

MONTAJE 10 MATA-ALIENS con Joystick. Hackeando código

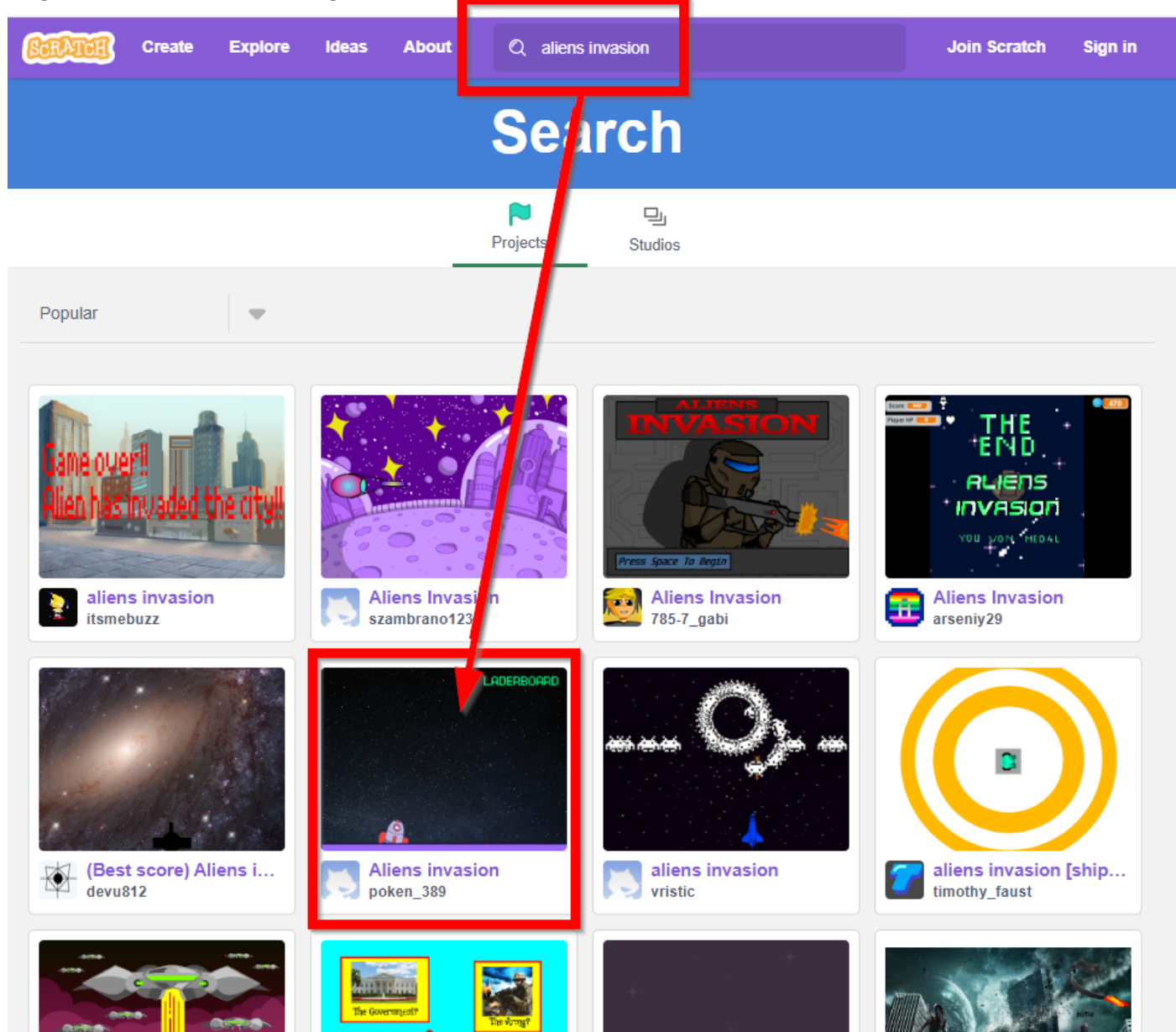
Esta vez no vamos a ser originales, vamos a ser un poco vagos y nos vamos a copiar el programa de otra persona. La [web de Scratch](#) tiene un repositorio de millones de proyectos, podemos seleccionar uno, y adaptarlo a nuestra simpática Echidna.



Vamos a copiar un proyecto ALIENS INVASION nave espacial con nuestro JOYSTICK de la Echidna.

