Video juego con mBlock

Cazador de pájaros

 (165) VIDEO TUTORIAL / JUEGO × ↔ → C ide.mblock.cc Aplicaciones 	mBlock Block-Base	d IDE- Codiny x +						० ० ☆ 6	- ♂ ×
makeblock mBlock 🕤, 🖷	Archivo	Sin título	🖺 Guardar	Publicar	Manual de usuario	Programas de ejemplo	💭 Comentarios 🚥	C Edito	r de Python
			Apariencia	cambia al fondo backdrop1 💌	2005 (3. 5. 3. 3. 2. 2017 (3. 6. 6. 10. 10. 2017 (3. 6. 6. 11. 10. 11. 10.	- 11월 149 149 149 149 149 149 149 - 11월 149 149 149 149 149 149 149 149 149 149	- 52 51 52 523 13 53 52 - 62 51 62 506 54 54 54 - 75 51 62 506 18 58 58	Bloques	Python
			Sonido	cambia al fondo backdrop1 🔻 y e	spera				
1	0.0		Eventos	siguiente fondo					(1)
	Q		Control	cambia el efecto color v 25 un	nidades				
			Sensores	fija efecto color ▼ a 0					
		00	Operadore						
Dispositivos	Objetos	Fondo	Variables						
			Mis						
			woques.						0
	+		extensión						0

Lo primero que vamos a realizar en borrar en objeto por defecto.



Vamos a agregar un fondo y lo vamos a duplicar.



→ C i demblock.cc Aplicationes													Q	¢ C	*	≡J 🧖
akeblock mBlock 🔍 🖹 Archivo Sin título	🗎 Guardar	Publicar	🗎 Manu	al de us	W P	ogram		emplo	💬 Cor	nenta		. (Edit	tor de	Python
	Movimient	cuando clic en 🛤											B	oques		Pythor
	Apariancia															
		cuando tecia espacio 👻 puisada					uando	clic	en R							
	Sonido	cuando clic sobre este objeto				C	ambia	a al di	sfraz	OL	utskir	ts 🔻				
	Eventos	cuando el fondo cambie a backdroj	• 14			e	nvia	Inici	••)		i.					
	Control	cuando intensidad del sonido 💌 🔉	10							e sa o oc						
	Sensores															
Dispositivos Objetos Fondo	Operadore	al recibir message 💌														
	Variables	envia (message 🔹														
> Distraces	Mis	envia (message 🔹 y espera														0
A Sonidos	- Nomiae													6	6	

Teniendo seleccionado el fondo le vamos a decir que cuando ejecutemos el programa seleccionando la banderita, nos tiene que mostrar el fondo con el disfraz número 1.

(151 VIDEO TUTORIAL / JUBIO X		● - [●] × ④ ☆ [©] ≯ [™] [●] : □ Exa de tectua
makeblock mBlock 🔍 🗎 Archivo Sin título	Publicar	🖹 Manual de usuario 🔰 Programas de ejemplo 👄 Comentarios 🚥 🌐 🗾 Editor de Python
		Bloques Python
	Movimient	cuando clic en 🍽
	Apariencia	cambia al disfraz Outskirts ▼
	Sonido	envia Inicio 🔹
	espera hasta que	
-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A	Control	al recibir Game Over 🔻
	Sensores	cambia al fondo Outskirts2 =
Dispositivos Objetos Fondo	Operadore	
	detener todos •	detener 10005 V
Differen	Variables cuando comience como cle	
▲ Distrace	Mis crea un clon de este obje	
	extensión borrar este clon	

A continuación que envíe un mensaje llamado Inicio.

Vamos a crear un segundo bloque de instrucciones que le diremos:

Al recibir Game Over cambiar el fondo con el disfraz número 2 y además que se detengan todos los programas.

Vamos a modificar el disfraz número 2 del fondo añadiendo el texto Game Over.



Ahora vamos a agregar un nuevo objeto y lo vamos a reducir.

