

# SilverCoders

MEJORA DE LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL MEDIANTE MÉTODOS EFECTIVOS  
DE APRENDIZAJE PARA ADULTOS



RETO #31

## INVASORES DEL ESPACIO

PROGRAMA DE CODIFICACIÓN  
**PARA ADULTOS**  
**+55**



SILVER CODERS

ERASMUS+ No. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by  
the European Union

*Este documento refleja únicamente la opinión del autor y la Agencia Nacional y la  
Comisión Europea no son responsables del uso que pueda hacerse de la información que  
contiene.*

# ESTRUCTURA DEL RETO

## DESCRIPCIÓN

En este reto vas a analizar un juego existente que reproduce la jugabilidad tradicional de Space Invaders.

## OBJETIVO GENERAL

En este caso utilizaremos un juego muy simple y evaluaremos cada una de sus complejas características. A estas alturas, ya has hecho suficientes ejercicios para entender cómo funciona Gdevelop.

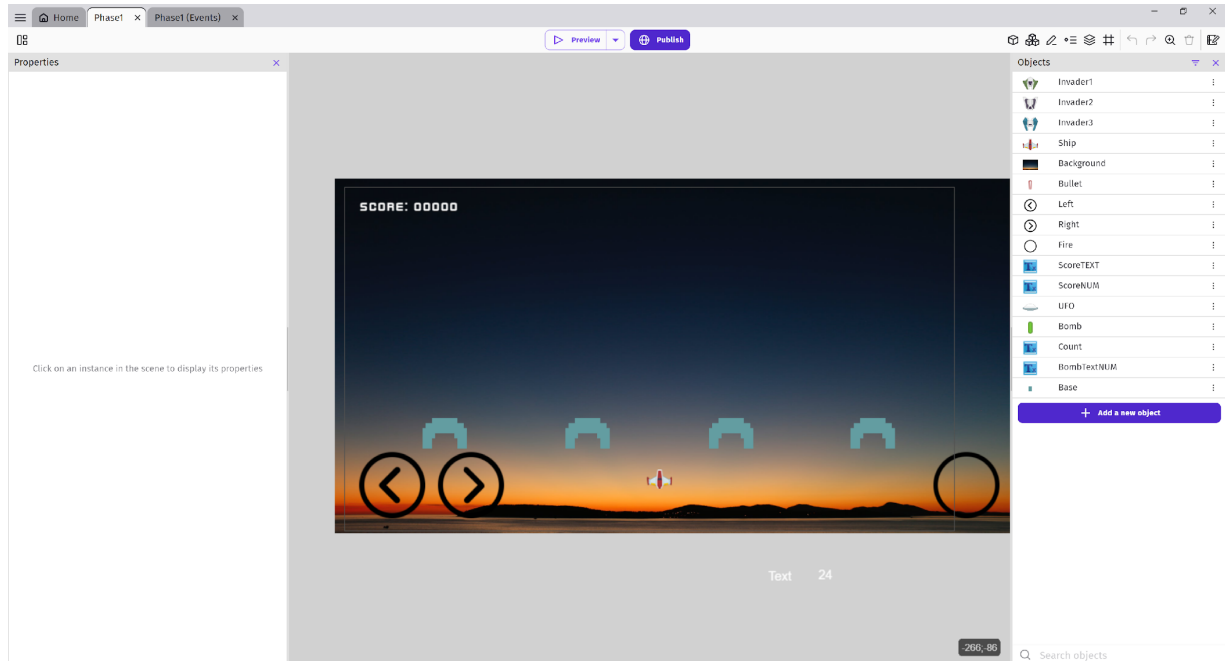
## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

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.

## INSTRUCCIONES

Esta es tu configuración inicial para la aplicación completa. Como siempre, lo primero que debes hacer es previsualizarla y ver cómo funciona.



En este desafío, analice:

- Cómo se pueden tener diferentes **Escenas** en un juego y cómo se puede hacer la transición entre ellas (Cambiar la escena).
- Reproducir **sonidos**
- Cambiar el orden de visibilidad de los objetos (orden z)
- Crear y eliminar **Objetos** durante el juego
- Hacer que los **Objetos** se muevan
- **Crear** puntuaciones y **mostrar** la puntuación más alta

## RECURSOS

Reto 31