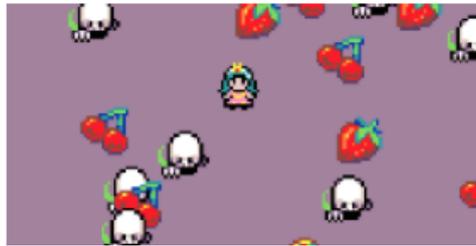
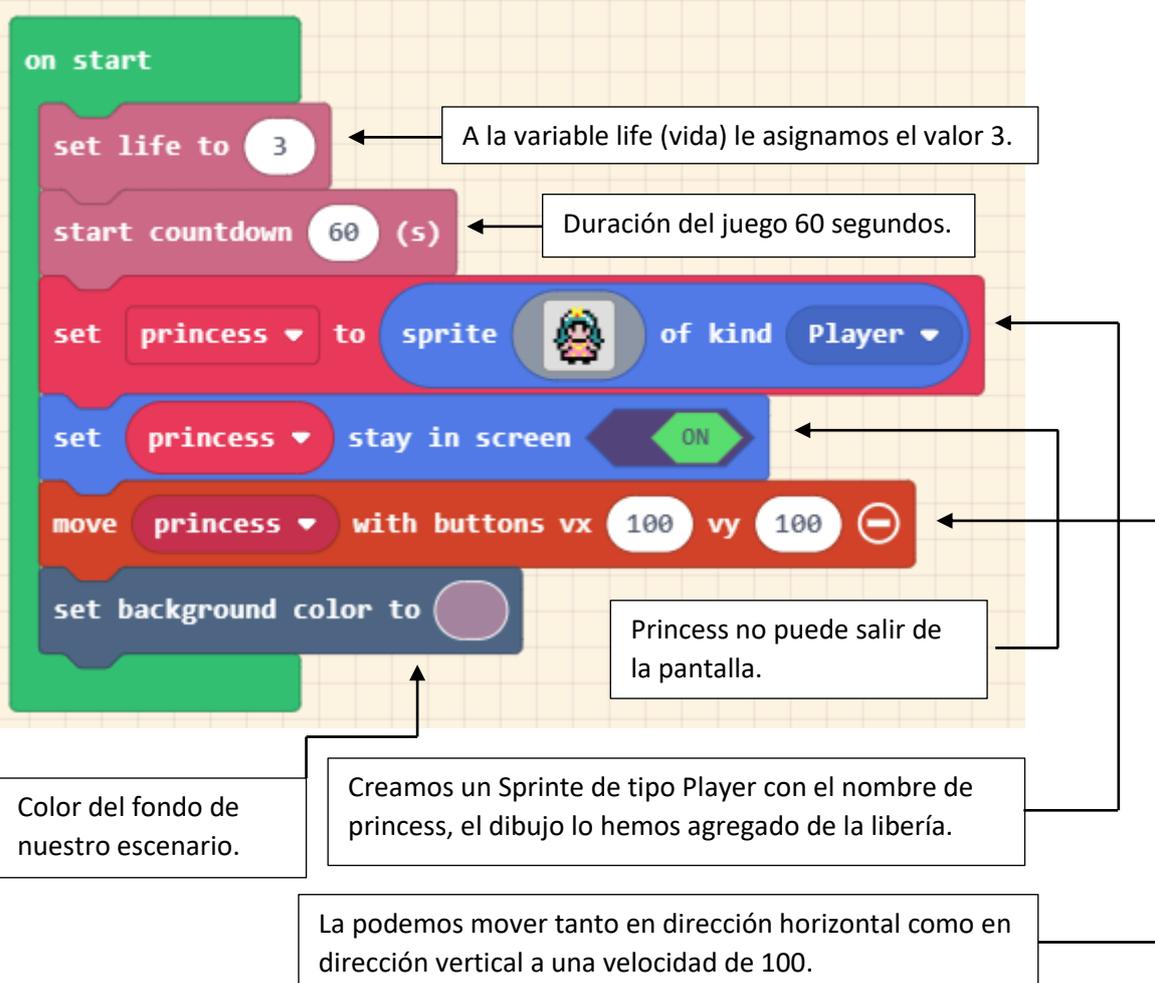


