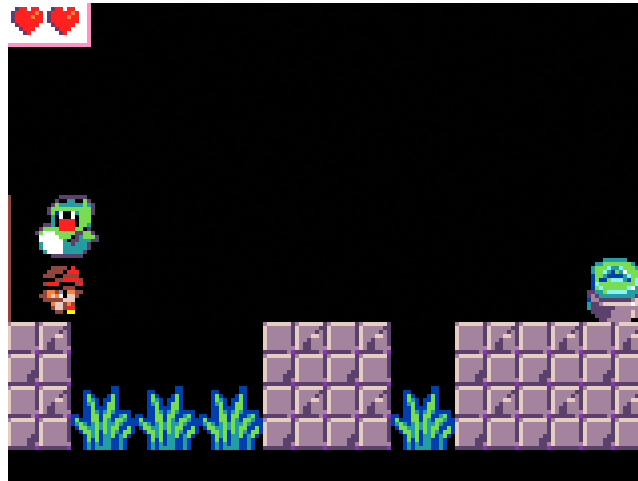


Ejercicios 8: “Juego de plataformas 2 parte 2: niveles”

Partimos de ejercicio 7. Sólo vamos a modificar el código para incluir al menos 2 niveles más.

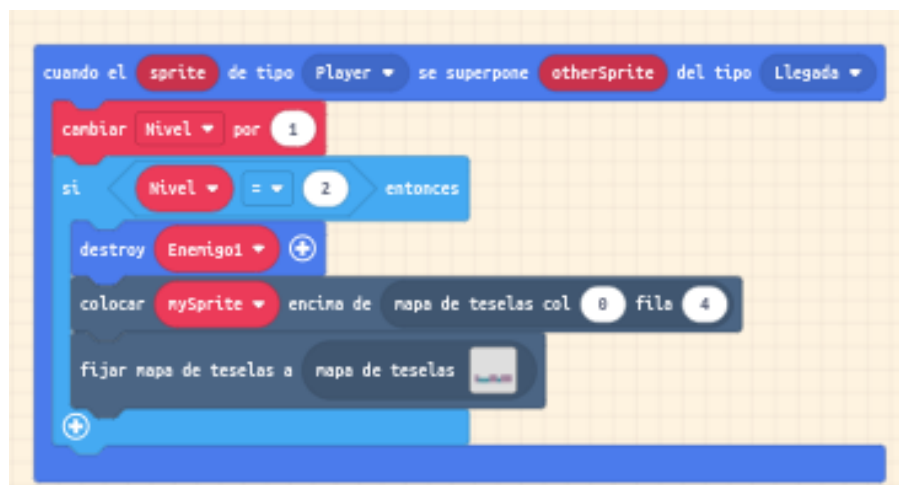
Apartado A.

El decorado de el “Nivel” 2 es el siguiente, tu haz el tuyo:

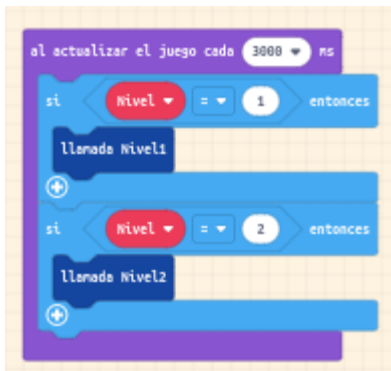


¿Cuándo se crea el nivel?

Este es la última parte que vimos en el [ejercicio 7](#). Ahora la he cambiado, ya que al llegar al **nivel 2** como puedes ver haces otra cosa. Coloco a mi personaje en la misma coordenada inicial y coloco nuestro nuevo mapa de teselas que nosotros tenemos que crear.



Ahora cada 3 segundos ampliamos el código:

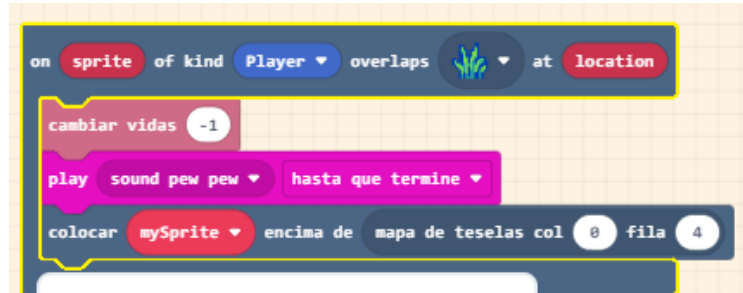


Ahora estamos en el “Nivel” 2 es por lo tanto hemos creado una función “Nivel2” que se ejecuta cada 3 segundos y sale un nuevo enemigo, que hace lo mismo que en el ejercicio anterior pero uso el otro enemigo que es una cobra “enemigo2”.

