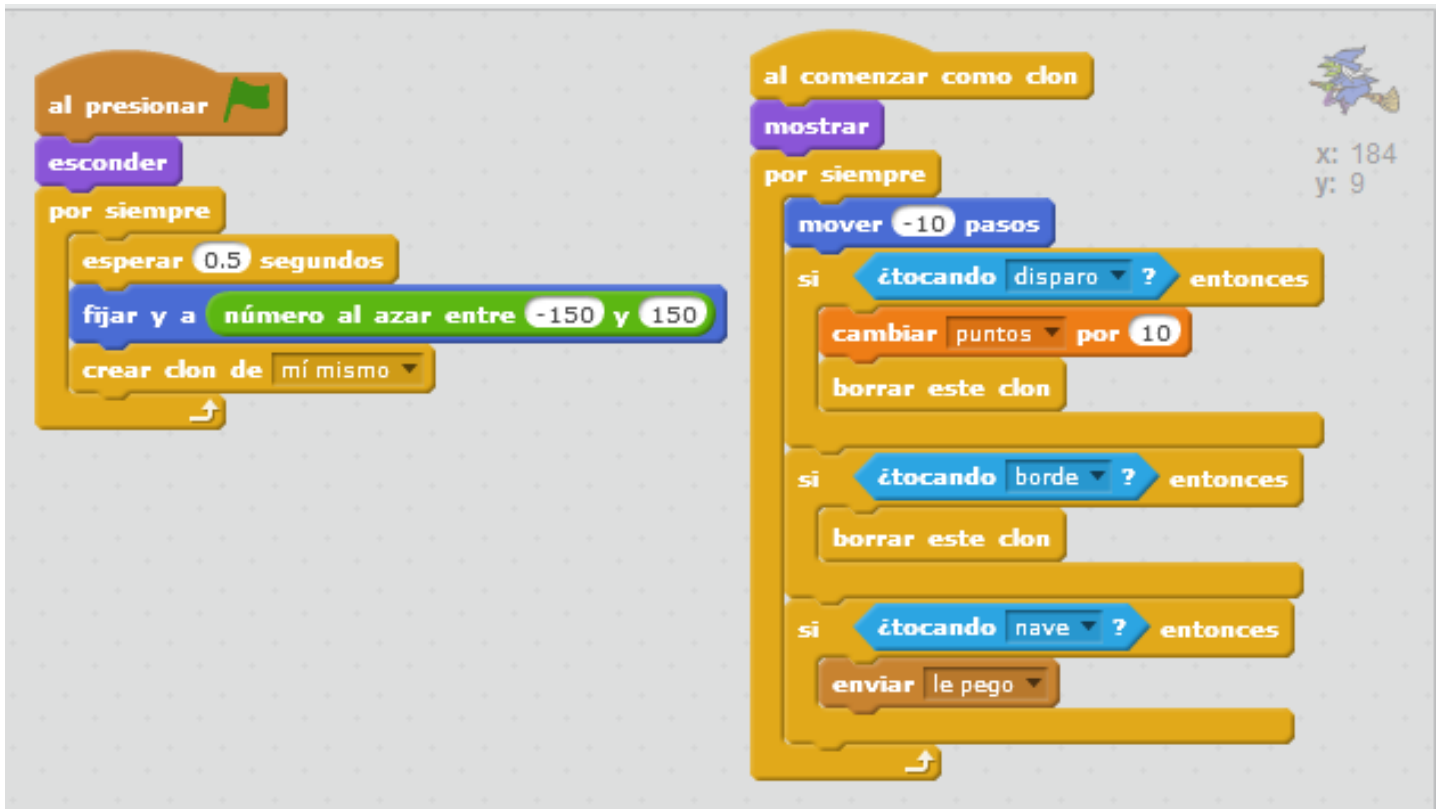
En la primera parte lo que hacemos es esconder la bala. Luego cada vez que esté el ratón presionado vamos a crear un



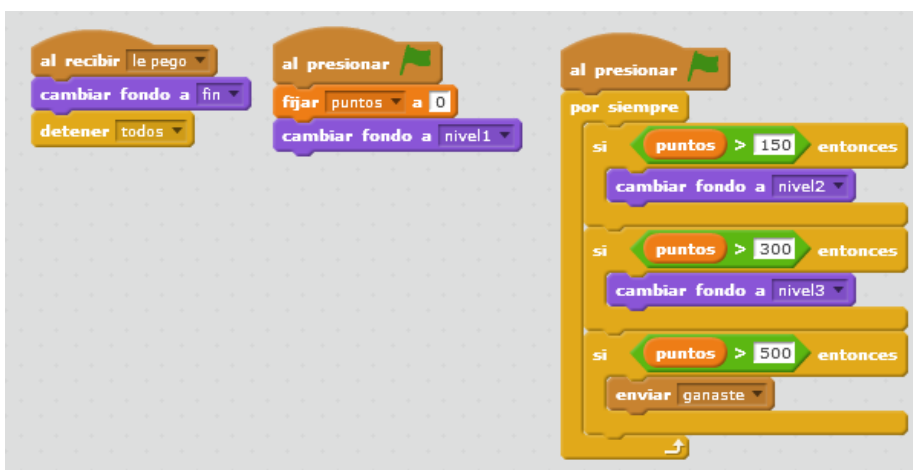
clon de la bala. Hacemos esto para poder disparar muchas veces casi al instante.

En la segunda parte del código hacemos que cuando comienza como un clon, posicionamos la bala en la nave, la mostramos y le generamos movimiento. Si toca el borde o toca una bruja .. la bala se esconde. Por último borramos el clon correspondiente.

Ahora los enemigos ...



Lo primero que hacemos es esconder el objeto. Luego hacemos que aparezca en una posición diferente en la pantalla y cada medio segundo creamos un clon. Ese clon se muestra... y comienza a moverse. Si toca una bala nos da puntos y se borra. Si toca el borde se borra y si toca la nave manda un mensaje de que "le pegó".



cuatro fondos, los tres primeros para los niveles y otro para cuando se pierde). Si recibimos "le pegó", ponemos fin y detenemos. Y luego según aumenten los puntos vamos cambiando de nivel. Al llegar a 500 puntos mandamos mensaje "ganaste". Vamos a la nave y decimos que "lo conseguimos ..."

borra. Si toca el borde se borra y si toca la nave manda un mensaje de que "le pegó".

**Volviendo al escenario ...**

Por último vamos al escenario para darle un final al juego. Allí inicializamos los puntos. Ponemos nivel 1 (antes creamos

