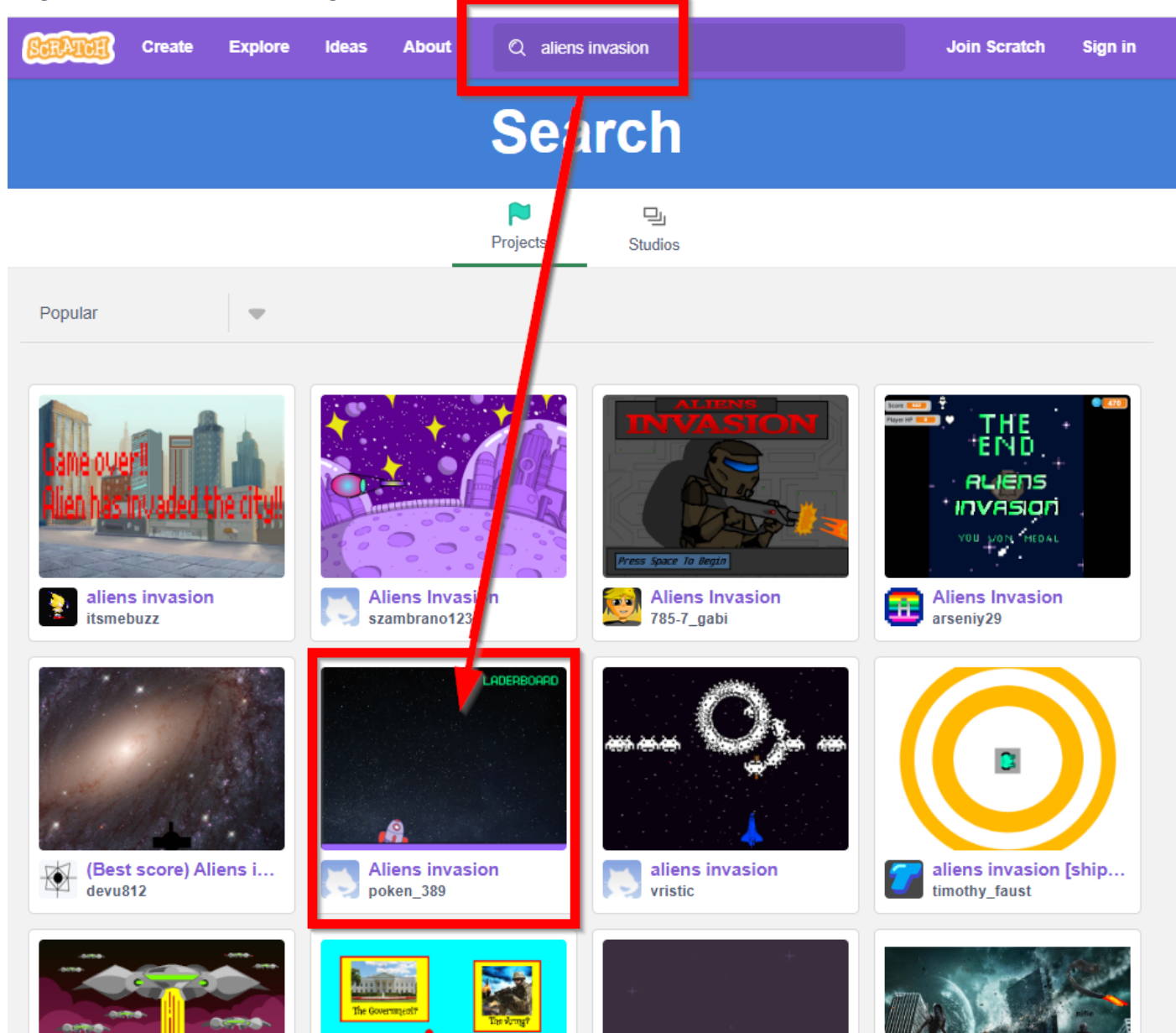


MONTAJE 10 MATA-ALIENS con Joystick. Hackeando código y mapeando

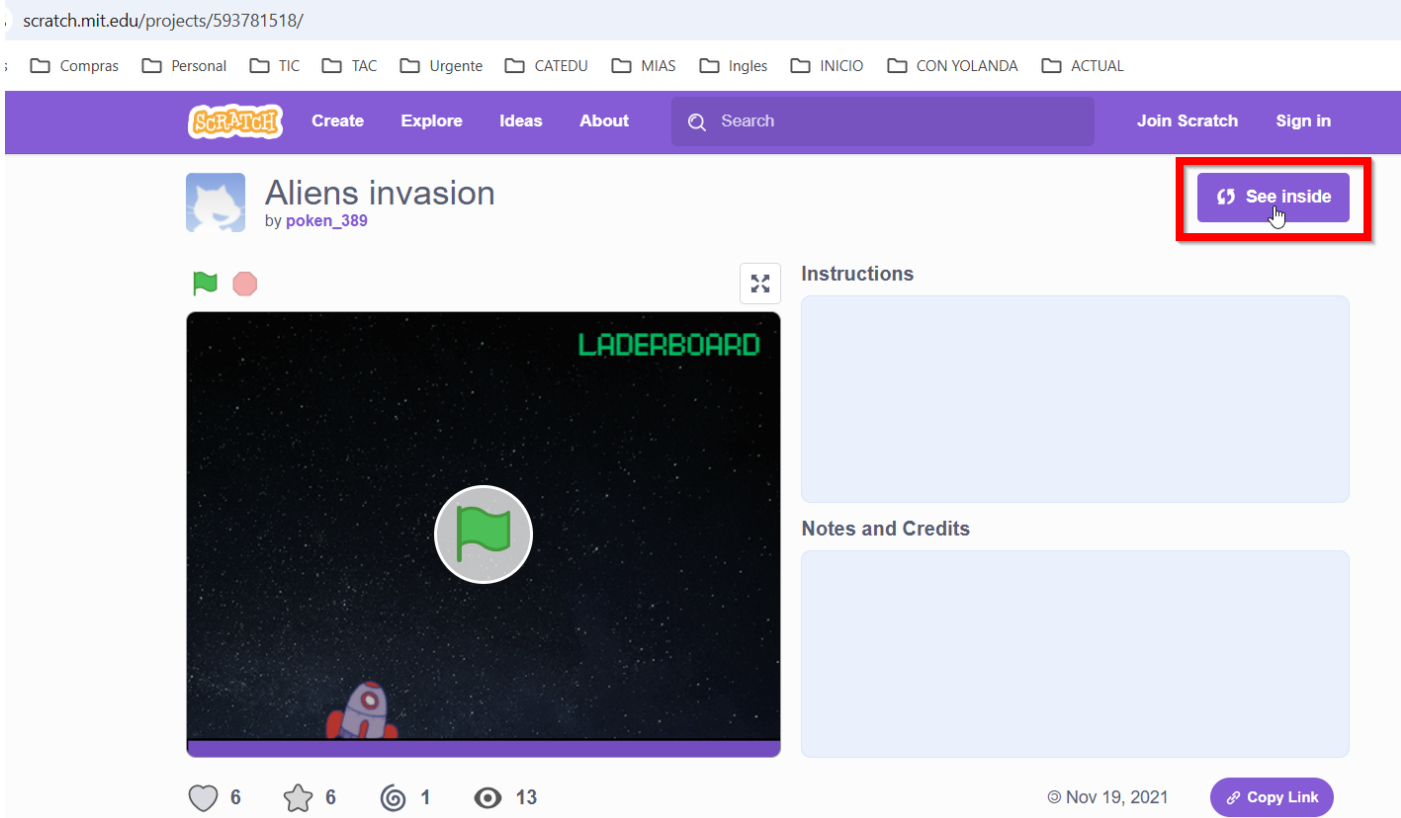
1.- IMPORTANDO PROYECTO EXTERNO SCRATCH A EchidnaScratch o mBlock

Entramos en SCRATCH <https://scratch.mit.edu/> y buscamos ALIENS INVASION, concretamente este : <https://scratch.mit.edu/projects/593781518/>

