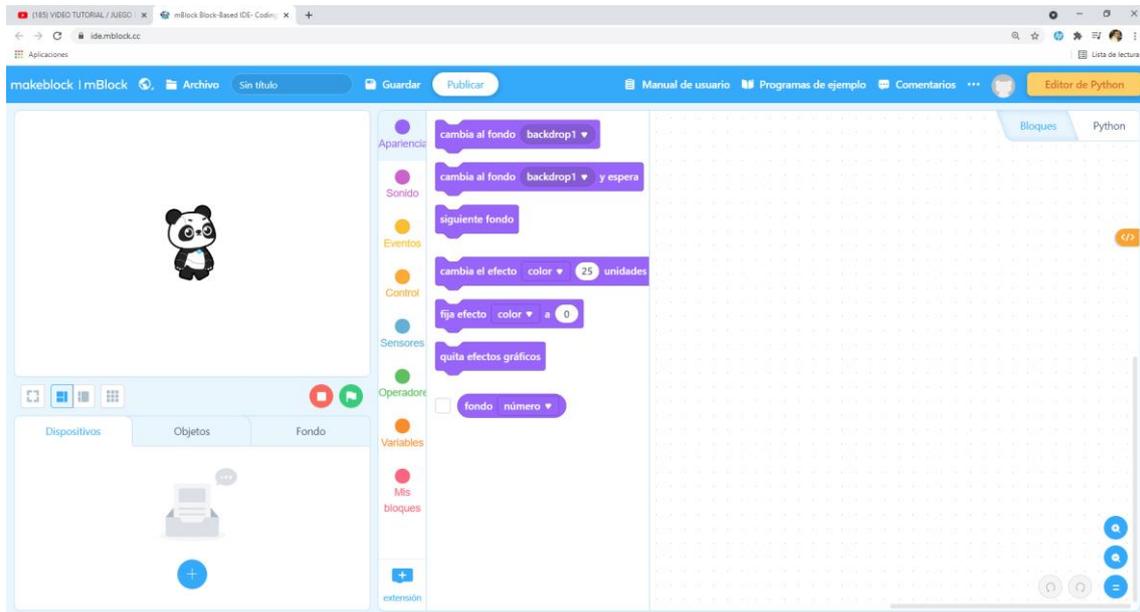


Video juego con mBlock

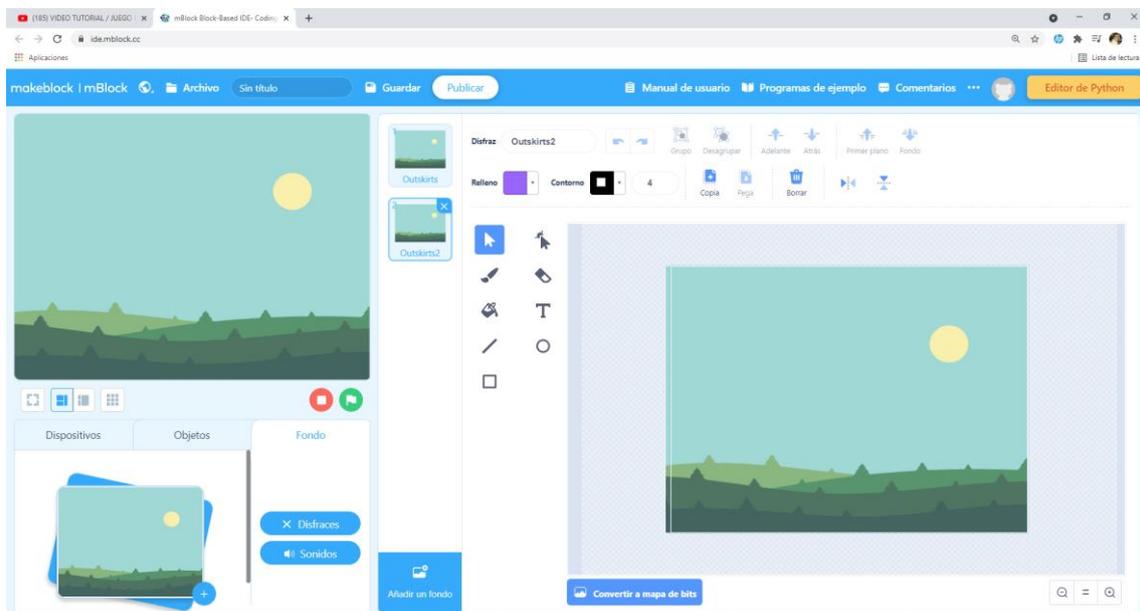
Cazador de pájaros

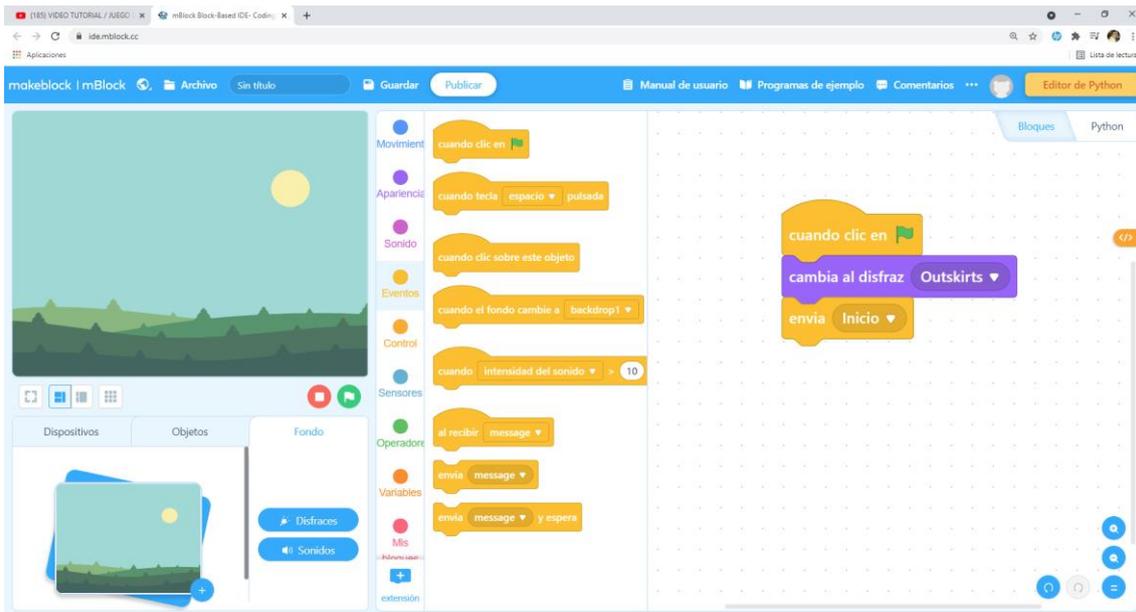


