

# Reto #24 SERPIENTE



ESTRUCTURA DEL RETO

## DESCRIPCIÓN

## Este juego es un poco más difícil que los anteriores, así que estate atento. Se te ha proporcionado un montaje que debe funcionar como base para este juego de la serpiente. Podemos mover la serpiente pero nada más funciona. El juego está pensado para ser utilizado principalmente en dispositivos móviles con pantalla táctil.

## OBJETIVO GENERAL

## En este reto vas a crear un juego tipo serpiente. También exploraremos nuevos mecanismos en Gdevelop.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Al final de este desafío, usted será capaz de ...:

* Tener experiencia con una suite de programación visual y ser capaz de codificar una pequeña pieza de software estándar con ella.
* Saber qué son las sentencias y las líneas de comando y qué significan para un compilador.
* Ser capaz de escribir instrucciones utilizando una sintaxis correcta y con un mínimo de errores.
* Saber qué son los operadores, qué hacen y qué símbolos corresponden a cada operador.
* Comprender la asignación de valores a variables y cómo modificarlos.
* Conocer todas las operaciones aritméticas básicas y cómo utilizarlas.
* Reconocer y saber utilizar todas las estructuras de datos relacionadas con los números.
* Conocer las estructuras vinculadas al uso de texto, como cadenas y caracteres.
* Saber utilizar correctamente las sentencias If para ejecutar código según una determinada condición fija definida.
* Saber desarrollar para dispositivos móviles.

| INSTRUCCIONES |
| --- |
| *Esta es tu configuración inicial. Ya hay algunos eventos para hacer aparecer la serpiente y el objeto que será comido. Pero deberías mirar cuidadosamente las propiedades y comportamientos de los objetos. Ten en cuenta que sólo el Borde y el PlayerHead están en la escena. El movimiento de la serpiente es con las teclas A,W,S,D o el mecanismo Swipe en pantallas táctiles.*    Echemos un vistazo a parte del código  Al principio del juego, creamos los distintos objetos para el juego.    A continuación, creamos el código para controlar la serpiente. Es diferente de lo que hacemos normalmente, ya que estamos pensando también en los dispositivos móviles. Así que comprobamos la clave, sino también para Swipe.    Cuando se hace un Swipe o se pulsa una tecla, la dirección de la serpiente cambia. Cuando cambiamos de dirección, ocurre lo mismo con el cuerpo.    Ahora, ¿qué pasa cuando la serpiente se "come" un punto? Tocamos un sonido, sumamos 1 a la puntuación, cambiamos la posición del siguiente punto "comestible".    Y éste es el final: la serpiente choca con el borde o con su propio cuerpo. |

| RECURSOS |
| --- |
| Reto 24 (Básico) |