 (185) VIDEO TUTORIAL / JUEGO × Smallock Block-Based ID ← → C a idemblock.cc 	E-Coding x +						० - ० ४ 🙆 🗯	o × ≅ 🐴 :
Aplicaciones				A				Lista de lectura
	n titulo	Suardar Publicar		Manual de usuario	Programas de ejempio	Comentarios ····	Editor de	Python
		•					Bloques	Python
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	para siempre						
		pariencia	9					
		Sonido si er	itonces					· (1)
		Eventos						
		si er	itonces					
		Control si no						
C3 🔳 📰 🔠		Sensores						
		espera hasta q	ue 🌑					
Dispositivos Objetos	Fondo	peradore						
	Tamaño Dirección	repite hasta qu	Je Service and a se					
Parrot Añadir	50 90 V	/ariables	و ال					
		Mis detener todo	os 🔻					
	💉 Disfraces 📑							.0
	♦ Sonidos	extensión cuando comie	nce como clon					

Y lo vamos a programar de la siguiente forma.

C (155) VIDEO TUTORIAL / JUEGO X ♀ mBlock Block-Based II	DE-Coding x +		● - ♂ X ● ☆ ◎ ★ ₩ ● : □ iita é tecta
makeblock mBlock 🛇, 🗎 Archivo 🤇	sin título 🖻 G	Guardar Publicar	🖹 Manual de usuario 🔰 Programas de ejemplo 📮 Comentarios 😶 🌐 Editor de Python
Dispositivos Chijetos Perori Dispositivos	Fondo Objeto Parrot X y -181 -46 Tamaño Dirección 5 90 Muestra	overnient pariencia sonicos si entonces opariencia pariencia sonicos si entonces opariencia sonicos si entonces opariencia sonicos si entonces opariencia sonicos spers hasta que opariencia sonicos spers hasta que <td>eloques Python al rectivir Inicio • • para siempre • creas un clon de este objeto • • espera número al azar entre (003 y 023) segundos • cuando comience como clon • muero 10 para siempre muero 10 para siempre muero 10 para siempre muero 10 para siempre muero 11 para siempre muero 12 • ecton • e</td>	eloques Python al rectivir Inicio • • para siempre • creas un clon de este objeto • • espera número al azar entre (003 y 023) segundos • cuando comience como clon • muero 10 para siempre muero 10 para siempre muero 10 para siempre muero 10 para siempre muero 11 para siempre muero 12 • ecton • e

Al recibir el mensaje Inicio

Un bucle para siempre

Crea un clon de este objeto. Espera un valor aleatorio entre 0.05 y 0.25 segundo.

Cuando comience como clon Que se muestre Que vaya a las coordenadas x = -181, y un valor aleatorio entre 160 y -160 Un bucle para siempre Mueve 10 pasos Si toca el borde entonces Oculta Borrar este clon

Como podrás observar el primer pájaro el que no es clon está estático lo tenemos que ocultar.

Dispositivos	Objetos	Fondo
Parrot Añadir		-181 -40 Tamaño Dirección 50 90 Muestra ✓ Disfraces ▲) Sonidos

Ahora para que nuestro pájaro realice el movimiento de las alas vamos a intercalarlo con el disfraz número dos.

 (165) VIDEO TUTORIAL / JUEGO x ★ mBlock Block-Bar ← → C ▲ ide.mblock.cc # Aplicationes 	sed IDE- Coding X +		이 - 이 × 이 ☆ () A 팩 () : E Una sé lectura
makeblock mBlock 🔇, 🗎 Archivo	Sin título	Guardar Publicar	🛢 Manual de usuario 🔰 Programas de ejemplo 🛱 Comentarios 🚥 🌍 🗾 Editor de Python
		Image: second	Bloques Python cuando comience como clon muestra we ax: 131 , y; número al azar entre 160 y -160 pará siempro 40 mueve 10 pasos 1 v [borare este clon 0
Li El III Es Dispositivos Objetos Parot Adader	Fondo Tamaño Dececión 50 90 Muestra profinaces (1) Sontidos	Coperadore Variables Mission extension	cuando comience como clan para siempre siguiente disfraz espera (3.10) segundos g () () () (=

Cuando comience como clon

Un bucle para siempre

Siguiente disfraz

Espera 0.10 segundos

Ahora tenemos que hacer la mirilla, esta tiene que seguir el curso del ratón.

Vamos a crear un nuevo objeto que le llamaremos mirilla.



Antes de finalizar recuerda en agrupar el circulo y las dos líneas para que queden un una sola figura.