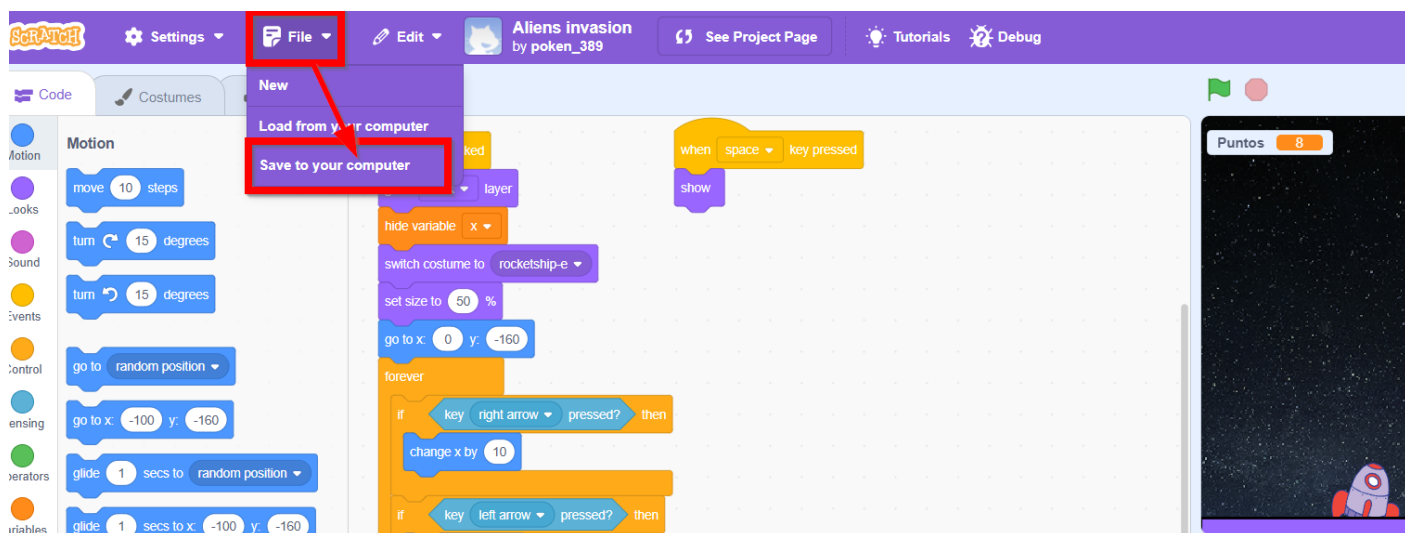


The image shows the Scratch website interface. At the top, there is a navigation bar with the Scratch logo and links for 'Create', 'Explore', 'Ideas', and 'About'. A search bar is highlighted with a red box, containing the text 'aliens invasion'. Below the search bar, there is a large blue banner with the word 'Search'. Underneath the banner, there are tabs for 'Projects' and 'Studios'. The 'Projects' tab is selected, and a red arrow points from the search bar to the 'Projects' tab. Below the tabs, there is a grid of project thumbnails. The first row contains four thumbnails: 'aliens invasion' by itsmebuzz, 'Aliens Invasion' by szambrano123, 'ALIENS INVASION' by 785-7_gabi, and 'THE END ALIENS INVASION' by arseniy29. The second row contains four thumbnails: '(Best score) Aliens i...' by devu812, 'Aliens invasion' by poken_389 (highlighted with a red box), 'aliens invasion' by vristic, and 'aliens invasion [ship...' by timothy_faust. The third row contains four thumbnails: a space-themed game, 'The Government?' by The King?, a dark space-themed game, and a game with a large alien ship.

