Dos jugadores

Ya toca jugar con dos jugadores. Paso final: la puntuación

Como la vida misma. ¡Si no hay premio o cuantificamos, no hay animación!

Ya te habrás imaginado que el juego está pensado para dos jugadores:

- Uno mueve el ratón y conduce al pez esquivando al tiburón y a los bordes del tablero.
- El otro controla las flechas y mueve al tiburón en las cuatro posiciones.

Idear un sistema de puntuación en el juego

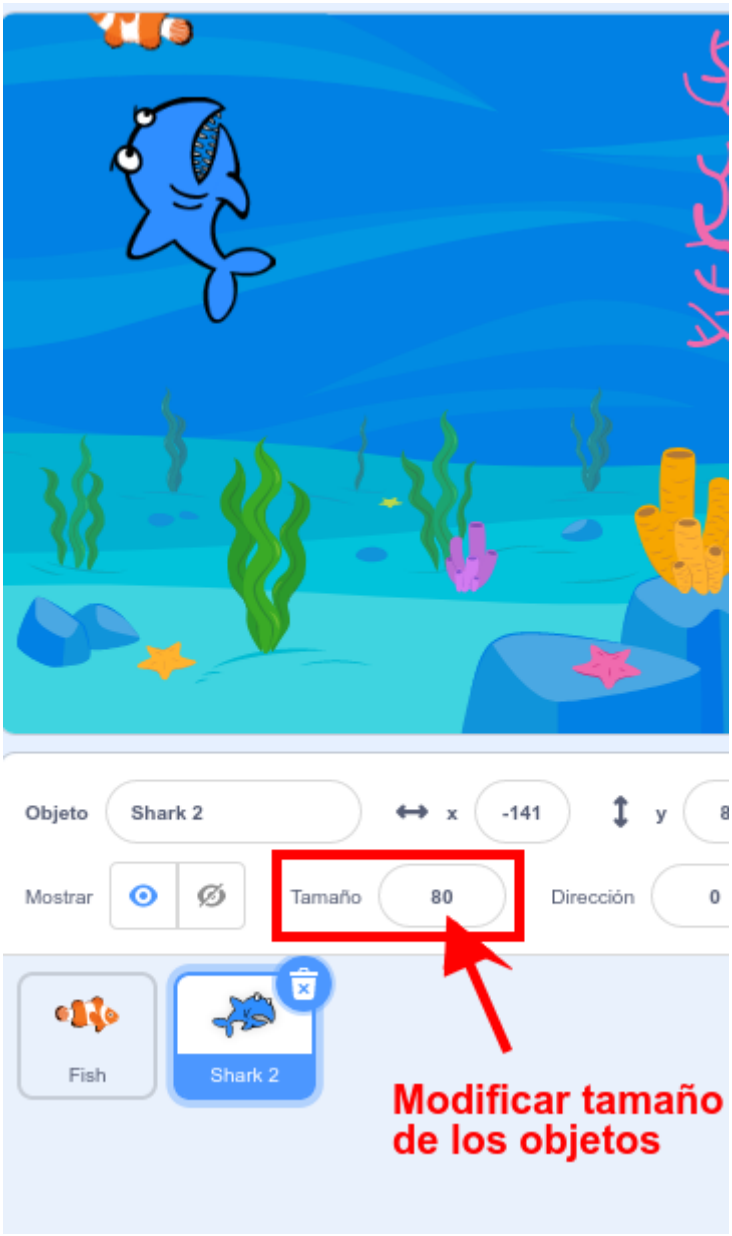
Por ejemplo podría ser este:

- Si el pez grande toca al pequeño:
  - el pez grande gana un punto
  - suena un "zoop"
- Si el pez pequeño toca el borde:
  - el pez grande gana otro punto

Sí, ya sé que es un poco injusto que el pequeño no gane nada, pero así es la vida...

Se recomienda redimensionar los peces para que sean pequeños

Copyright 2026



Solución

Creamos una variable que lleve la puntuación, aquí la hemos llamado "**score**"

Y el reto es dónde poner la instrucción que va incrementando la puntuación "sumar a score 1"

En el programa del pez pequeño:

Programa del tiburón

Enlace al proyecto completo

Revision #4
Created 2022-02-01 12:25:09 CET by Equipo CATEDU
Updated 2023-06-19 14:34:25 CEST by Ana López Floría

Copyright 2026