Lo primero que vamos a realizar es borrar el objeto por defecto.



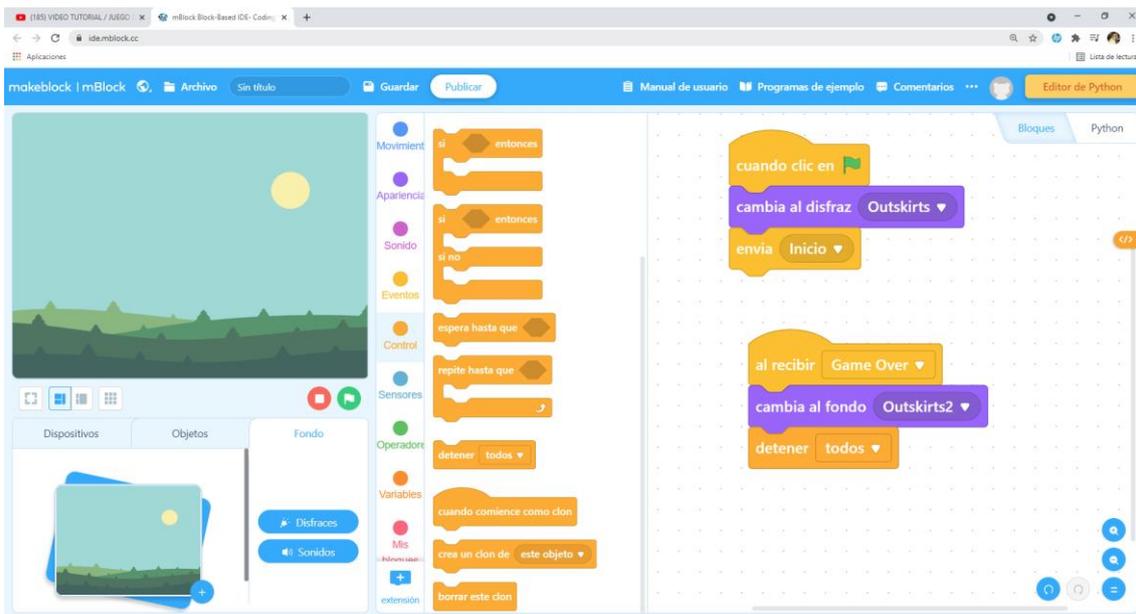
Vamos a agregar un fondo y lo vamos a duplicar.





