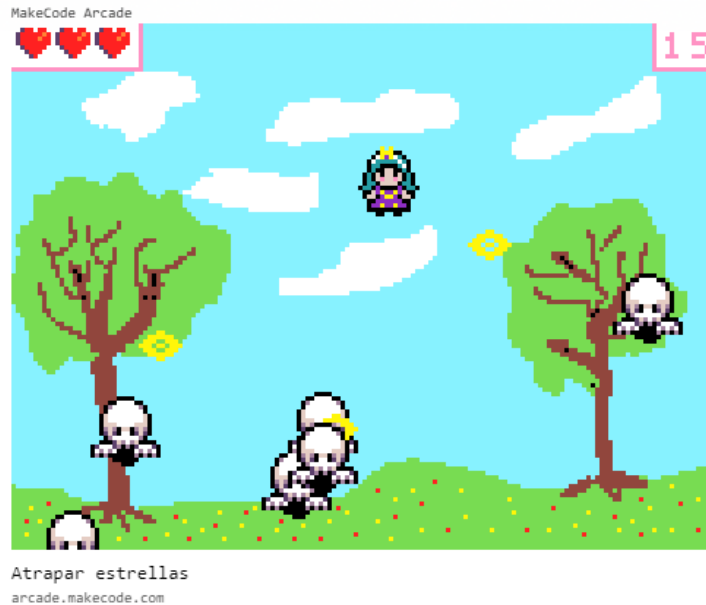


## Atrapa estrellas



Este juego consiste en que nuestra princesita tiene que tocar las estrellas para que le den 5 puntos, si los fantasmas la tocan le van a quitar una vida.

Para ganar el juego tienes que conseguir 25 puntos.

Vamos a realizar un nuevo proyecto con el nombre "Atrapa estrellas".

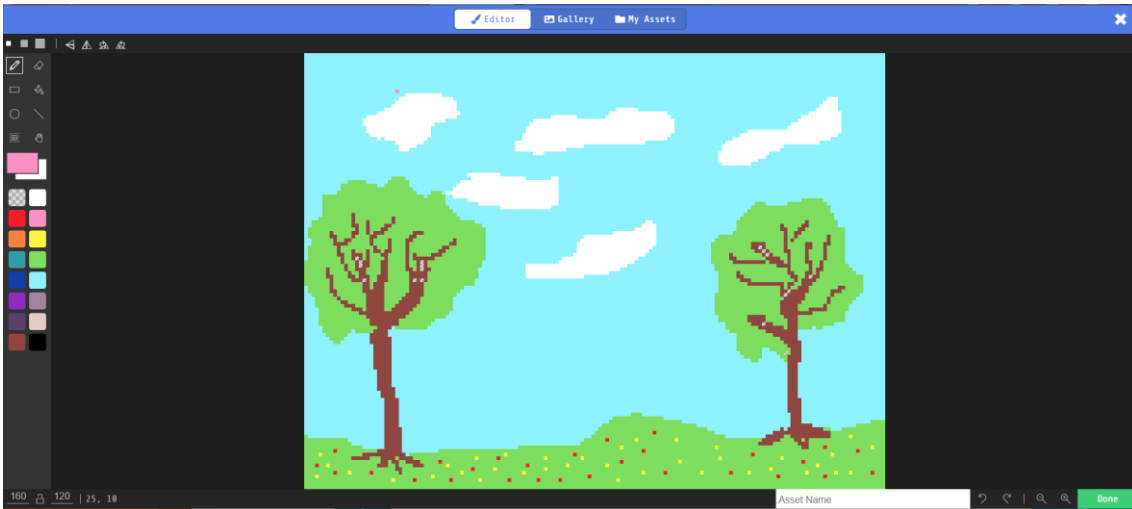
Que vamos a hacer cuando empieza el programa (on start)

The 'on start' script contains the following blocks:

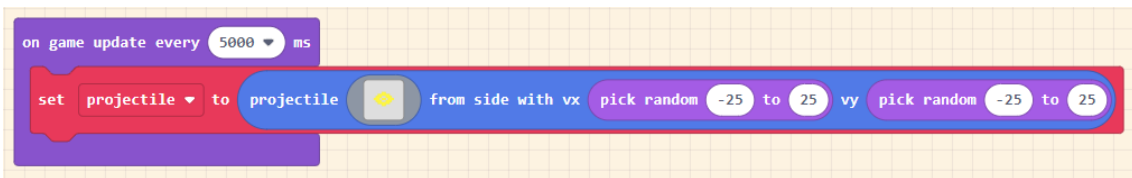
- set background image to [background image]
- set PersonajePrincipal to sprite [princess] of kind Player
- move PersonajePrincipal with buttons
- set PersonajePrincipal position to x 76 y 105
- set PersonajePrincipal stay in screen ON
- set score to 0
- set life to 3