Eater Princess



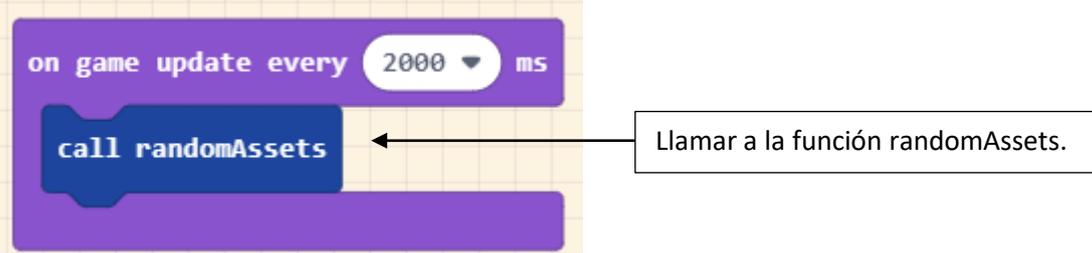
Cuando empieza.



The code block for 'on start' contains the following blocks from top to bottom:

- set life to 3**: A text box points to this block with the text "A la variable life (vida) le asignamos el valor 3."
- start countdown 60 (s)**: A text box points to this block with the text "Duración del juego 60 segundos."
- set princess to sprite of kind Player**: A text box points to this block with the text "Creamos un Sprinte de tipo Player con el nombre de princess, el dibujo lo hemos agregado de la libería."
- set princess stay in screen ON**: A text box points to this block with the text "Princess no puede salir de la pantalla."
- move princess with buttons vx 100 vy 100**: A text box points to this block with the text "La podemos mover tanto en dirección horizontal como en dirección vertical a una velocidad de 100."
- set background color to**: A text box points to this block with the text "Color del fondo de nuestro escenario."

Durante el juego cada 2 segundos.



The code block for 'on game update every 2000 ms' contains the following block:

- call randomAssets**: A text box points to this block with the text "Llamar a la función randomAssets."

Función randomAssets.

```
function randomAssets  
  set strawberry to sprite of kind Food  
  set strawberry x to pick random 0 to screen width  
  set strawberry y to pick random 0 to screen height  
  set cherry to sprite of kind Food  
  set cherry x to pick random 0 to screen width  
  set cherry y to pick random 0 to screen height  
  if 20 % chance then  
    set taco to sprite of kind Taco  
    set taco x to pick random 0 to screen width  
    set taco y to pick random 0 to screen height  
  else  
    set deathpill to sprite of kind Enemy  
    set deathpill x to pick random 0 to screen width  
    set deathpill y to pick random 0 to screen height
```

The image shows a Scratch code block for a function named 'randomAssets'. The code is annotated with three numbered boxes. Box 1 points to the first three lines: setting 'strawberry' to a 'Food' sprite and randomizing its x and y coordinates. Box 2 points to the next three lines: setting 'cherry' to a 'Food' sprite and randomizing its x and y coordinates. Box 3 points to the 'if 20 % chance then' block, which contains logic for spawning 'taco' or 'deathpill' sprites.

1.- Creamos un Sprite de tipo Food con el nombre de strawberry y como imagen una fresa que hemos obtenido de la galería.

Se posicionará en la coordenada x que será un valor aleatorio desde 0 hasta el ancho de la pantalla.

Se posiciona en la coordenada y que será un valor aleatorio desde 0 hasta el alto de la pantalla.

2.- Creamos un Sprite de tipo Food con el nombre de cherry y como imagen unas cerezas que hemos obtenido de la galería.