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.

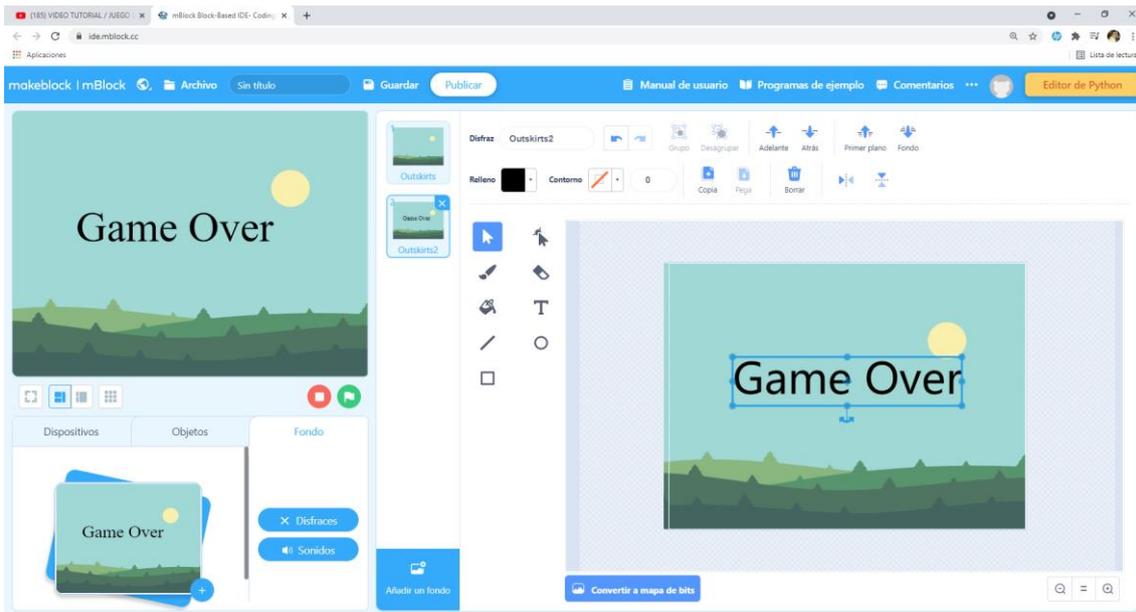
A continuación que envíe un mensaje llamado Inicio.



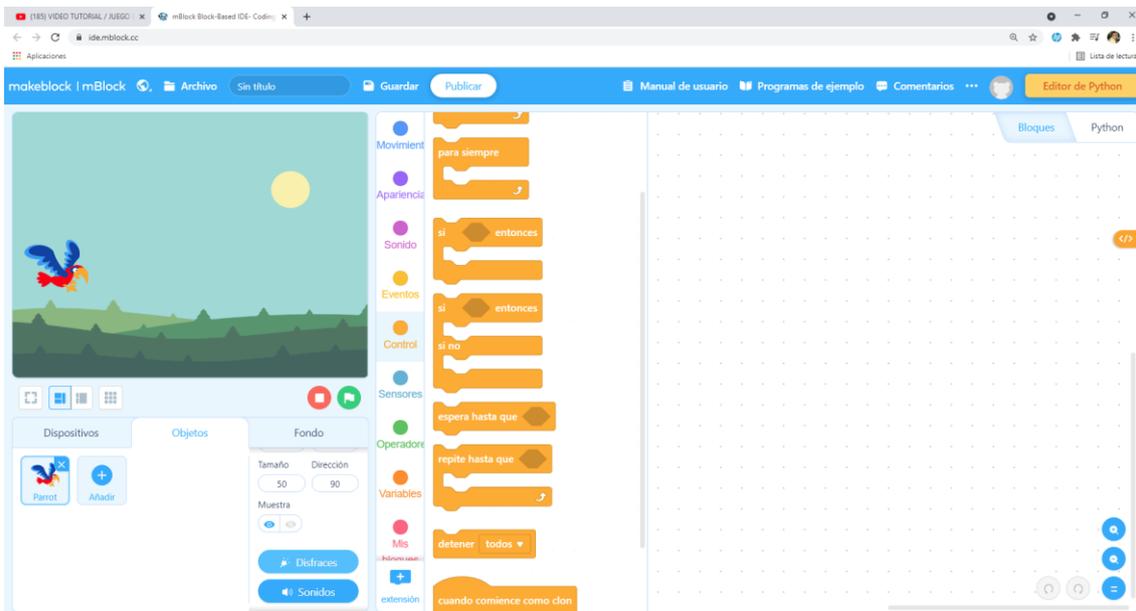
Vamos a crear un segundo bloque de instrucciones que le diremos:

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

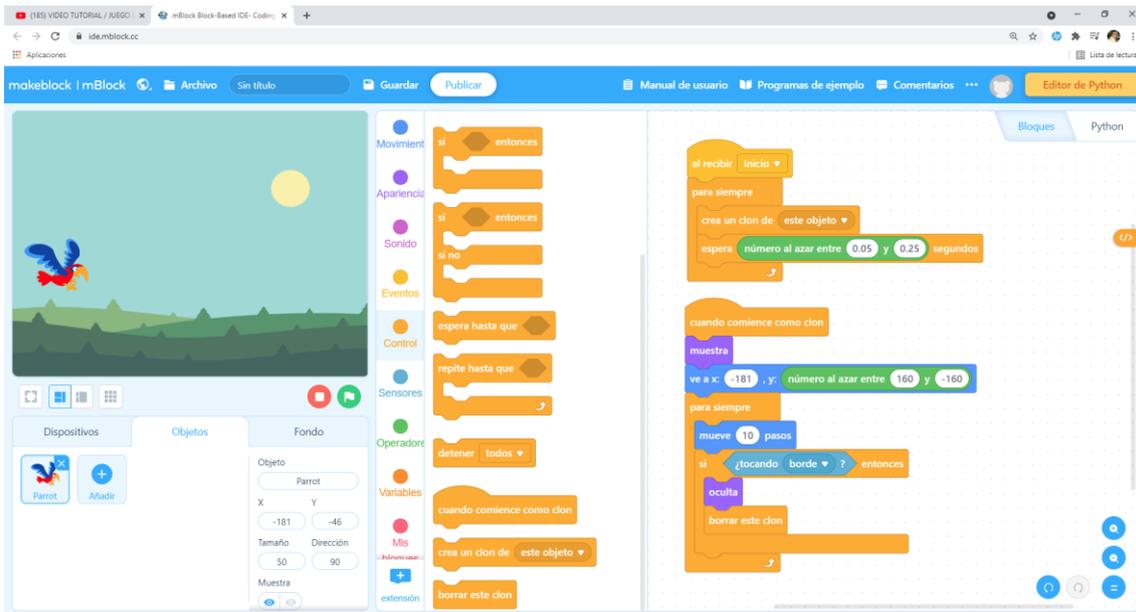
Vamos a modificar el disfraz número 2 del fondo añadiendo el texto Game Over.



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



Y lo vamos a programar de la siguiente forma.