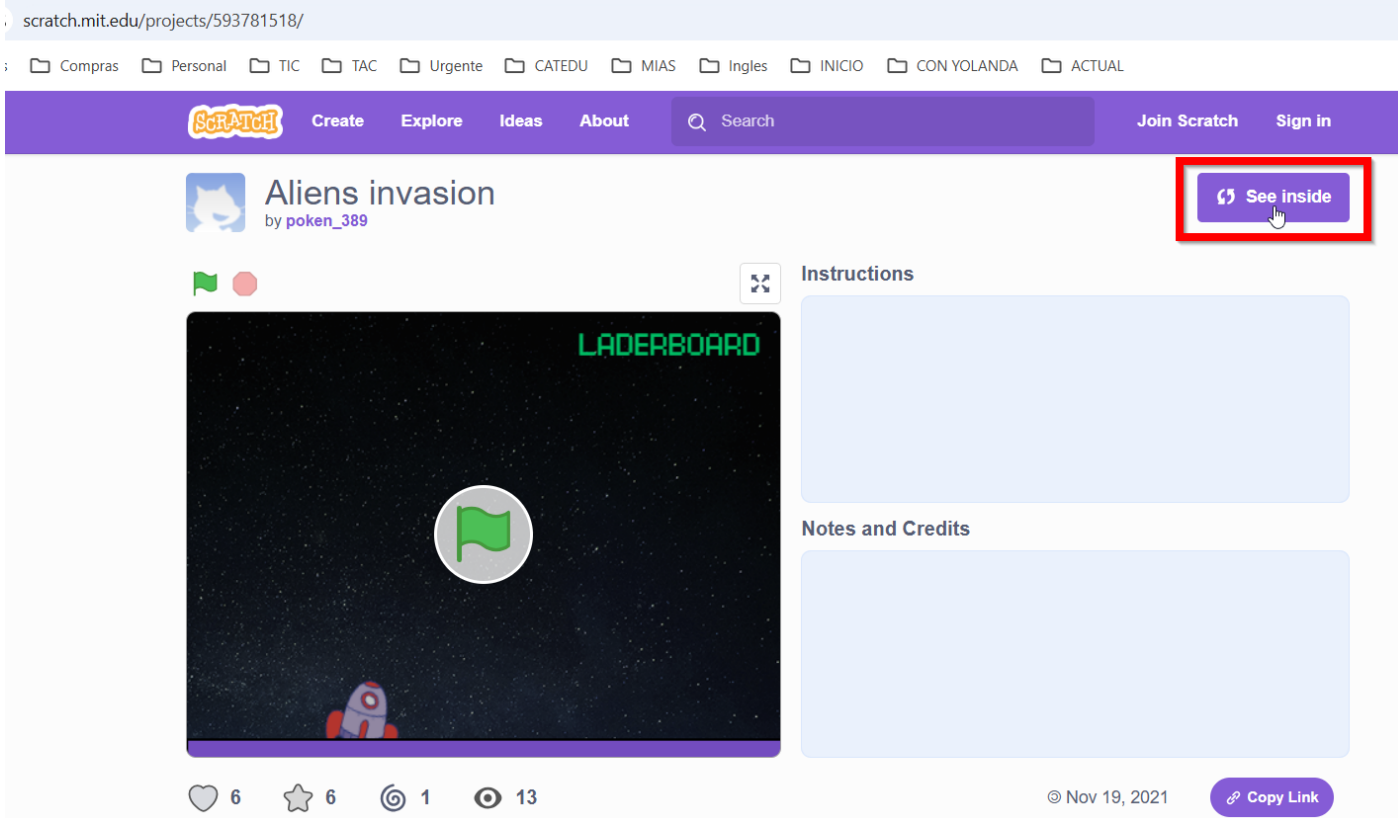
1.- IMPORTANDO PROYECTO EXTERNO SCRATCH A EchidnaScratch o mBlock

