

# Reto #25 TANQUE



ESTRUCTURA DEL RETO

## DESCRIPCIÓN

## Este juego sigue el ejemplo del juego del cañón, ya que se trata de disparar a unos enemigos utilizando proyectiles.

## OBJETIVO GENERAL

## En este reto vas a crear un juego tipo cañón 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 en función de una determinada condición fija definida.

| INSTRUCCIONES |
| --- |
| Esta es tu configuración inicial. En este caso sólo hemos proporcionado los objetos básicos que necesitarás para el juego. Estos son:   * torreta: nuestro tanque * bala: las balas que disparamos * enemigo: los tanques enemigos * explosión: el efecto cuando golpeamos a un enemigo * GameOver: un cuadro de texto que aparece cuando el juego termina (¡pero ya puedes verlo!) * background: el terreno para la batalla     Nuestro objetivo es crear un juego en el que aparecerán tanques enemigos que intentarán destruir nuestro tanque. El juego tendrá un solo nivel de dificultad pero tú mismo puedes intentar añadir más niveles de dificultad.  En el escenario básico del juego hemos dejado comentarios como pistas para los eventos que vamos a necesitar. ¡Empecemos!  Nuestro código inicial se refiere a las acciones de nuestro tanque. El primero se refiere a guiar el cañón de nuestro tanque hacia un enemigo. Haremos que el cañón siga la posición del cursor del ratón.    A continuación nos ocuparemos de disparar el cañón. Cuando pulsamos el botón izquierdo del ratón, se crea una bala en el extremo del cañón y le aplicaremos una fuerza en la dirección actual del cañón.    También le hemos añadido un temporizador. ¿Puedes explicar por qué?  A continuación creamos los enemigos. Aparecerán cada segundo (el temporizador "EnemyCreation" está ahí para eso) en una posición aleatoria ligeramente por encima de la imagen. Luego haremos que los enemigos se muevan hacia nuestro tanque.    ¿Le dimos a algún enemigo? Vamos a destruirlo y la bala y mostrar la explosión.    ¿Nos ha destruido el enemigo?    Se acabó el juego...    ¿Qué tal crear una puntuación que cuente cuántos enemigos hemos destruido?  Para los más avanzados: ¿qué pasa con las balas que no aciertan a ningún enemigo? ¿Qué hacemos con ellas? |

| RECURSOS |
| --- |
| Reto 25 (Básico) |