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

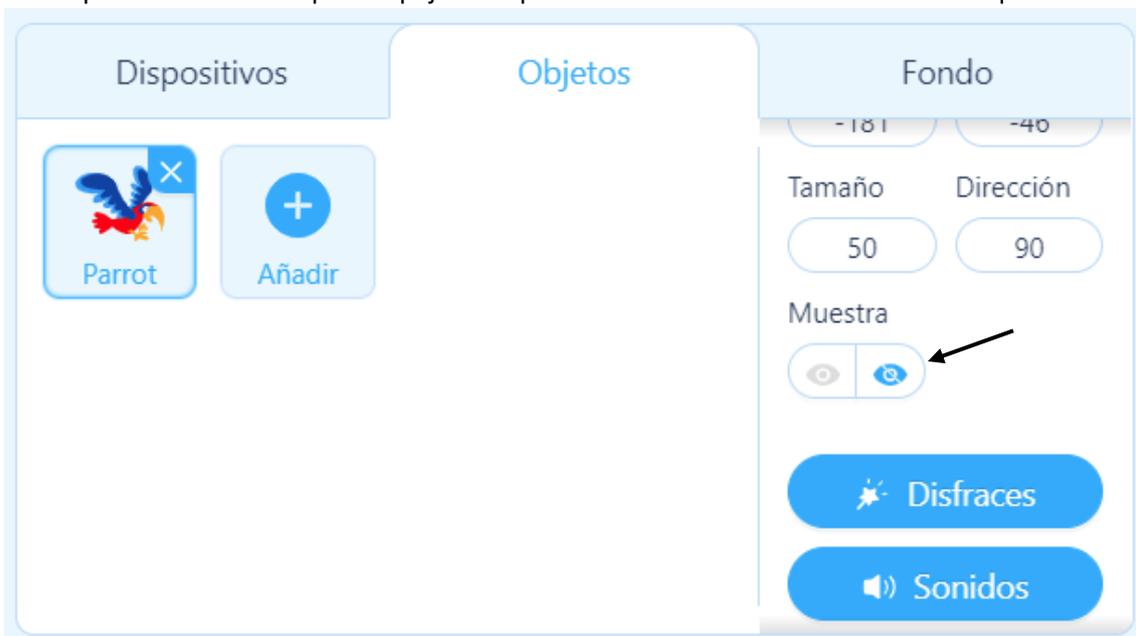
 Mueve 10 pasos

 Si toca el borde entonces

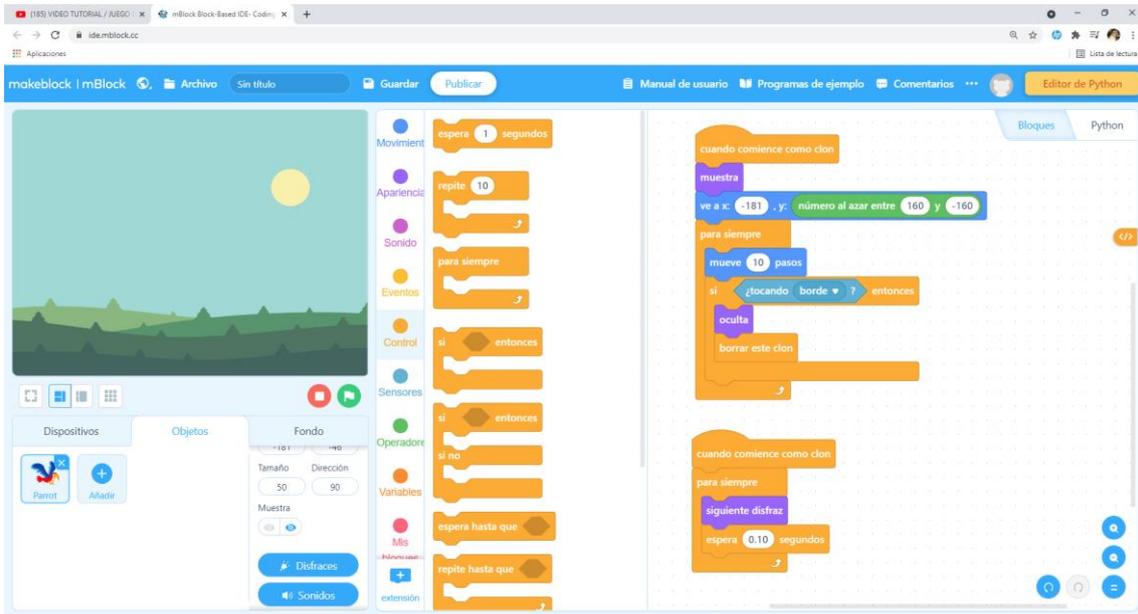
 Oculta

 Borrar este clon

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



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



