

## AÑADIR VIDAS A UN PERSONAJE.

Una de las cosas que hace un juego atractivo es que se acabe. Vamos a poner vidas a nuestro personaje.

Se crea en VARIABLES una nueva variable que podemos llamar como queramos pero para nuestro programa vamos a usar vidas.

Al comienzo del programa de nuestro personaje pondremos fijar vidas a 3.

Dentro del bucle de interacción con las puertas haremos que las vidas disminuyan cada vez que choque con la puerta con: CAMBIAR VIDAS POR -1.

A continuación mira a ver las vidas que quedan con ¿VIDAS < 1?

Si tiene 0 vidas manda un mensaje a todos los programa diciendo PIERDES y ESCONDE el personaje.

En el escenario creamos un escenario de fin o game over que recibe el mensaje pierdes y finaliza el programa.

Veamos los bloques o instrucciones necesarias.

The image shows a Scratch script for a character's movement and life management. The script is divided into two main sections. The first section, starting with 'al presionar' (when green flag clicked), sets up the character's initial position and direction. It includes blocks for 'mostrar' (show), 'fijar' (set) VIDAS to 3, 'ir a x: -176 y: -5', 'apuntar en dirección' (point) 90, and 'mover' (move) 10 pasos. A 'por siempre' (forever) loop follows, containing two 'si' (if) blocks. The first 'si' block checks '¿tecla flecha derecha presionada?' (right arrow key pressed?). If true, it points the character 90 degrees, moves 10 steps, and changes the costume. The second 'si' block checks '¿tecla flecha izquierda presionada?' (left arrow key pressed?). If true, it points the character -90 degrees, moves 10 steps, and changes the costume. The second section, also starting with 'al presionar', is a 'por siempre' loop that checks '¿tocando Objeto2?' (touching object 2?). If true, it changes VIDAS by -1. A yellow callout box points to this block with the text 'QUITA UNA VIDA'. Below this, another 'si' block checks 'VIDAS < 1?'. A green callout box points to this block with the text 'COMPARA VIDAS CON EL VALOR 1'. If true, it sends a message 'pierdes' to all and then hides the character. A blue callout box points to the 'ir a x: -176 y: -5' and 'apuntar en dirección 90' blocks in the first section with the text 'PARA QUE EL PERSONAJE SE COLOQUE EN POSICIÓN'.

The image shows a Scratch script for a game over screen. It starts with 'al presionar' (when green flag clicked), which triggers 'cambiar el fondo a fondo1' (change background to fondo1). Then, 'al recibir pierdes' (when receiving pierdes message) triggers 'cambiar el fondo a fondo2' (change background to fondo2). Finally, 'detener todo' (stop all) is used to end the program.