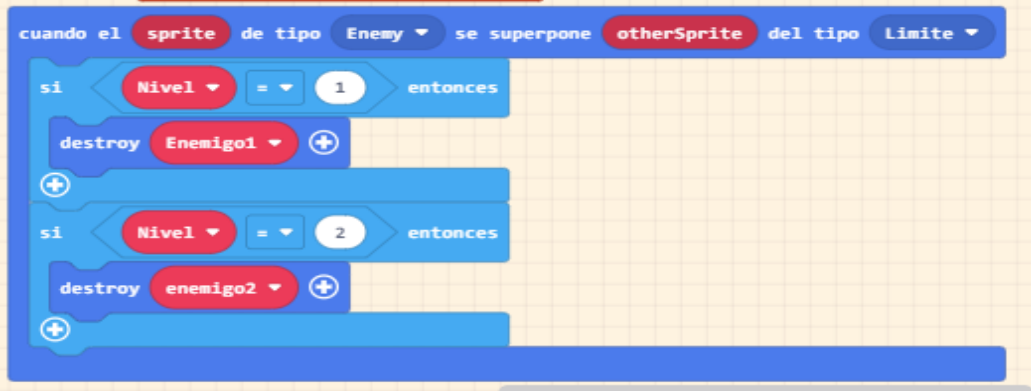
Si te has fijado en el decorado he añadido un elemento nuevo: . Si te das cuenta está en el fondo de la fosa.

Al caerte, lo tocas, pierdes la vida y vuelves a la posición inicial de tu personaje.

Será así:

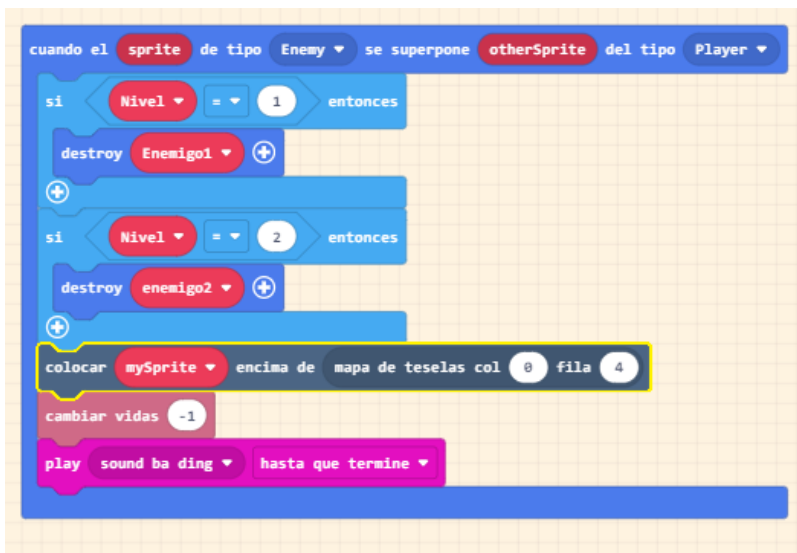


Para que la cobra desaparezca al final del extremo tendremos que ampliar este código:



Antes de ampliar este código mi enemigo cobra se queda estancada en el extremo izquierdo.

También: cuando toques al enemigo 2 tiene que desaparecer. En caso contrario puede que toque a nuestro personaje en la posición inicial.



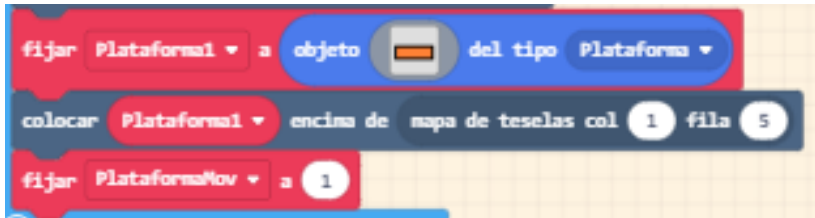
Apartado B.