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

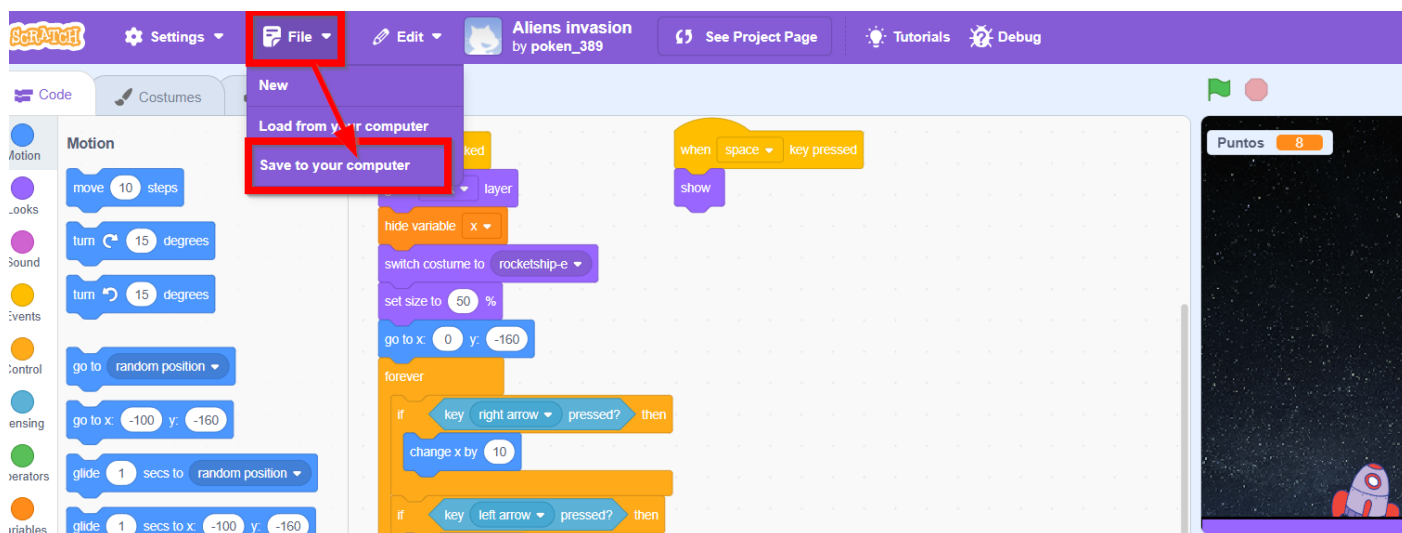


The image shows the Scratch website interface. At the top, there is a navigation bar with the Scratch logo and links: Create, Explore, Ideas, About, Join Scratch, and Sign in. A search bar is highlighted with a red box, containing the text "aliens invasion". Below the search bar is a large blue "Search" button. Underneath the search bar, there are tabs for "Projects" and "Studios". The "Projects" tab is selected, and the results are sorted by "Popular". A red arrow points from the search bar to a specific project in the results. The project is titled "ALIENS INVASION" by user "poken_389". The project thumbnail shows a space scene with a spaceship and the word "LADDERBOARD" in green text. Other projects in the results include "aliens invasion" by itsmebuzz, "Aliens Invasion" by szambrano123, "Aliens Invasion" by 785-7_gabi, "THE END ALIENS INVASION" by arseniy29, "(Best score) Aliens i..." by devu812, "aliens invasion" by vristic, and "aliens invasion [ship..." by timothy_faust.