Cuando comience como clon

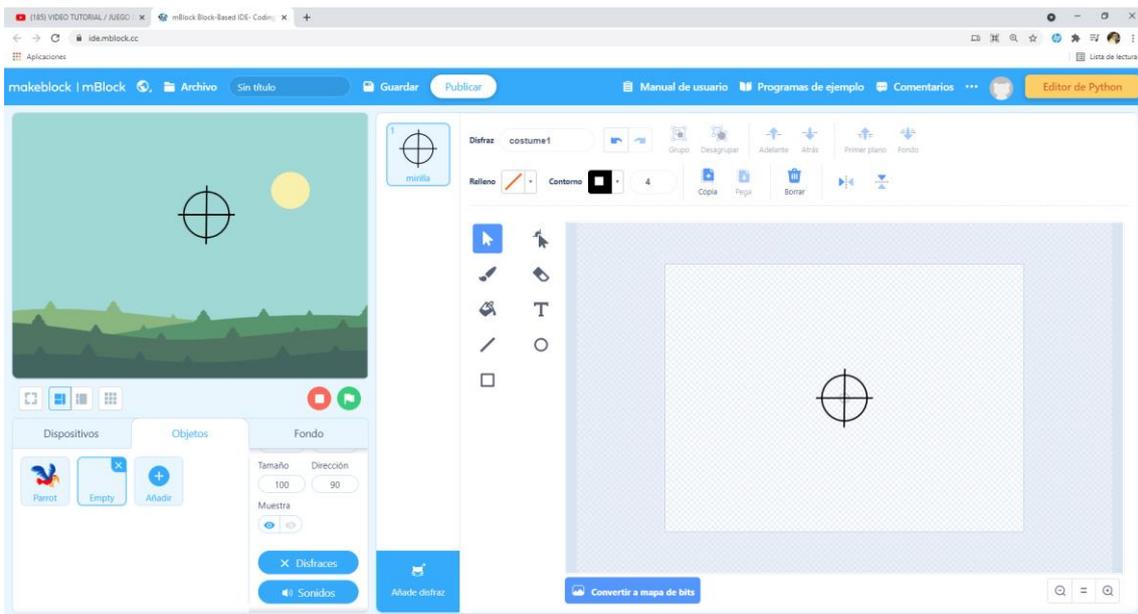
Un bucle para siempre

 Siguiente disfraz

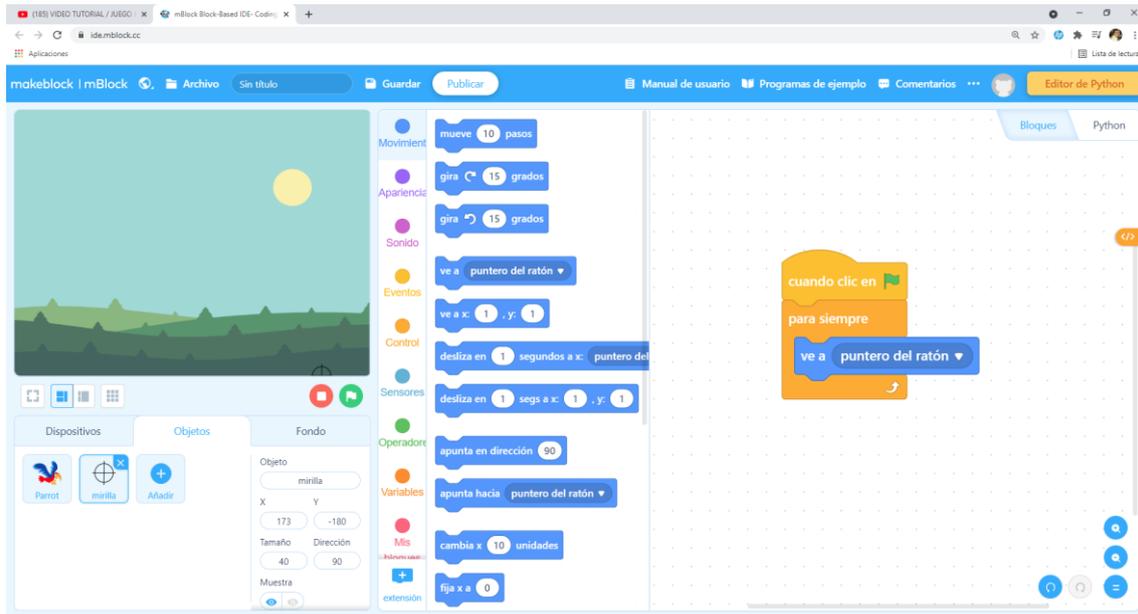
 Espera 0.10 segundos

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 agrupar el círculo y las dos líneas para que queden en una sola figura.