Callouts explaining the script:

- Vamos a diseñar el fondo de nuestro escenario. En la siguiente imagen veremos el diseño
- Creamos un spray de tipo Player con el nombre de PersonajePrincipal, lo hemos obtenido de la galería.
- Para poder mover nuestro objeto con las flechas de dirección.
- Le decimos que el PersonajePrincipal se sitúe en las coordenadas X: 76 y: 105.
- El PersonajePrincipal no puede salir de la pantalla
- A la variable score (puntos) le asignamos el valor 0 y a la variable life (vida) le asignamos 3.

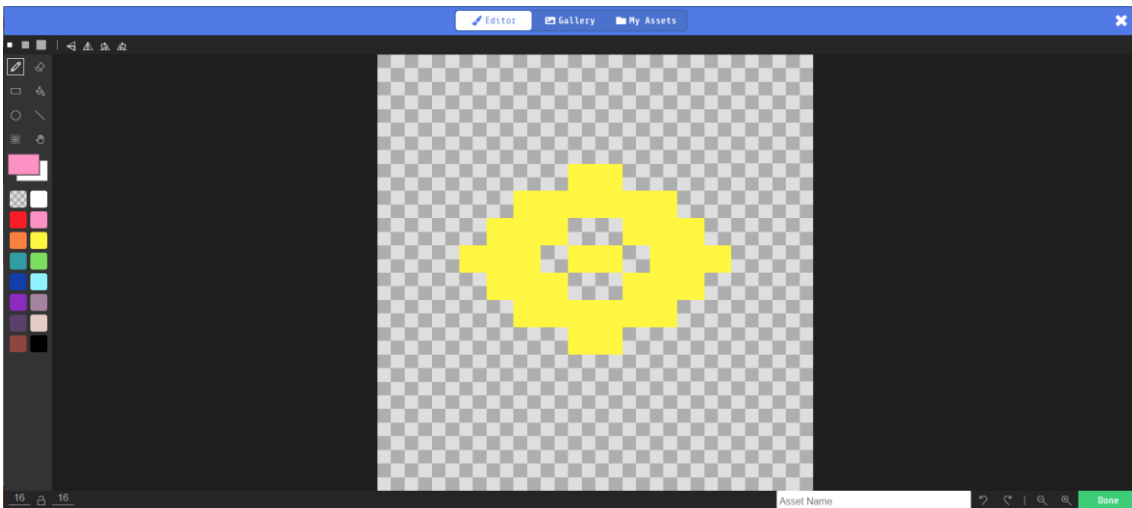


Durante el juego cada 5 segundos.

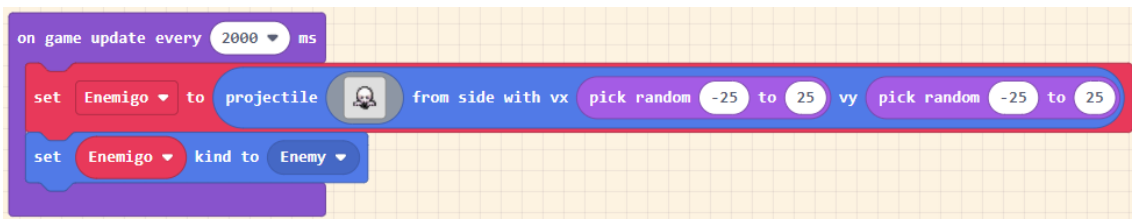


Se crea un Sprite con forma de estrella que se moverá en las coordenadas X e Y con valores aleatorios entre -25 y 25.

Este es el diseño:



Durante el juego cada 2 segundos.



Creamos un spray de nombre Enemigo, también se moverá aleatoriamente por las coordenadas X e Y con valores aleatorios entre -25 y 25.

A este spray le diremos que es de tipo Enemy.

Cuando el spray de tipo Player toca a otro spray de tipo Projectile.



El otro spray se destruye con un efecto de hearts (corazones) durante 100 milisegundos.

Aumenta la variable score (puntuación) en 5 puntos.

Se reproduce un sonido.

Cuando un spray de tipo Player toca a otro spray de tipo Enemy.



Destruye el otro spray con un efecto de warn radial (radial cálido) por una duración de 100 milisegundos.

A la variable life (vida) se le resta 1.

Se reproduce otro sonido (este más tenebroso)

Por último nos queda el bloque forever (es un bucle infinito, hasta que alguna instrucción lo detenga).