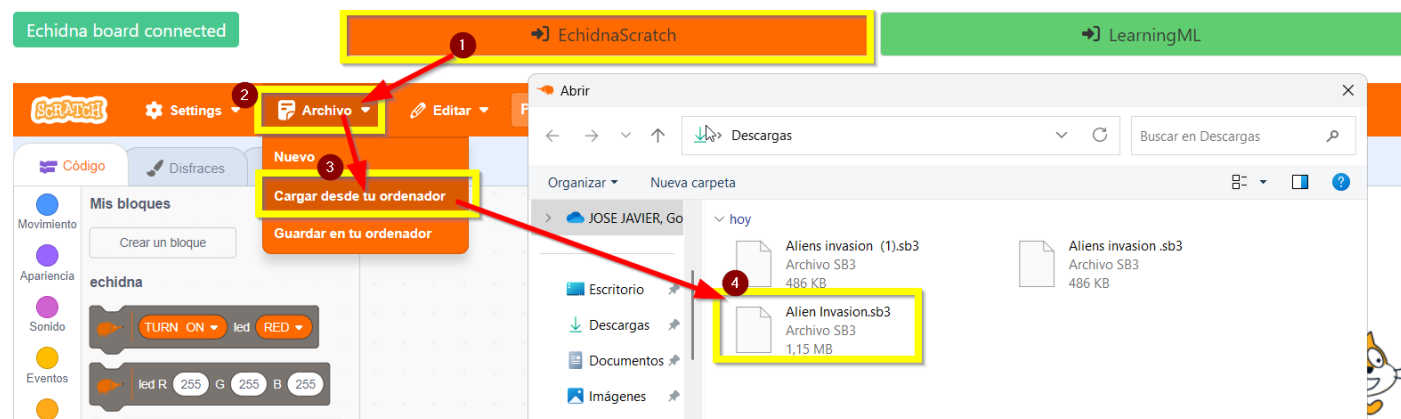
Entramos en **SEE INSIDE**



Lo grabamos en nuestro ordenador

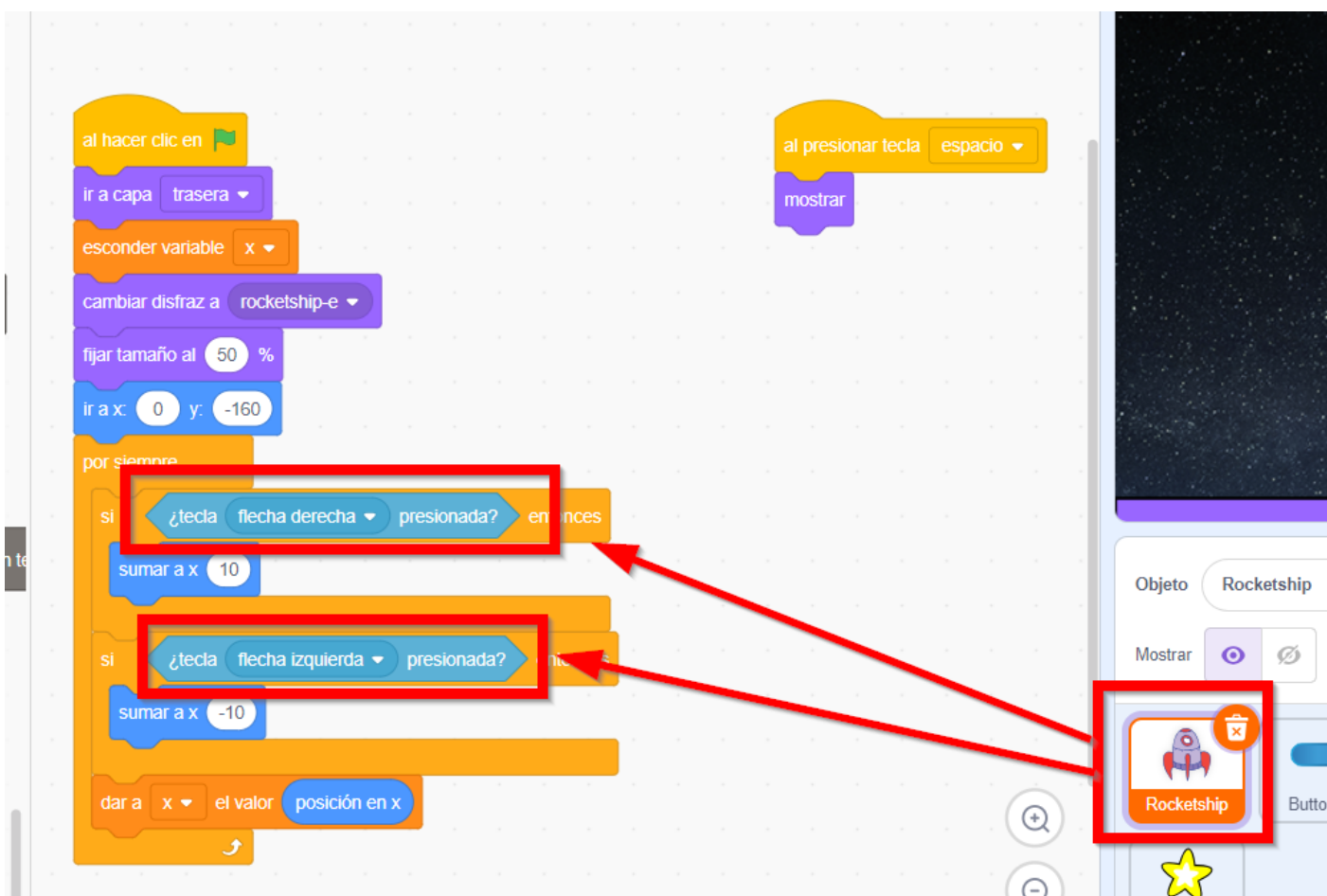


Nos vamos al programa ECHIDNA ML y cargamos el programa descargado



