

Ejercicios 7: “Juego de plataformas 2 parte 1”

De este ejercicio vamos a tirar de los conocimientos de los ejercicios anteriores.

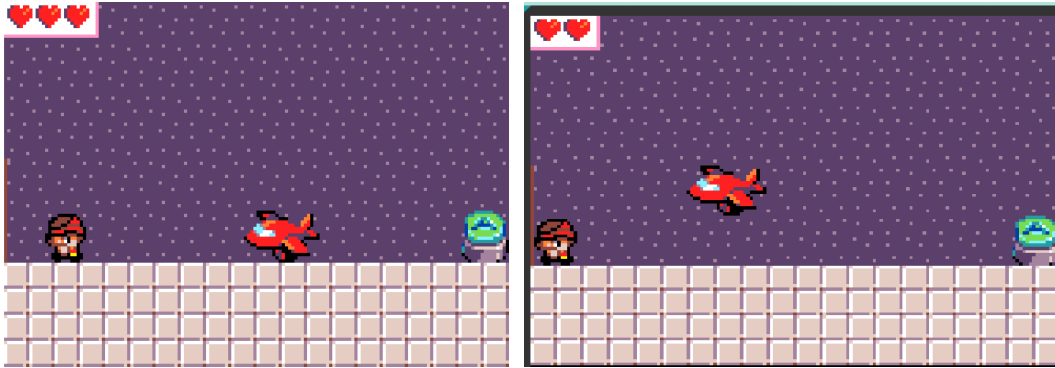
Va a consistir en pasar pantallas una a una con su dificultad. Cada pantalla es un “**Nivel**”, y empiezas por el “**Nivel**” 1. Creamos una variable, por ejemplo “**Nivel**” que se le da el valor inicial de 1. Cada vez que pasas de nivel la variable va aumentando: 1,2,3.....

Este es el primer nivel. El mapa de teselas de cada pantalla es de   7

Es simple, tu personaje tiene que llegar al botón verde: 

Tiene que saltar, en el primer nivel los aviones que salen de uno en uno, en 2 niveles.

Nivel 1



Debes darle gravedad a tu personaje, que sea una animación, que se pare la animación cuando dejes de mover a tu personaje.

Número de vidas las que tu quieras. Yo he puesto 3.

Creas un mapa de teselas con el suelo que son muros: “**Walls**”.

El inicio de el nivel es el siguiente:

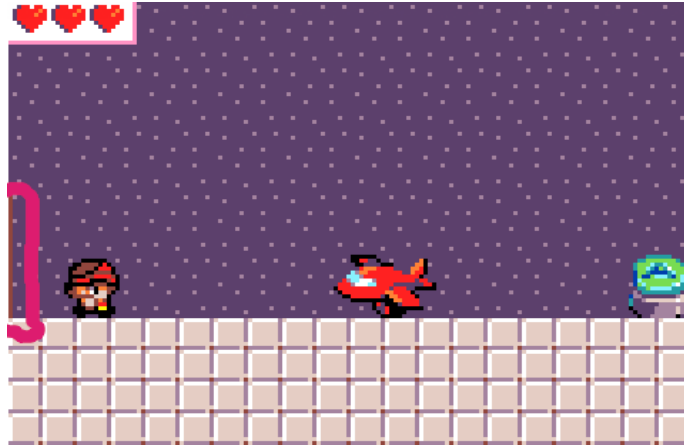


Sólo te voy a comentar lo que es nuevo.

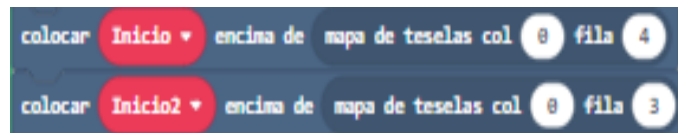
He creado un personaje que le he llamado “**Inicio**” e “**Inicio2**” de tipo “**Límite**”, nos sirve para que cuando el enemigo al moverse y llegue al borde de la pantalla desaparezca.



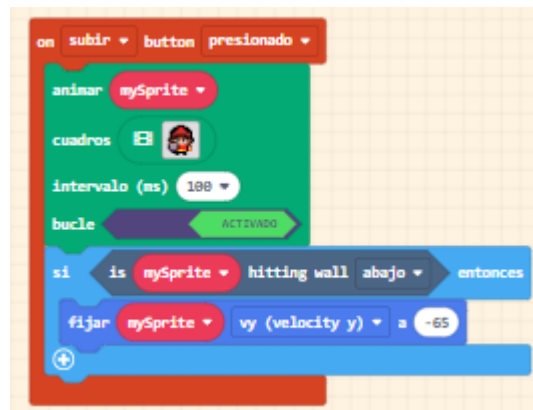
Lo he puesto aquí:



