

Ejercicios 6: “Plataformas para saltar nuestro personaje”

En este ejercicio vamos a usar plataformas donde saltar, poner enemigos y vamos a crear 2 niveles. Nos basamos en los ejercicios anteriores y los códigos para crearlos tienes que consultar los ejercicios anteriores.

Tienes que crear por lo tanto 4 mapas de teselas, uno para cada nivel.

Los niveles van a ser de 32 de largo x 8 de alto.

Le vas a dar una animación al personaje, tal y como lo hemos hecho en los ejercicios anteriores. Cuando dejemos de mover el personaje para la animación.

Número de vidas 3.

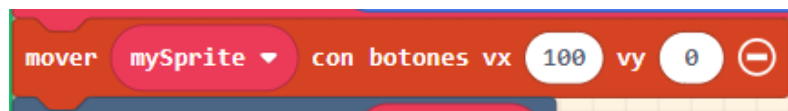
Fijamos una variable llamada **Nivel**, que inicialmente es 1.

Lógicamente el número de puntos inicial es 0.

Si tocas el agua en mi caso pierdes una vida.

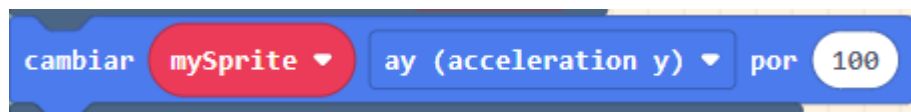
¿Cómo se salta?

Cuando “**al iniciar**” creamos nuestro personaje tenemos que incluir que sólo se mueva en la horizontal.

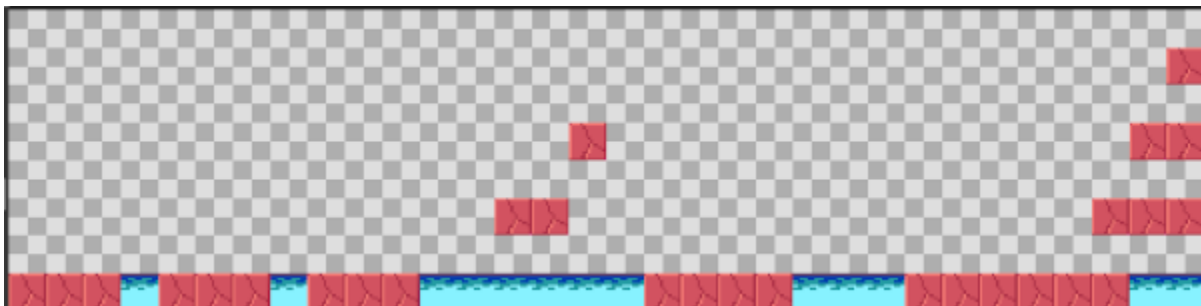


Se mueve sólo en el eje **X**.

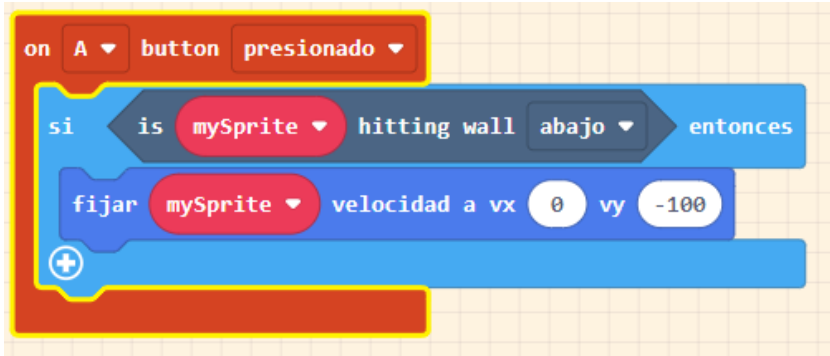
También nuestro personaje se debe caer por gravedad hacia abajo. Esto se consigue con el siguiente comando. Se puede regular la rapidez con el que cae el personaje modificando el valor de 100.



Para que caiga, tenemos que tener en cuenta que nuestro decorado está formada por muros. Si ves mi primer mapa de teselas ves que donde se apoyará nuestro personaje está pintado de color rojizo, esto quiere decir que son muros. En caso contrario el personaje cae hacia abajo aunque esté apoyado en una posición superior.



El salto se consigue con el siguiente bloque:



El código quiere decir que al pulsar “A” **salta**. Pero sólo salta **si tiene un muro debajo**. Entonces nuestro personaje toma un impulso hacia arriba con una velocidad de -100.

Podemos experimentar y cambiar el valor de **VY**.

Quitamos una vida cuando toca la base que no es roca (**o lo que queramos**), sino agua.



Ahora también vamos a crear un nuevo tipo de enemigo. Este se va a mover de arriba a abajo en una posición. Si lo tocamos nos quita una vida y volvemos a la posición inicial. Lo haremos creando una **función**.

Esta es mi función. Tu tienes que personalizar la tuya.

Del apartado de  Funciones

Se le puede llamar “Nivel1”

Una vez definida se pone en “**al iniciar**” la función que hace referencia a esta:



Para que los enemigos se muevan de arriba a abajo tienes que crear esta función:
Antes tienes que crear la variable “**SubeBaja**”, que la inicias a 1 en “**al iniciar**”

fijar SubeBaja a 1



En esta situación ya tienes los muñecos subiendo y bajando e impiden que puedas pasar fácilmente.

Ahora tienes que hacer que si tocas al enemigo te quita una vida y vuelves a la posición inicial.
Eso hazlo tu o repasas los tutoriales.

También tienes que marcar el sitio de llegada con una puerta u objeto, como en los 2 ejercicio anteriores.

Cuando toques ese sitio termina la partida.



Detalle del punto de llegada, el personaje y un enemigo:



Con la experiencia del ejercicio anterior puedes crear otro nivel.

Tarea extra.

Haz 2 niveles más.