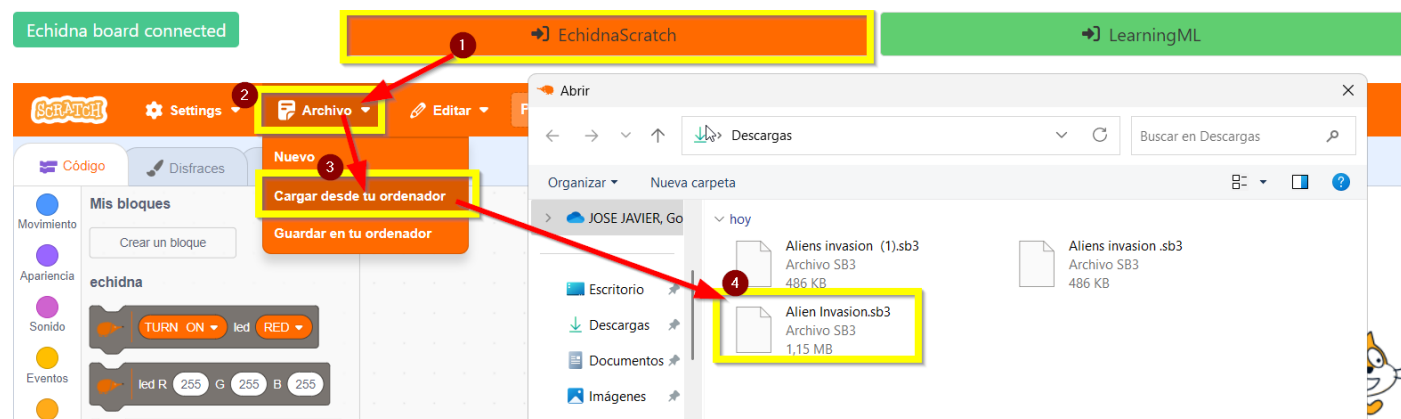
Entramos en **SEE INSIDE**



Lo grabamos en nuestro ordenador

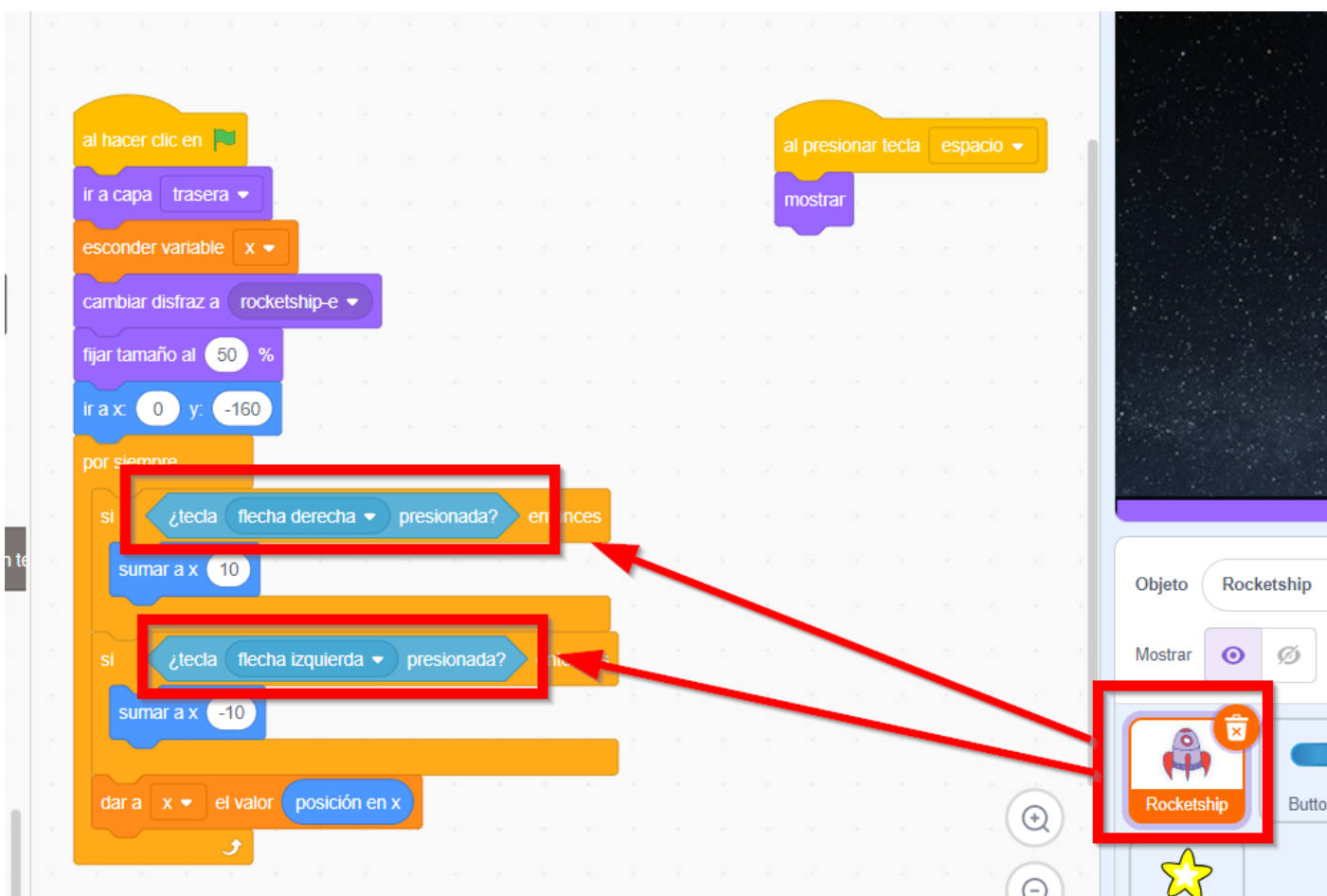


Nos vamos al programa ECHIDNA ML y cargamos el programa descargado



2.- Hackear el código para que funcione la nave con el joystick

Vamos a fijarnos en el código de la nave, si nos fijamos se mueve si se pulsan las teclas ↔