(185) VIDEO TUTORIAL / JUEGO X Smallock Block-Based ID (185) VIDEO TUTORIAL / JUEGO X	E-Coding X +						० २ ४ 🔮 :	- 0 ×
III Aplicaciones makeblock mBlock 🔇, 🖿 Archivo 🛛 Si	in título	🖹 Guardar	Publicar	🗎 Manual de usuario	V Programas de ejemplo	🛱 Comentarios 😶 🍘	Editor	Uista de lectura
			mueve 10 pasos				Bloques	Python
		Movimient	gira (° 15 grados					
		Apariencia	gira 🔊 15 grados					
		Sonido	ve a puntero del ratón 🔻		cuando clic en			
		Eventos	ve a x: 1 , y: 1		para siempre			
	(\uparrow)	Control	desliza en 🚺 segundos a x: p	untero del	ve a punte	ro del ratón 🔻		
	00	Sensores	desliza en 🚺 segs a x: 🚺 , y			• • • • • • • •		
Dispositivos Objetos	Fondo Objeto	Operadore	apunta en dirección 90					
Parrot timirilla	mirilla X Y	Variables	apunta hacia puntero del ratón v					
	173 -180 Tamaño Dirección 40 90	Mis	cambia x 10 unidades					
	Muestra	extensión	fija x a 🛛 0				0	0

Cuando clic en banderita

Para siempre

Ve a puntero del ratón

Volvemos a seleccionar nuestro pájaro.

Vamos a crear una variable llamada puntos.

Variable nueva	×
Nombre de la nueva va	ariable:
Puntos	
 Para todos los objetos 	Sólo para éste objeto
	Cancelar Aceptar

Puntos											
fija Puntos ▼ a 0											
cambia Puntos ▼ por 1											
muestra la variable Puntos 🛡											
oculta la variable Puntos 🔻											
										-	
al recibir Inicio 🔻	. .										
	-)	1.1									
fija Puntos 🔻 a	0	•								-	
						-				-	
para siempre											
crea un clon de	este ol	ojeto y	2								
			6	0.5		0.27	5				
espera numero	al azar	entre	0.	05	У	0.23	ソ	segi	inac	ns -	
• •											

Vamos a agregar fijar Puntos a 0 en el bloque al recibir Inicio.



borrar e	ste clon												
									÷.				
									ŀ.			-	
ci :tr	cando	mir	rilla		2	ont	on		ŀ.				
31 200		_	ma		<u></u>	em	.011	ces	ŀ				
oculta								-		-	-	-	
Ocuita													
cambia	Duntos	-	-	- (1						P	>	
Carribia	Puntos		pc	"	<u>'</u>								
harrar a	sto clon			-							-		
Dorrar e	ste ción												
									ŀ				
	<u> </u>												

En el bloque cuando comience como clon el vamos a agregar.

Si ¿tocando mirilla? Entonces

Oculta

Cambia Puntos por 1 (hace de contador)

Borra este clon

A continuación vamos a crear nuestra segunda ave, para ello vamos a duplica	la primera.
---	-------------

Dispositivos	Objetos	Fondo					
Parrot mirilla	Parrot2	Objeto Parrot2 X Y 42 45 Tamaño Dirección 50 90 Muestra ()					

Esto nos permitirá usar parte de este código que es común para ambos objetos, menos pequeñas modificaciones.



Vamos a cambiar el color de nuestro segundo pájaro.

Vamos a crear una nueva variable llamada vidas con un valor inicial de 3.



Al recibir Inicio cambiamos la variable Puntos por Vidas asignándole el valor inicial a 3.



			<u> </u>							× .		
si įt	ocando	bo	rde	•)?	\geq	ent	on	ces	÷		
		<u></u>								<u>۱</u>		
oculta				,								
		1										
borrar e	ste clon											
										ŀ.		
si zi	ocando	mi	rilla	<u> </u>) ?	2	en	ion	ces	Ŀ		
ocuita												
	Durates				-							
cambia	Puntos) pc	or (-5	4			-			
					-	F						
cambia	Vidas		por		1	Ŀ.						
		1.1										
borrar e	ste ción				-				-			
										ŀ.		
	_ ح											

Cuando comience como clon, modificamos el condicional Si ¡tocando mirilla? Entonces

A la variable Puntos se le resta 5

A la variable Vidas se le resta 1

Vamos a modificar cuando comience como clon





Cuando ¿tocando mirilla? Entonces Cambia Puntos por -5 Cambia Vidas por -1

Además

```
Si Vidas = 0 entonces
```

Cambia al fondo número 2 Detener todos los programas

Para que aparezcan menos le vamos a cambiar el tiempo de espera al recibir Inicio.

