

JUEGO RANA pasa Calle y Atrapa Bicho!

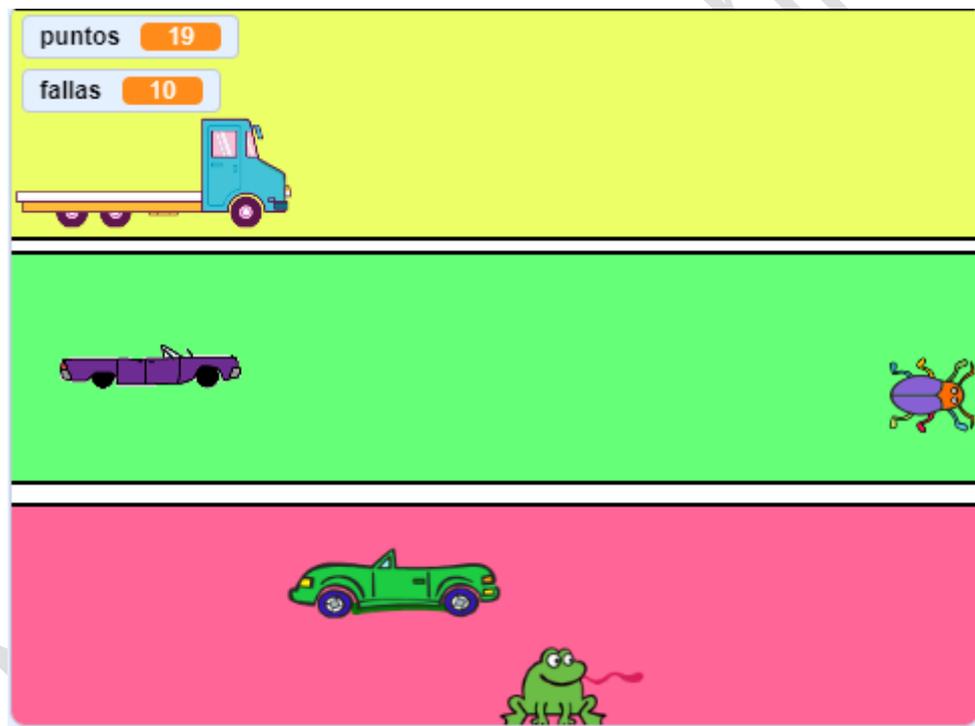
IDEA:

El juego consiste en que una Rana intentará pasar una calle repleta de vehículos que van y vienen, mientras intenta atrapar un Bicho!

LA MECÁNICA:

- La RANA, se desplaza en todas las direcciones.
- Lo Enemigos (uno o varios autos) se desplazaran en forma horizontal, de derecha a izquierda, además de tener diferentes velocidades.
- Bicho: si es tocado (comido) por la rana, vuelve a aparecer en una posición aleatoria diferente.

BOCETO (CONCEPT ART):



DISEÑO de FONDO:

Lo primero que debemos hacer es diseñar la autopista, utilizando cuadros con diferentes colores que harán de carriles.

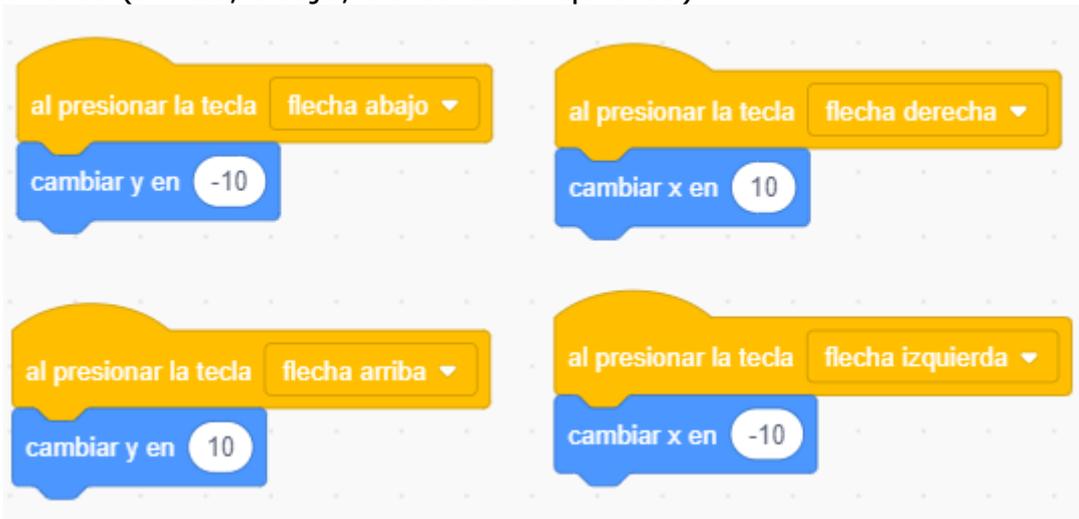
Luego agregar la rana, un bicho y 2 vehículos.

Se recomienda renombrarlos y ponerles un nombre que los identifique bien (rana, bicho, auto1 y auto2)

PROGRAMACIÓN en BLOQUES:

OBJETO Rana: Movimientos

Movimientos en todas las direcciones por medio de cada una de las teclas direccionales (arriba, abajo, derecha e izquierda)



*Se puede cambiar los valores para que su desplazamiento sea más rápido.

OBJETO: Enemigo (autos) – Movimiento Aleatorio Horizontal

(los autos serán programados de forma similar cuidando los diferentes carriles)

Al iniciar el juego, por siempre, se ejecutarán las siguientes instrucciones:

1. primero desplazarse a una determinada dirección final
2. ir a la nueva dirección
3. esperar unos segundos

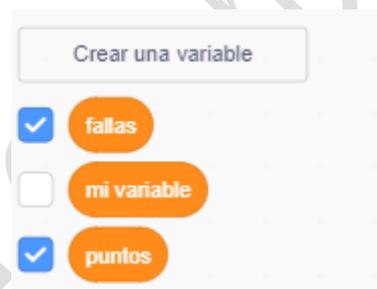
*se utiliza generar números al azar para que no sea predecible el movimiento y desplazamiento del enemigo.



VARIABLES (Puntos y Fallas)

*Se incluyen los puntos en el Objeto Bicho.

*Las fallas se suman en el Objeto Rana, cada vez que es tocado por el Enemigo (autos).



OBJETO: Bicho - Comportamiento: Movimiento Aleatorio

Cada vez que la rana toca el bicho, este agrega puntos y luego se mueve a otra posición de forma aleatoria.

*Se incluyen los puntos en el Objeto Bicho.

al presionar

por siempre

si ¿tocando Frog ? entonces

cambiar puntos en 1

ir a x: número al azar entre -220 y 220 y: número al azar entre -160 y 160

OBJETO RANA: Recuento de Fallas

Las fallas se registran cuando la rana es tocada por un enemigo (vehículo).

Al iniciar el juego, por siempre, se ejecutarán las siguientes instrucciones:

1. establecer puntos en 0
2. establecer fallas en 0
3. SI está tocando el Enemigo, entonces debo:
 1. cambiar fallas, agregarle 1
 2. tocar un sonido
 3. mostrar mensaje “Cuidado” por 1 segundo
 4. ir a nueva posición

al presionar

mostrar

ir a x: 38 y: -153

establecer fallas a 0

establecer puntos a 0

por siempre

si ¿tocando Convertible ? entonces

cambiar fallas en 1

tocar sonido pop

decir Cuidado por 1 segundos

ir a x: 38 y: -153



MODIFICACIONES y MEJORAS:

Todos los códigos de programación siempre pueden ser mejorados. Se recomendaría hacer algunos ajustes en las posiciones de los objetos.

Podrías agregar sonidos, nuevos disfraces, etc.

Se podría cambiar en algunos vehículos las direcciones.