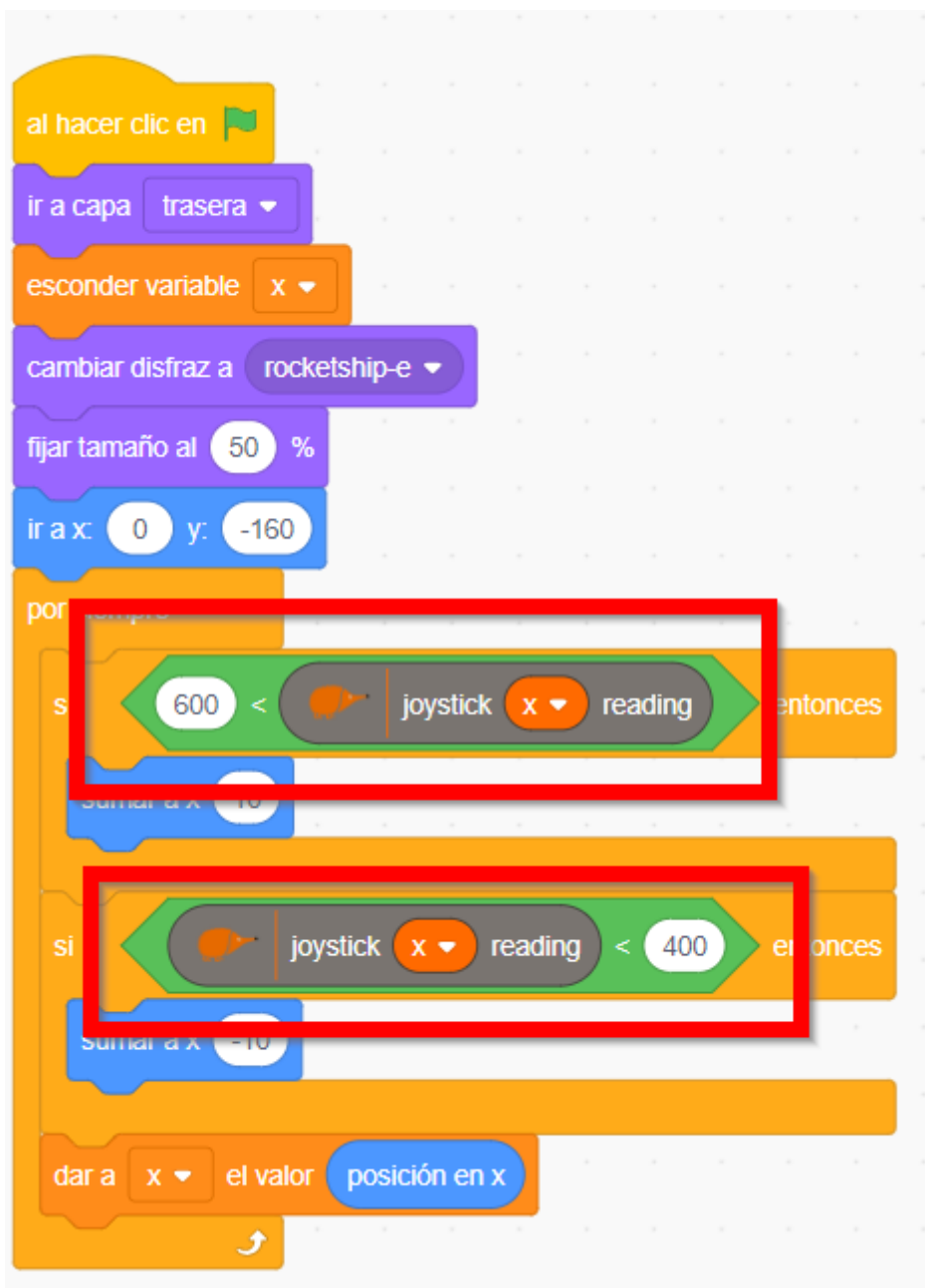


Vamos a cambiar el código para que se mueva según el Joystick

Como el joystick está conectado a las entradas analógicas del Arduino, su valor va desde 0 a 1024 siendo aproximadamente 512 cuando esta en reposo o en posición del medio. Vamos a poner unas condicionales para que se mueva hacia la izquierda o hacia la derecha según estos valores, siendo



