

# Reto #26 INVASORES DEL ESPACIO



ESTRUCTURA DEL RETO

## DESCRIPCIÓN

## Se le proporcionó una configuración que está destinado a funcionar como base para este juego de invasores del espacio. Al principio podemos mover la nave, pero tienes que hacer que todo lo demás funcione.

## OBJETIVO GENERAL

## En este desafío vas a crear un juego del tipo Space Invaders en el que tus enemigos aparecen por la derecha.

## 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. Ya hay algunos eventos para hacer que la nave se mueva y dispare. Pero fíjate bien en los objetos que tienes disponibles, sus propiedades y comportamientos.    ¡Empecemos a codificar!  Al principio del juego, vamos a crear los distintos objetos para el juego e inicializar las variables. La variable Pausa nos permite comprobar si el jugador pulsó el botón Pausa. Comenzamos el juego con las rocas con una rotación aleatoria (sólo para que se vean diferentes.    A continuación, establecemos los eventos para la creación de nuestra nave y su destrucción. También creamos una bala y la acoplamos al cañón de nuestra nave (¿recuerdas el último desafío?).    Luego configuramos los controles para jugar. Podemos mover la nave que estará siempre disparando.    Y también creamos a los enemigos. Tenemos diferentes tipos de enemigos y uno de ellos realmente nos disparará (¿puedes decir cuál?). Un aspecto importante aquí es el nombre Vulnerable, que representa un grupo de objetos diferentes.    Ahora vas a crear las condiciones para el juego, empezando por la destrucción de nuestra nave y la destrucción de los enemigos.    Por último, ¿qué ocurre si perdemos la partida (al ser golpeados por un enemigo)?    En la versión final hay otros entes que añaden un poco de sabor visual al juego. Échales un vistazo. |

| RECURSOS |
| --- |
| Reto 26 (Básico) |