

# Reto #30 PÁJARO FALDERO



ESTRUCTURA DEL RETO

**DESCRIPCIÓN**

## En este reto vas a analizar un juego existente que reproduce la jugabilidad tradicional de Flappy Bird.

## 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 objetos durante el juego * Crear puntuaciones y mostrar la puntuación más alta |

| RECURSOS |
| --- |
| Reto 30 |