



Girls Who Code en casa

Juego Meteor Catcher: Parte 5

Guía de referencia

Juego del Meteor Catcher: Parte 5 - Guía de referencia



En este documento encontrarás todas las respuestas a algunas de las preguntas de la actividad. Sigue la actividad y cuando veas este ícono, detente y revisa tus conocimientos aquí.

Paso 1: Reflexionar sobre el desafío de tu juego

¿Dónde podemos agregar aleatoriedad al juego para que sea más desafiante?

Hay muchos lugares en los que podríamos agregar aleatoriedad. Aquí nos centraremos en las siguientes propiedades del meteorito:

- ubicación de inicio
- velocidad
- tamaño

Toma nota de tus otras ideas; es posible que desees incluir una cuando comiences a personalizar tu bordado.

Paso 3: Actualizar tu pseudocódigo

Hay diferentes maneras de escribir este pseudocódigo, así que si el tuyo no coincide exactamente, ¡está bien!

- **Ubicación inicial del meteorito:** Establece `meteorX` igual a un valor aleatorio entre 0 y 400. También podríamos decir que se establece en un valor aleatorio en cualquier lugar del ancho del eje x.
- **Velocidad del meteorito:** Establece el valor de la variable `speed` en un valor aleatorio entre 0.5 y 4
- **Tamaño del meteorito:** Establece el valor de `meteorDiameter` para que sea un valor aleatorio entre 10 y 30

Paso 5: Probar tu código

JAVASCRIPT

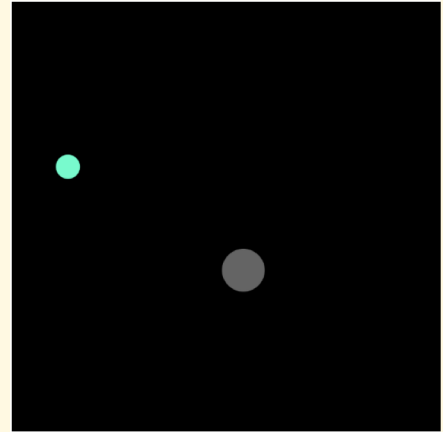
```
// Probar para ver si el meteorito y el capturador se
  han intersectado
if (distance < 15) {
  // Volver a dibujar el meteorito a la parte superior
    de la pantalla en una ubicación aleatoria en
    el eje x
  meteorY = 0;
  meteorX = random(width);

  // Establecer la velocidad del meteorito en un número
    aleatorio entre 1 y 4
  speed = random(1,4);

  // Establecer el diámetro del meteorito en un número
    aleatorio entre 10 y 30
  meteorDiameter = random(10,30);
}

// Probar para ver si el meteorito se ha intersectado
  con la pared inferior
if(meteorY > height) {
  meteorY = 0;
  meteorX = random(width);
  speed = random(1,4);
  meteorDiameter = random(10,30);
}
```

RESULTADO



Haz clic [aquí](#) para ejecutar el bordado de ejemplo.

Paso 6: Verificar la comprensión

Describir cómo esta línea de código cambiaría el comportamiento de nuestro capturador:

```
ellipse(mouseX, mouseY, random(80, 120), random(80, 120));
```

Esta línea de código cambiará el tamaño de las formas ovaladas, pero seguirá teniendo una ubicación que sigue al ratón. Si la elipse está en `draw()`, el valor aleatorio generado cambiará cada bucle.