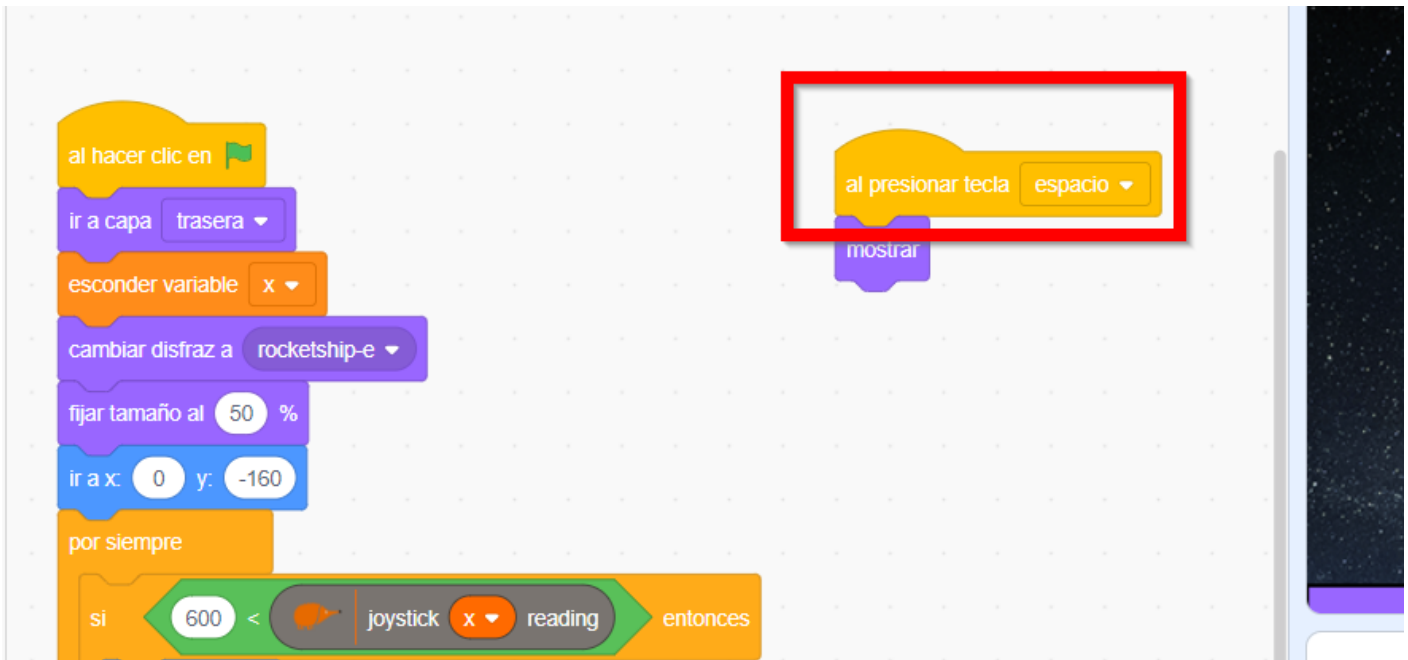
400 y 600 unos valores arbitrarios pero menores y mayores que 512 :



