

Busca el verde

Este juego consiste en mover nuestro CyberPi haciendo inclinaciones hacia la izquierda y derecha, así como hacia adelante y atrás.



Para ello vamos a crear las siguientes variables.

s_player

Para gráfico de color blanco.

s_title

Para gráfico con el texto "Busca VERDE".

score

Para gráfico de color verde.

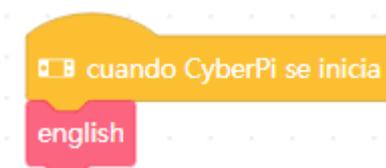
size

Para controlar el tamaño del gráfico de color blanco.

Vamos a agregar la siguiente extensión:



Esto agregará los grupos de bloques Objetos y Garabatos.



Cuando se inicia CyberPi llamaremos al bloque english.

```

definir english
pon fondo en [negro]
fija size a 800
pon gráfico animado s_title a Busca VERDE
pon el gráfico animado s_title en color [verde]
pon gráfico animado s_player a [CyberPi]
fija el tamaño del gráfico animado s_player al size %
pon gráfico animado score a [CyberPi]
gráfico animado score va a posición al azar
repite hasta que size = 100
gráfico animado s_player va a X: 64 - ángulo de inclinación hacia la izquierda (°) * 2, Y: 64 - ángulo de inclinación hacia adelante (°) * 2
forzar redibujado
si ¿gráfico animado s_player toca al gráfico animado score? entonces
cambia size por -20
fija el tamaño del gráfico animado s_player al size %
toca puntuación
gráfico animado score va a posición al azar
toca empezar hasta que termine
pon gráfico animado s_title a Tu ganas
pon el gráfico animado s_title en color [naranja]
forzar redibujado
espera 3 segundos
pon gráfico animado s_title a une Puntuacion: y une temporizador(es) - 3 y seg.
forzar redibujado

```

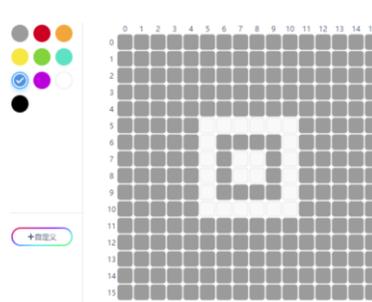
Ponemos el fondo de la pantalla de color negro.

La variable size le asignamos el valor 800, esta variable controlará el gráfico de color blanco.

La variable s_title de tipo gráfico tendrá el siguiente texto: Busca VERDE.

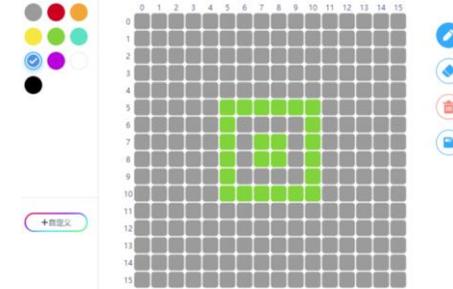
La variable s_title la ponemos de color verde.

Vamos a crear los correspondientes gráficos:



Asignamos a la variable s_player dicho gráfico.

Le asignamos el tamaño del contenido de la variable size.



A la variable score le asignamos el segundo gráfico.

El gráfico score se posiciona al azar.

Repetir hasta que size sea igual a 100.

Grafico s_player va a X: $64 - \text{ángulo inclinación izquierda} * 2$, Y: $64 - \text{ángulo inclinación derecha} * 2$. (esto hace que cuando inclinamos el CyberPi este se mueve).

Forzar dibujo (Ver el resultado del cambio)

Si grafico s_player toda al grafico score entonces

Cambia size por -20 (disminuye el tamaño 20)

Cambia el tamaño del gráfico de s_player a size%

Se reproduce un sonido "Puntuación"

Grafico score se coloca en otra posición al azar.

Suena el sonido "Empezar" hasta que termine.

La variable s_title ponemos el grafico de texto "Tú ganas"

Pon el gráfico s_title de color naranja.

Forzar redibujado (Renderizar el gráfico)

Espera 3 segundos.

Al gráfico s_title el texto "Puntuación: Tiempo transcurrido – 3 y seg.

