

MONTAJE 8 Comebichos

No podemos dejar el Joystick sin hacer un videojuego !!



El siguiente **RETO** es: *Mover un Sprite "Bat" con el Joystick para atrapar un Beetle*

- Bat se tiene que mover con el joystick por toda la pantalla.
- Beetle se mueve horizontalmente desde el borde derecho hasta el borde izquierdo, y cuando llega al izquierdo, vuelve a aparecer en el derecho (y aleatoriamente desde cualquier altura)



2024-12-05 16_29_08-EchidnaML.png

Solución con EchidnaScratch

Añadimos los Sprite Beetle y Bat y borramos el gato

Al sprite BEETLE vamos a moverlo aleatoriamente con este script

2024-12-05 16_36_16-EchidnaML.png

El sprite BAT se moverá según la posición del JOYSTICK pero **mapeadas** es la SITUACION D de la página que has visto [mapeo](#) algo retocadas.

[mapeo-bat.png](#)

y le añadimos el siguiente código al BAT para que cuente los bichos comidos. Previamente crear una variable COMIDOS

2024-12-05 16_50_38-EchidnaML.png

Todos los programas de este curso se encuentran en este repositorio:

<https://github.com/JavierQuintana/Echidna>

<https://www.youtube.com/embed/kDYtr4lwszE>

Solución con mBlock

El bicho Bettle lo haremos mover bastante rápido y al azar en el eje Y para que lo tenga difícil Bat:

[image-1648727480224.png](#)

Y bat tiene que moverse con el joystick, que le pasaremos las variables A0 y A1. Por lo tanto el Arduino tiene este programa:

[echidna-comebichos1.png](#)

Además hemos añadido la puntuación y el cambio de disfraz para que parezca que aletea:

Por lo tanto el programa del objeto murciélago es

[echidna-comebichos2.png](#) El programa completo lo puedes descargar aquí

<https://planet.mblock.cc/project/projectshare/3230393>

El resultado es:

<https://www.youtube.com/embed/VERfepEkNv8>

Lo sé soy bastante malo !!



Revision #8

Created 2024-12-05 17:07:12 CET by Javier Quintana

Updated 2025-11-23 08:32:02 CET by Javier Quintana