

Ejercicios 5: “Niveles”

Apartado A.

En este ejercicio vamos a partir de del ejercicio nº 4.

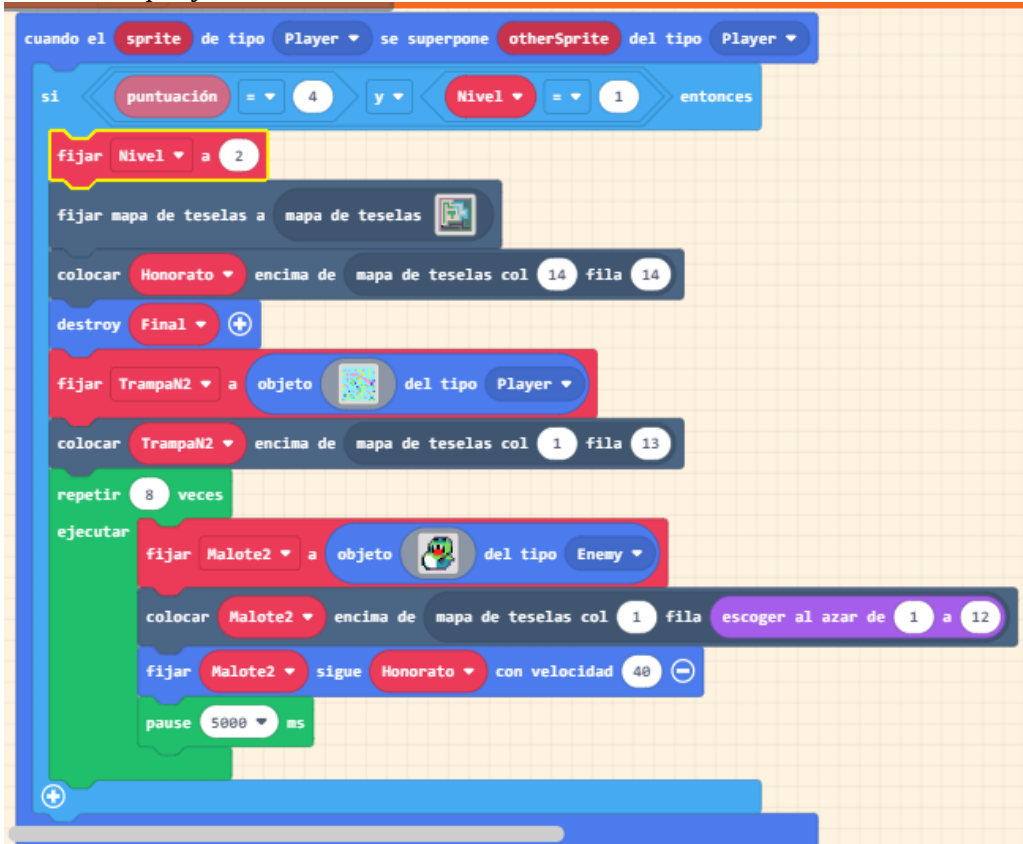
Como ya sabes en el ejercicio anterior hicimos un juego con un solo nivel. Al tocar un elemento, que en mi caso es una especie de puerta y haber eliminado a 4 enemigos y la puntuación es 4 hemos ganado la partida.

Esta es la versión del ejercicio 4.

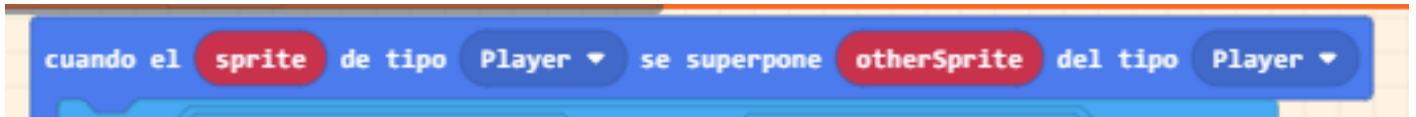


Tengo que modificar el contenido de este bloque para crear otro nivel.

Esto es lo que yo he hecho:



Todo este código está dentro del bloque



El primer condicional es :



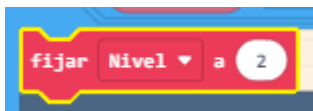
Primero tengo que crear la variable **"Nivel"**. Este sería el condicional de que cuando tienes cuatro puntos y el Nivel es igual a 1.