Se posicionará en la coordenada x que será un valor aleatorio desde 0 hasta el ancho de la pantalla.

Se posiciona en la coordenada y que será un valor aleatorio desde 0 hasta el alto de la pantalla.

3.- Esta condición retorna un 20% verdadero y 80% falso, esto se genera aleatoriamente.

Si sale Verdadero:

Creamos un Sprite de tipo Taco con el nombre de Taco y como imagen un taco que hemos obtenido de la galería.

Se posicionará en la coordenada x que será un valor aleatorio desde 0 hasta el ancho de la pantalla.

Se posiciona en la coordenada y que será un valor aleatorio desde 0 hasta el alto de la pantalla.

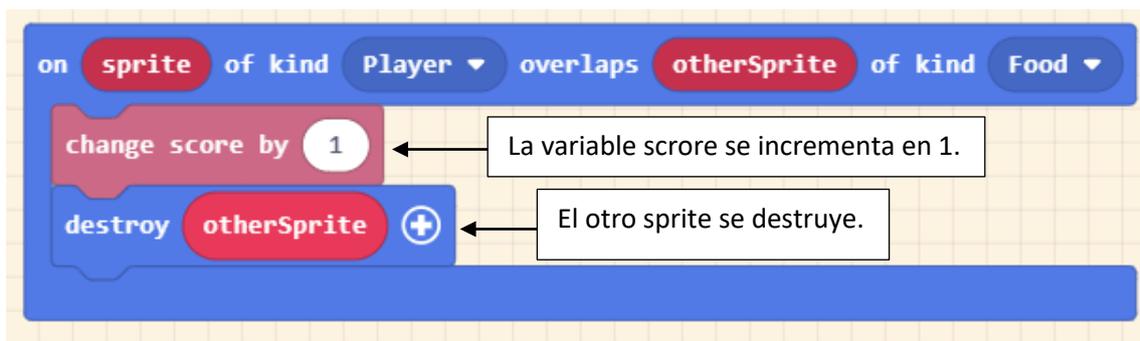
Si sale Falso:

Creamos un Sprite de tipo Enemy con el nombre de deathpill y como imagen unas cerezas que hemos obtenido de la galería.

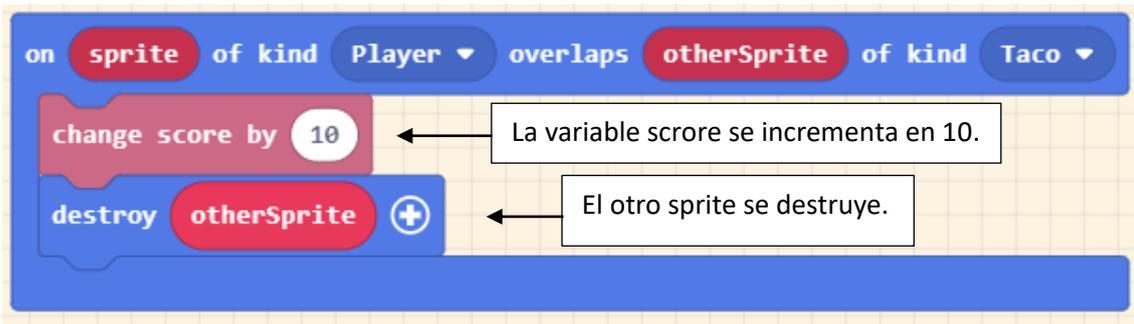
Se posicionará en la coordenada x que será un valor aleatorio desde 0 hasta el ancho de la pantalla.

Se posiciona en la coordenada y que será un valor aleatorio desde 0 hasta el alto de la pantalla.

Cuando sprite de tipo Player toca a otro sprite de tipo Food.



Cuando el sprite de tipo Player toca a otro sprite de tipo Taco.



Cuando se sprite de tipo Player toca a otro sprite de tipo Enemy.

