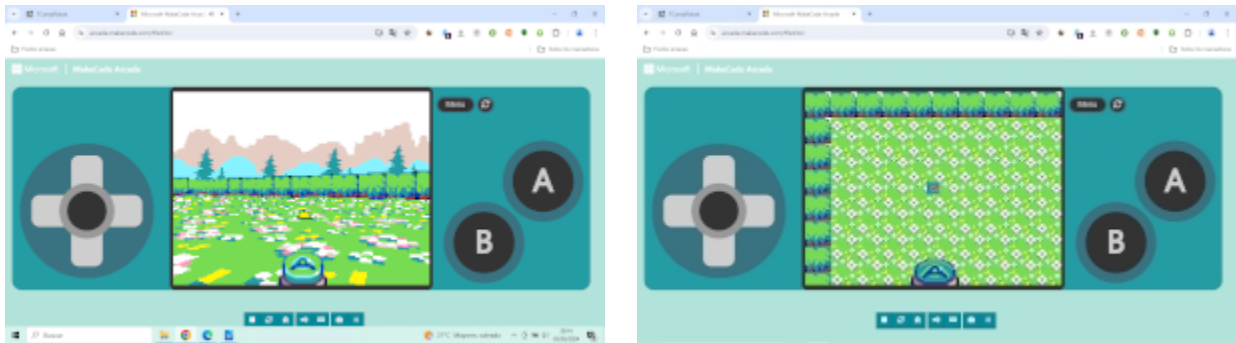
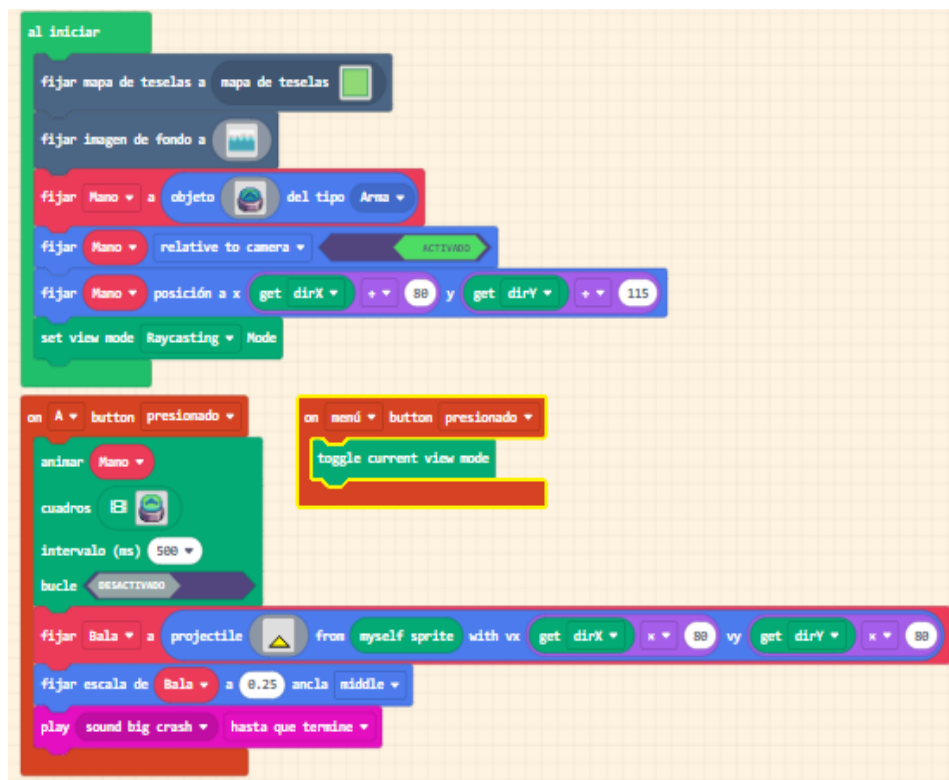


Ejercicios 12: “Juego en 3D arma del personaje, suelo y salto”

En este caso vamos a crear un arma algo básica para nuestro personaje. También en este caso podemos implementar un suelo definido en el mapa de teselas. Además cuando pulsemos el botón menú podremos ver el mapa de teselas plano, al pulsar otra vez se verá en 3D.



El código para que pueda funcionar el el siguiente:



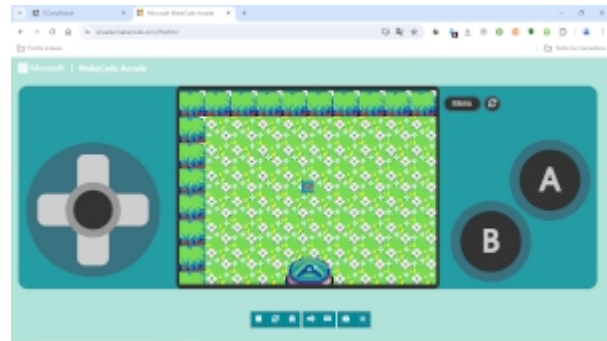
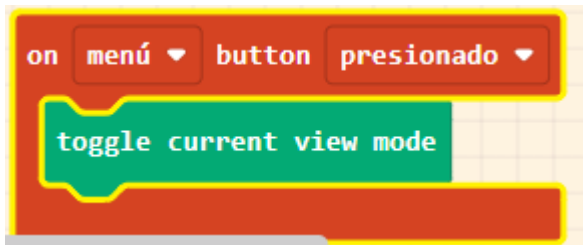
Traduciendo el código más o menos.

Se crea un objeto de tipo “Arma”, que le he llamando “Mano”.

Fijo la “Mano” relativo a la cámara. También pongo la posición de la mano. Esto lo he hecho tanteado. Si quieres ver como es modifica el 80 del eje X y el 115 del eje Y.



Este menú nos permite cambiar del modo 3D al modo plano al pulsar el botón “Menú”.



Salto.

Podemos saltar las paredes.



Tarea

Tu personaje tiene 3 vidas.

Pones puntos inicialmente igual a 0.

Puedes disparar. Al disparar suena un sonido. **Para disparar usa un arma con animación.**

Vas a realizar un laberinto de de 30 x 30 en el mapa de teselas.

Vas a generar 8 enemigos por todas los habitáculos que van a por ti a 20 de velocidad.

Creas una puerta que al matar 8 o más enemigos ganas.

Al disparar un proyectil suena un sonido, al impactar con un enemigo se destruye el proyectil y el enemigo.

Al tocar a un enemigo te quita una vida y suena un sonido.

Haz un compartimento cerrado donde esté la puerta de salida y que se pueda tantear con el **toggle current view mode**.

Al saltar llegas al compartimento donde esté la puerta.

Pon suelos para que se vean cuando tu personaje se desplaza.

Tarea extra

Haz un nivel 2 con características similares.