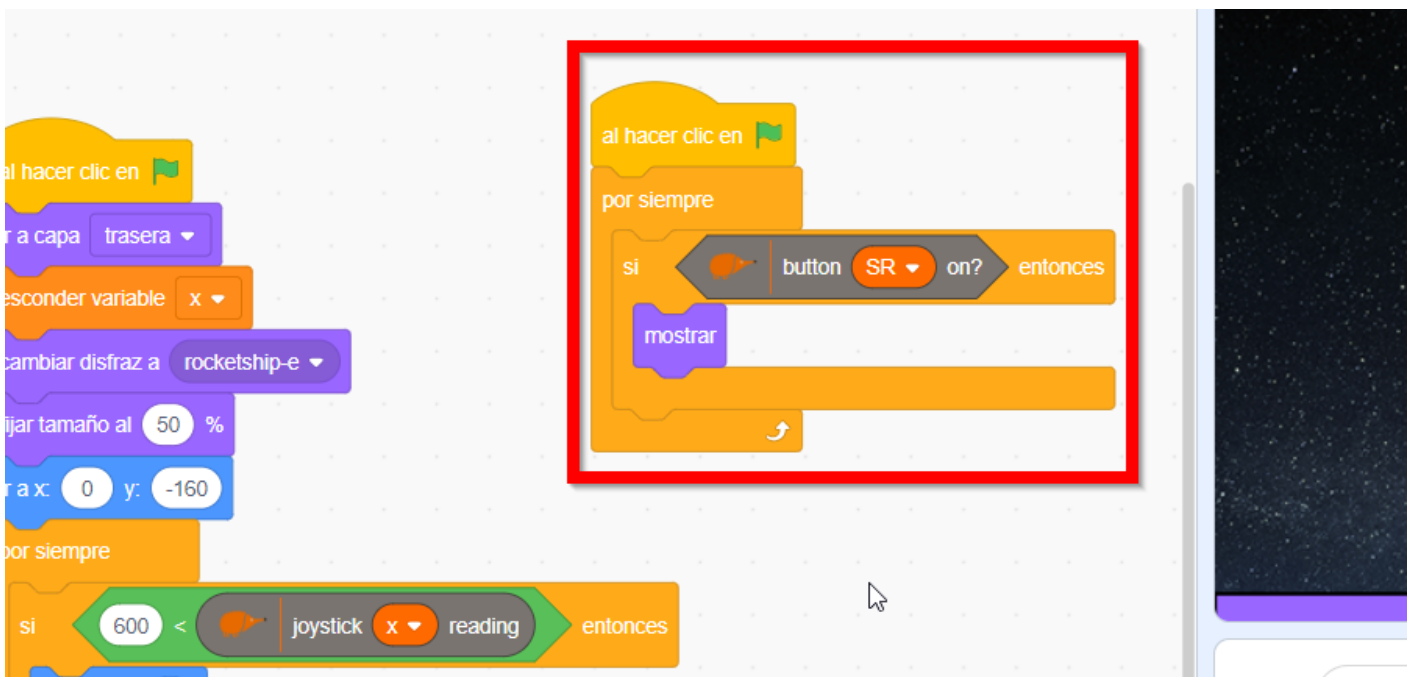
3.-Un poco más, disparar con D2 SR

También vamos a cambiar el disparador “espacio” :

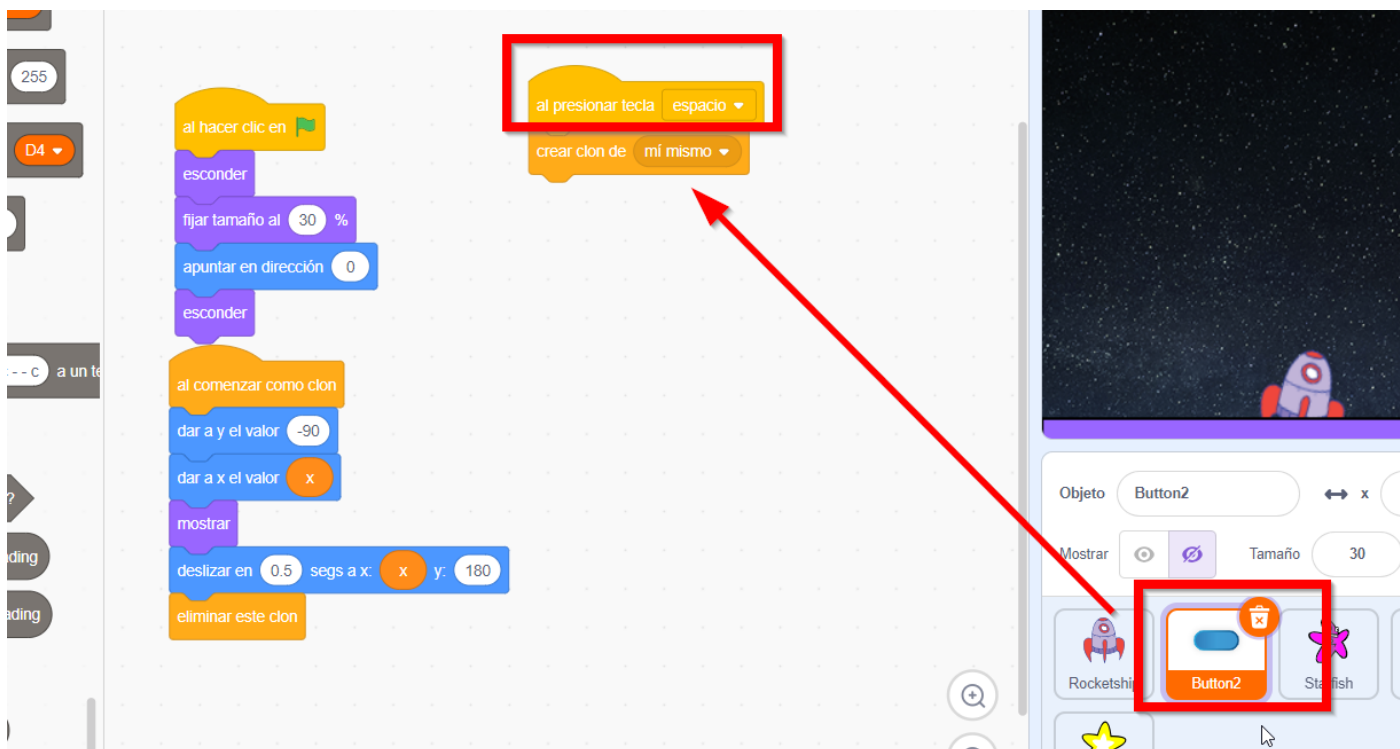
En el sprite de la nave vamos a cambiar "Al presionar la tecla espacio"