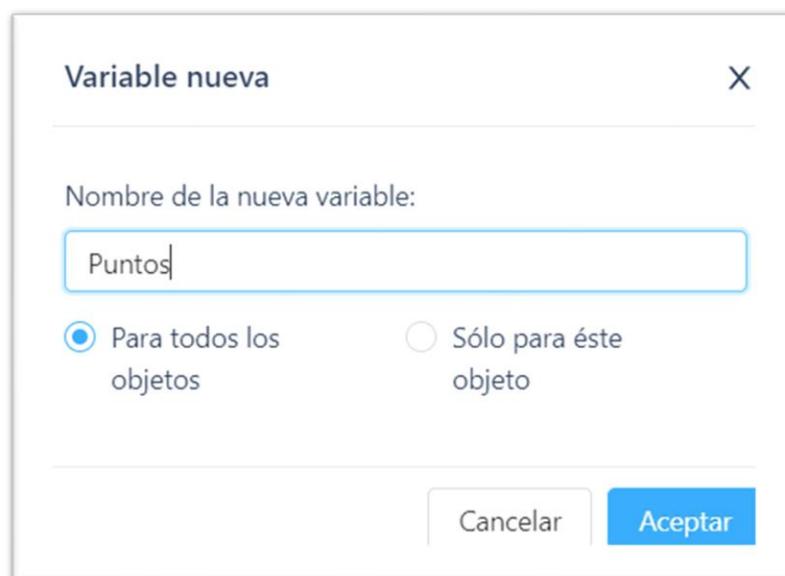
Cuando clic en banderita

Para siempre

Ve a puntero del ratón

Volvemos a seleccionar nuestro pájaro.

Vamos a crear una variable llamada puntos.



✓ Puntos

```

fija Puntos a 0
cambia Puntos por 1
muestra la variable Puntos
oculta la variable Puntos

```

```

al recibir Inicio
  fija Puntos a 0
  para siempre
    crea un clon de este objeto
    espera número al azar entre 0.05 y 0.25 segundos

```

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

```

cuando comience como clon
  muestra
  ve a x: -181 , y: número al azar entre 160 y -160
  para siempre
    mueve 10 pasos
    si ¿tocando borde ? entonces
      oculta

```



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

Si ¿tocando mirilla? Entonces

Ocultar

Cambia Puntos por 1 (hace de contador)

