5. Vamos a hacer, que el pastel y el donuts, en lugar de aparece en un sitio fijo, aparezca en un lugar al azar. Como la x puede tomar valores entre -240 y 240, e y entre -180 y 180:



6. Vamos a hacer que cada vez que alcance el gato al pastel, este desaparezca y parezca en otro lugar aleatorio.

Esto último debe ocurrir durante todo el juego, por lo que debo meter la sentencia de control por siempre:



7. Arrastra el programa al donuts, para aplicarle el mismo programa:



8. Ahora vamos a poner el sistema de puntos, quiero que me dé 10 puntos si el gato come la tarta, 5 puntos si come el donut, y reste 5 puntos si es alcanzado por el murciélago.

Creo una variable que llamaré puntos:

 

9. Cuando baje la bandera los puntos se quedarán en 0, por ejemplo lo hacemos en objeto escenario:



Al objeto tarta le añadimos cambiar puntos:



Al donut:



Al murciélago:



Comprueba que funciona.

10. Ahora vamos a hacer si el gato choca con el borde derecho, en lugar de pararse aparezca por el lado izquierdo, es decir si la posición en x es mayor de 240, que se fije en x=-240:



Haz lo mismo para que al llegar al borde izquierdo aparezca por el derecho, y con los bordes arriba y abajo.

11. Pon el nombre al proyecto, Juego del pastel:



Guarda el proyecto.

11. Comparte el proyecto:



ES MUY IMPORTANTE COMPARTIR EL PROYECTO, SI NO LO HACES LA PROFESORA NO PUEDE ACCEDER Y CORREGIR

11. Envía el proyecto a inforionora@gmail.com, basta que copies la dirección:



12. Ahora realiza otro proyecto, un juego llamado: Juego del pastel 2, igual que este pero solo con un pastel, y que murciélago en lugar de perseguir al gato, persiga el pastel. Deberás hacer 2 variables, una para los puntos del gato y otra para los puntos del murciélago.

Se suma 10 puntos a quien primero alcance el pastel.

Comparte y envía el proyecto a inforionora@gmail.com