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

	al presionar 🦰	
		ir a nave 🔻 state state state state state state state
	esconder	x: 241
1	por siempre	y: -33
		repetir 50
	si (cratón presionado?) entonces	
		mover 10 pasos
	crear clon de mimismo	si citocando borde ? entonces
	a da anti-a	esconder
		si (itocando Witch ?) entonces
		escolider
		have acts day in the state of the state of
		borrar este cion

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 ...

al es	pre con	sic de	ona	- 1													al c mos por	omenzar como clon trar siempre	X: 184
po	r si esp fiia	en er	npr ar (e 0.	5	5eg	1 01	ıdo al	5	ar	en	tre	15	0	15	0	5	over -10 pasos ctocando disparo ? entonces)
l	crea	ar	clo	••	de	m	í m	isn	по	•	-							cambiar puntos v por 10 borrar este clon	
																	s	čtocando borde ? entonces	
																		borrar este clon	
																	s	čtocando nave ? entonces	
																		enviar le pego 🔻	

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

cambiar fondo a fin									fijar puntos a 0														por siempre					
	de	te	ier	to	do	•	Ð			ľ	ca	ml	bīa	- 1	fon	ıda	a	n	ivel	1				ſ	si	puntos > 150 entonces		
																										cambiar fondo a nivel2		
																									1			
																								-				
																									51	puntos > 300 entonces		
																										cambiar fondo a nivel3		
																								1	51	puntos > 500 entonces		
																										enviar ganaste		
																								-				

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



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 ..."