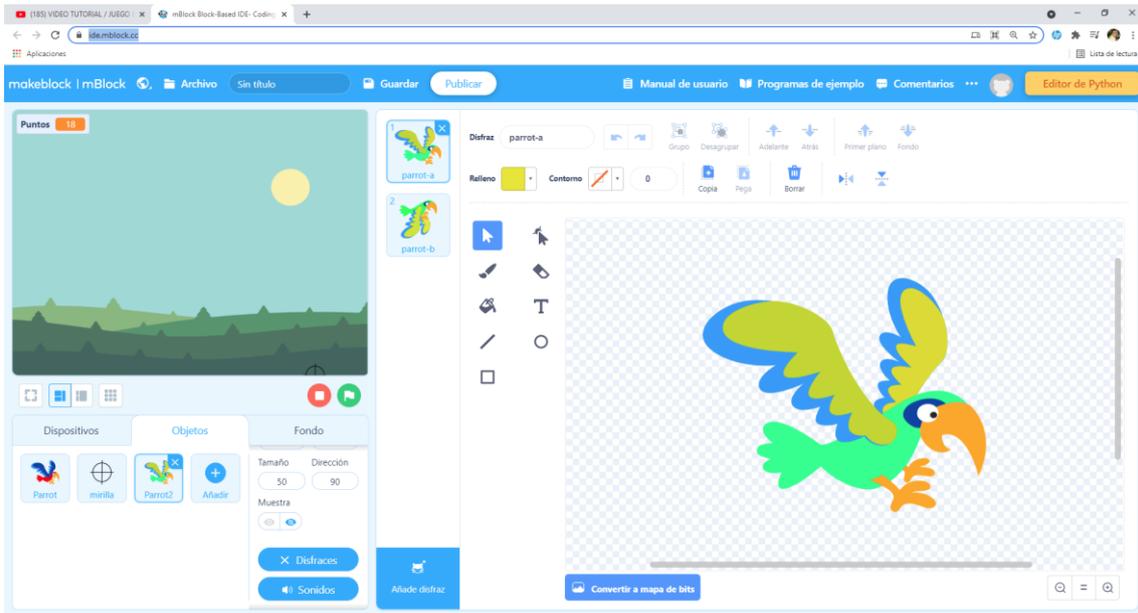
Borra este clon

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



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

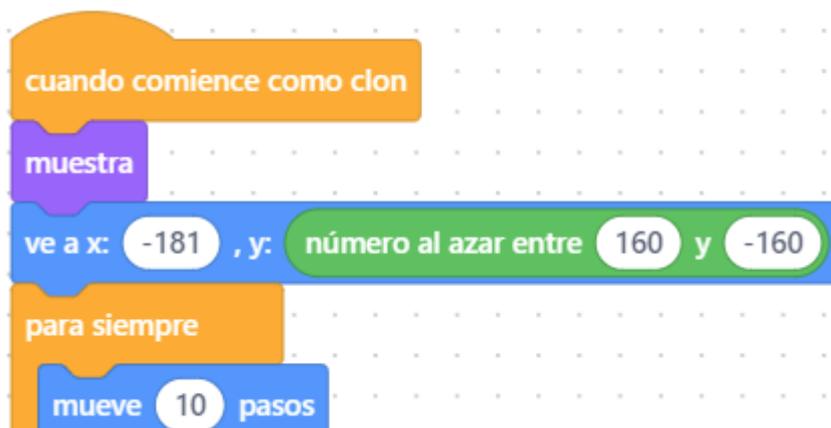
Vamos a cambiar el color de nuestro segundo pájaro.

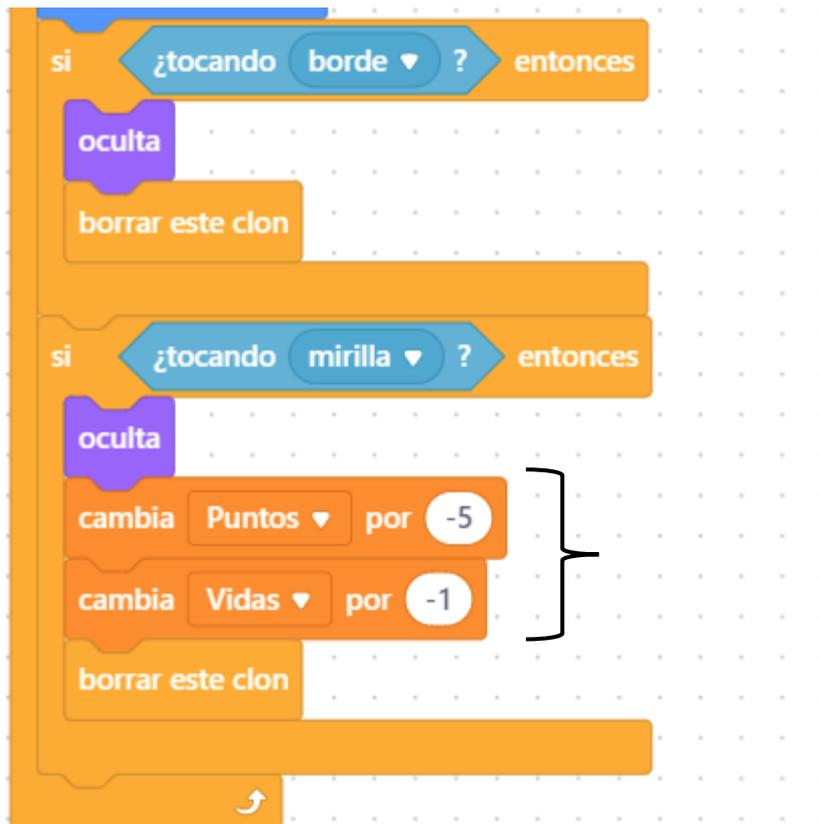


Vamos a crear una nueva variable llamada vidas con un valor inicial de 3.



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





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.