Al principio o inicio tengo que poner a **"Nivel"** el valor a 1.

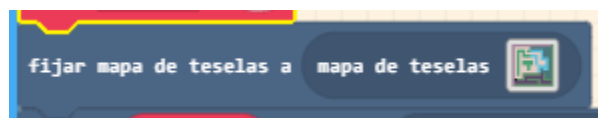


Además del resto del código que ya existe.

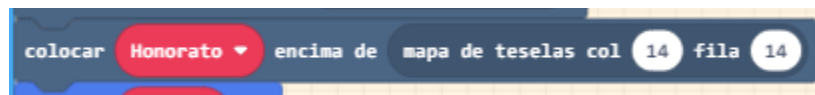
Fijo el nivel 2 al que hemos llegado.



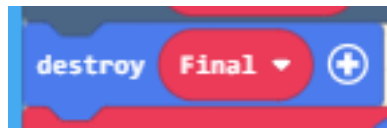
Fijo el nuevo mapa de teselas que vas a crear:



Coloco a mi personaje en el lugar que yo quiero. El vuestro será diferente al mío



Elimino la puerta por donde hemos entrado al **“Nivel 2”**.



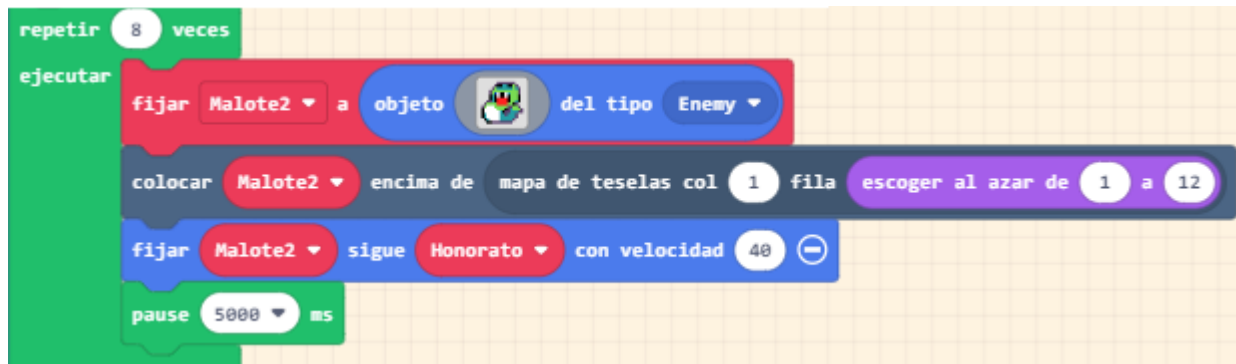
Creo la siguiente puerta de salida o de final de partida:



Coloco mi puerta en el lugar que quiero:

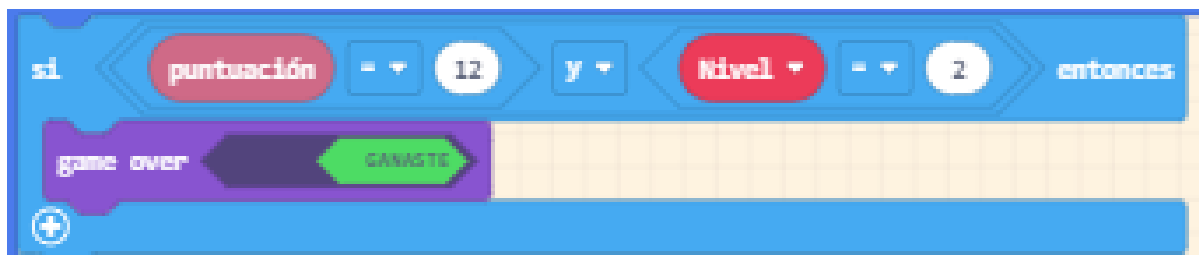


Genero 8 enemigos, y les he llamado **“Malote 2”**, en mi caso y aumento su velocidad:



Ahora los enemigos nos atacarán más rápido.

Por último, para establecer cuando termina la partida tenemos que poner este código:



Esto quiere decir que si hemos eliminado a todos los enemigos que hemos creado y estamos en el nivel 2, cuando toquemos nuestro personaje, que es como una puerta, ha terminado la partida.

Apartado B.

Crea otro nivel, el 3.

Parte de los conocimientos que ya tienes.