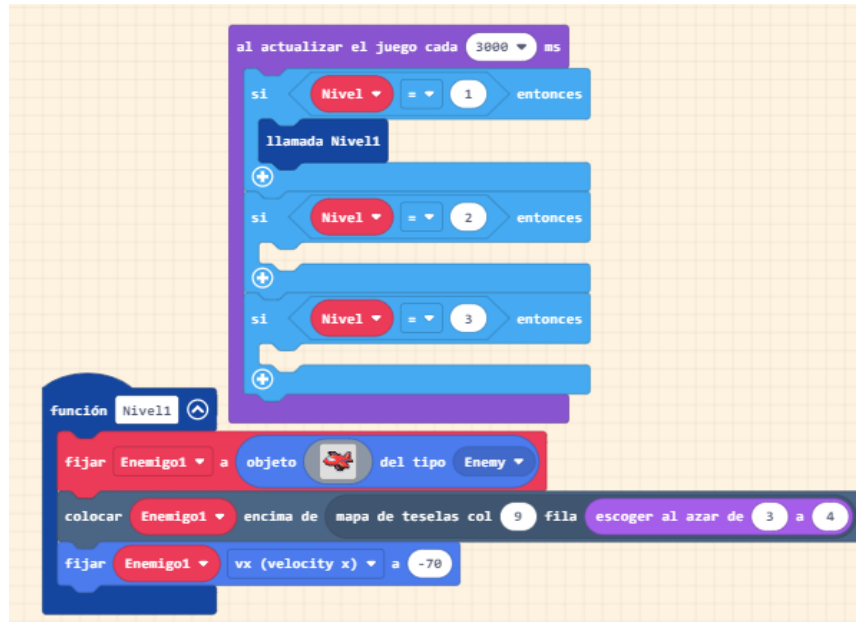
Lo situamos:



Yo en particular he integrado el salto a la posición subir:

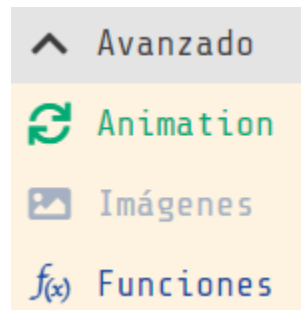


¿Cómo genero los enemigos?



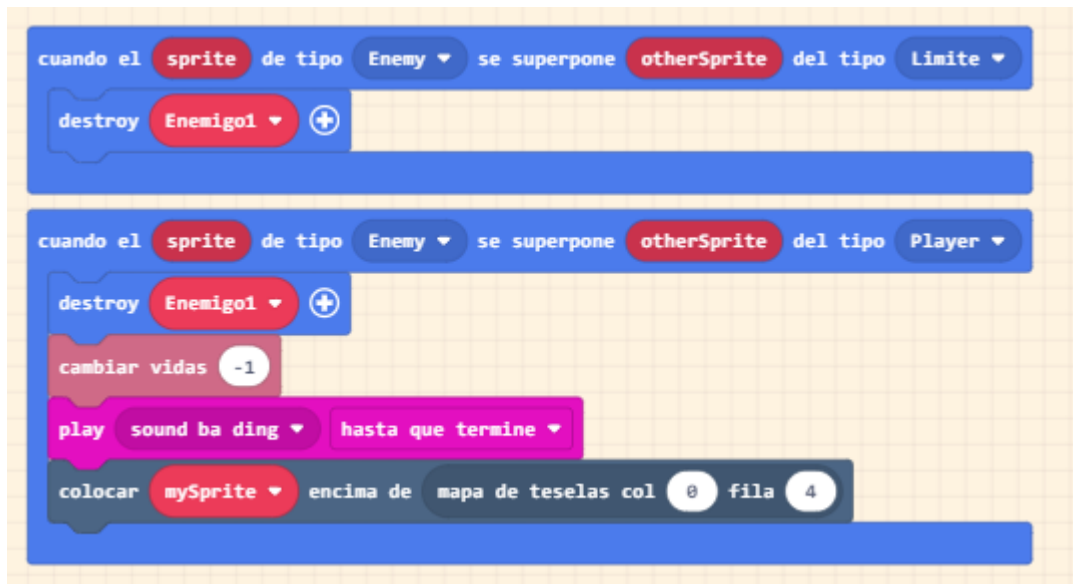
Cada 3 segundos se activa una función que pone en movimiento los enemigos. Si te fijas he creado una función específica para el “**Nivel**” 1.

Para crear la función que genere los enemigos cada 3 segundos nos vamos a “**Avanzado**” y “**Funciones**”:

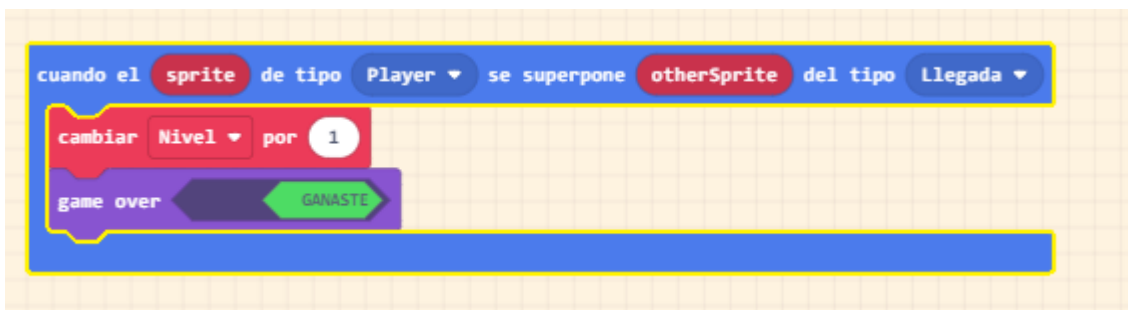


Realmente generas un enemigo, que he llamado “**Enemigo1**” cada 3 segundos. Su posición es aleatoria entre 2 posiciones, la parte superior e inferior, al chocar con “**Inicio**” o “**Inicio2**” de tipo “**Límite**” se destruyen. Hazlo.

Queda algo así:



En este caso sólo hemos creado un nivel por lo tanto:



Al terminar “Nivel” 1 cambiamos de nivel, pero como no hemos creado el “Nivel” 2 no podemos pasar al siguiente nivel. Eso será el siguiente ejercicio. Simplemente ponemos que hemos ganado.