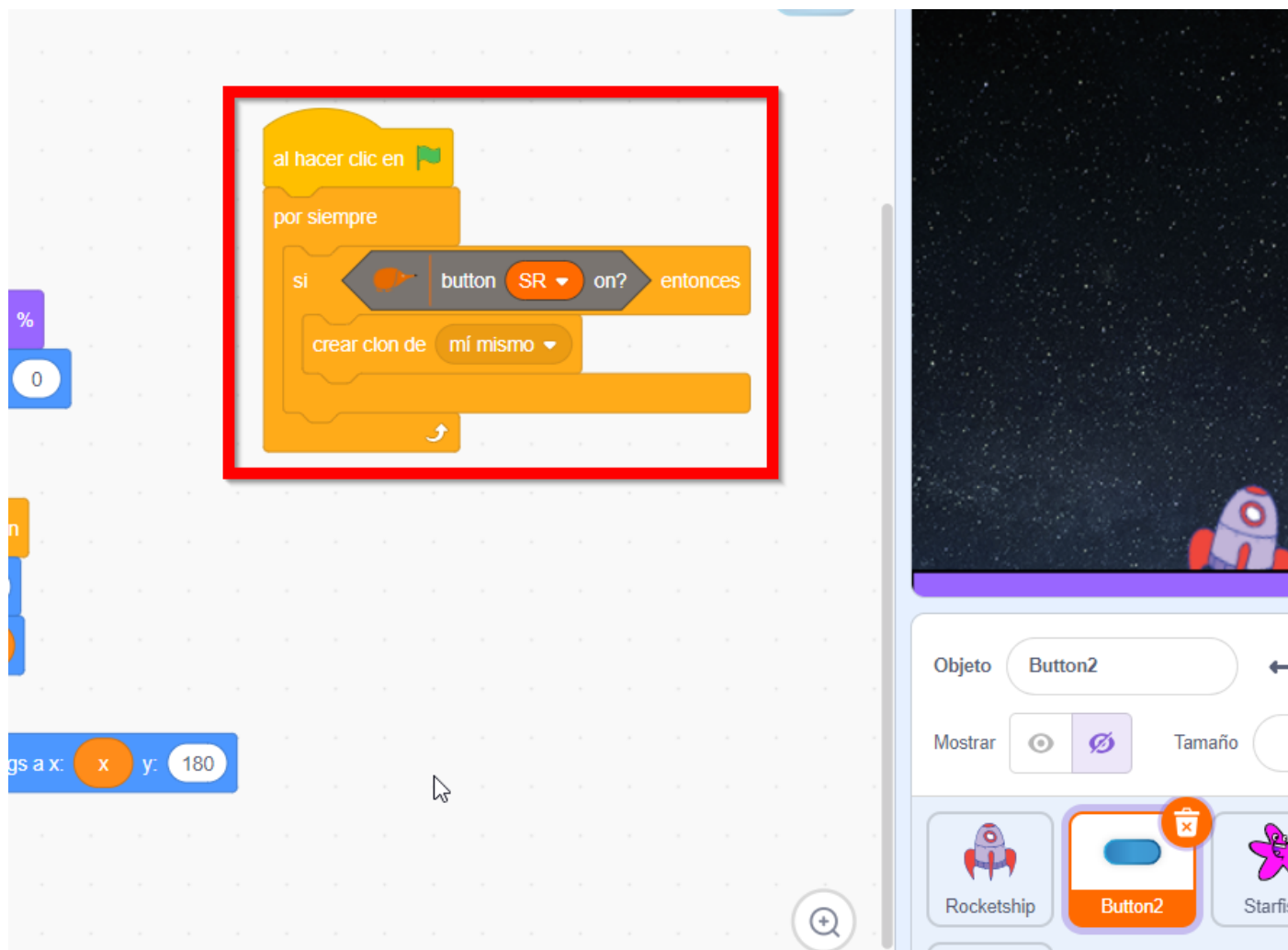
Lo vamos a cambiar por



Igualmente en el sprite Button2 que es el "láser" hay que cambiar



Por



<https://www.youtube.com/embed/X2exrDKX004>

MEJORALO !!!

- es un poco solo ¿le añades un sonido cada vez que se dispara?
- se pueden hacer trampas, dejando apretado el botón hace una ráfaga continua. ¿Puedes limitar a un disparo láser cada vez que se aprieta?

Revision #1

Created 2026-10-08 11:24:08 CEST by Javier Quintana

Updated 2026-10-08 11:24:08 CEST by Javier Quintana