En este apartado vamos a crear una plataforma móvil.

Creamos el “Nivel” 3. A la vez al llegar al nivel cuatro ganas.

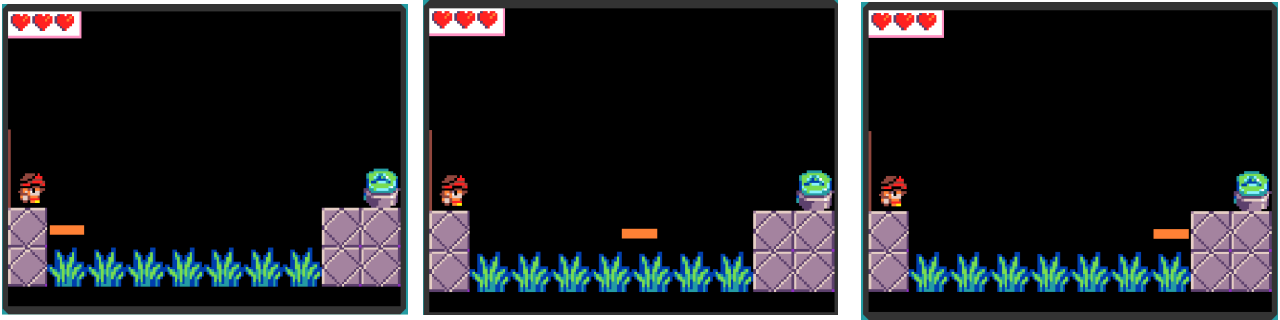


Se añade además de lo normal estas instrucciones:

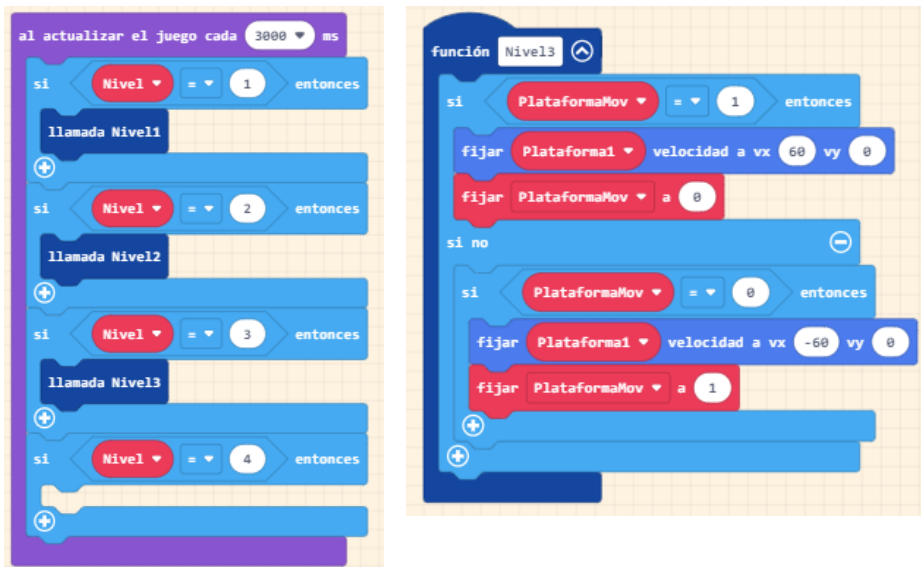


Esto es que añades un objeto de categoría que he creado “Plataforma”. Este objeto lo llamo “Plataforma1”. Creo una variable que se llama “PlataformaMov” y le doy el valor 1.

Mi pantalla queda así, con la plataforma moviéndose de un lado y hacia otro.



Para esto tengo que hacer varias modificaciones y ampliaciones de código:



La función “**Nivel3**” lo que hace es cambiar la velocidad en **X** para que se mueva de un lugar a otro.

Esto no soluciona la cuestión de que nuestro personaje se apoye sobre la plataforma y que salte. Se hundiría hasta el fondo porque no es un muro “**Wall**”.

Tenemos que crear un código que nos permita apoyarnos sobre la plataforma y además que pueda saltar.

Para esto creamos el siguiente código que nos permite fijarnos a la plataforma.



En este código nos permite saltar sobre la plataforma. Modificamos el que existe:

