

Pràctica-3: Joc - "Mole-Mash"

Seguint els següents passos programaràs el joc "Mole Mash". Apareixerà a la pantalla cada mig segon una imatge i si la toques a temps un marcador sumarà un punt.

Material previ:

- Necessites una imatge de 36×36 pixels
- un arxiu de so d'un o dos segons (beep)

PASSOS

1.- Modifica el nom de screen 1 pel títol que li vulguis posar al joc

2.- Afegeix al projecte l'element canvas i redimensiona'l a 300×300 pixels. Dins de l'element "canvas", afegeix-li l'element "ImageSprite" i modifica els seus apartats de la següent manera:

Enabled: activat **Heading :** 0 **Interval:** 500 **Picture:** la de 36×36 px **Speed :** 0

Visible: activat **With i Height:** Automatic

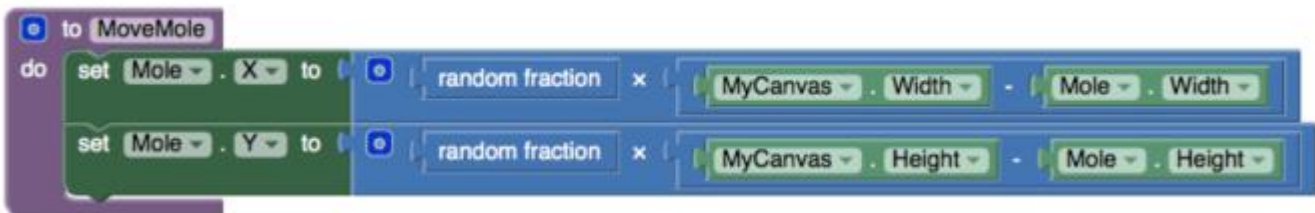
3.- Introdueix també un element "label" i canvia-li el nom per "punts", afegeix també un boto, un so (descarrega el que creguis oportú per a cada vegada que es toca la pantalla) i un rellotge.

PROGRAMACIÓ

4.- Obre l'editor de blocs i arrossega "to procedure do". (Canviali el nom per MoveMole)

5.- Del Menu "Image Sprite", introdueix els elements "Set imageSprite1.x to" i "Set ImageSprite1.y to"

6.- Del Menu "Math" Afegeix les opcions de producte, "call random fraction" i de resta, de la següent manera:



7.- Dels menús "canvas1" i "imageSprite1" s'han afegit a la resta els elements "Mycanvas width" – "Imagesprite With" i "Mycanvas Height" – "Imagesprite Height"

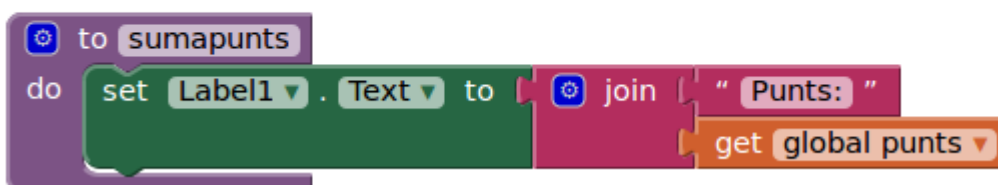
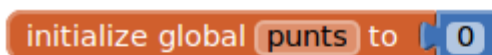
Amb aquestes instruccions queda definit el moviment aleatori de la imatge.

8.- Cada vegada que el rellotge marqui un segon s'executarà aquesta funció:

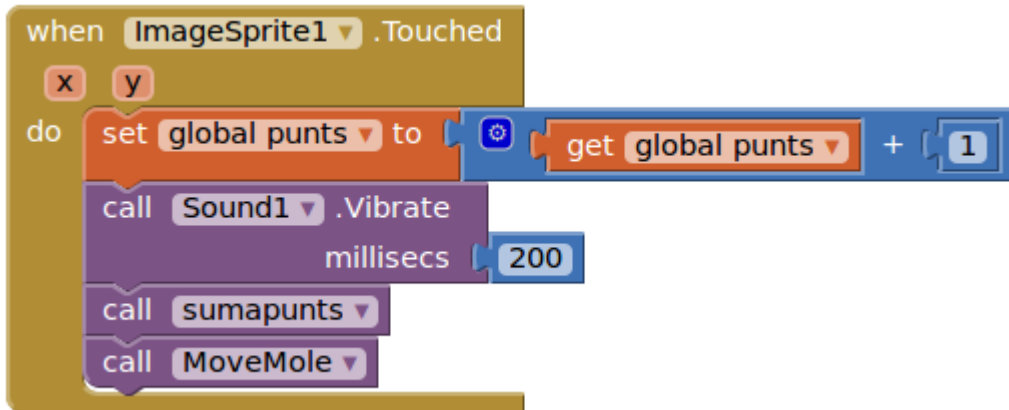


Amb els següents passos es programarà l'element "punts", de tal manera que conti el número de vegades que es clica a la imatge.

9.- Crea una variable (initialize global to) anomenada "punts" i associa-li del menú "Math" el numero 0. Crea també el procediment (posa-li de nom «sumapunts») que escriurà la paraula punts amb el valor que adquireixi la variable, de la següent manera:



10.-Finalment només queden les instruccions per tal que quan es toqui l'imagesprite es sumi un punt a la variable, es reproduïxi el so i vibri el mòbil (call sound), s'actualitza el text amb els punts (call sumapunts) i es mou la imatge (call MoveMole):



Ampliació 1: Usa el botó afegit per reiniciar el comptador de punts.

Ampliació 2: Posa un límit de punts, en quan s'arribi a aquest límit que surti un missatge («Has guanyat!»)