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 ↔

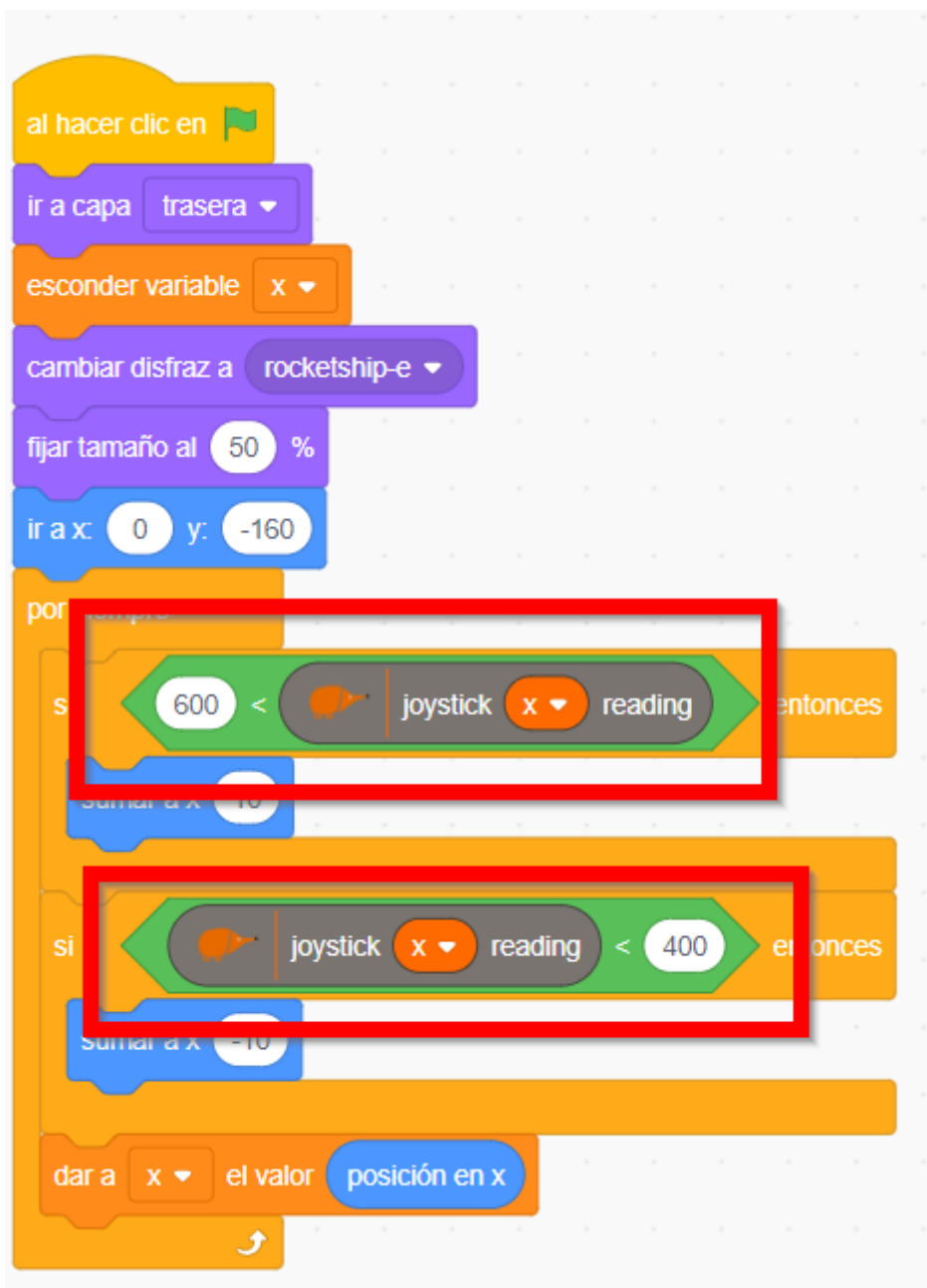


Vamos a cambiar el código para que se mueva según el Joystick

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



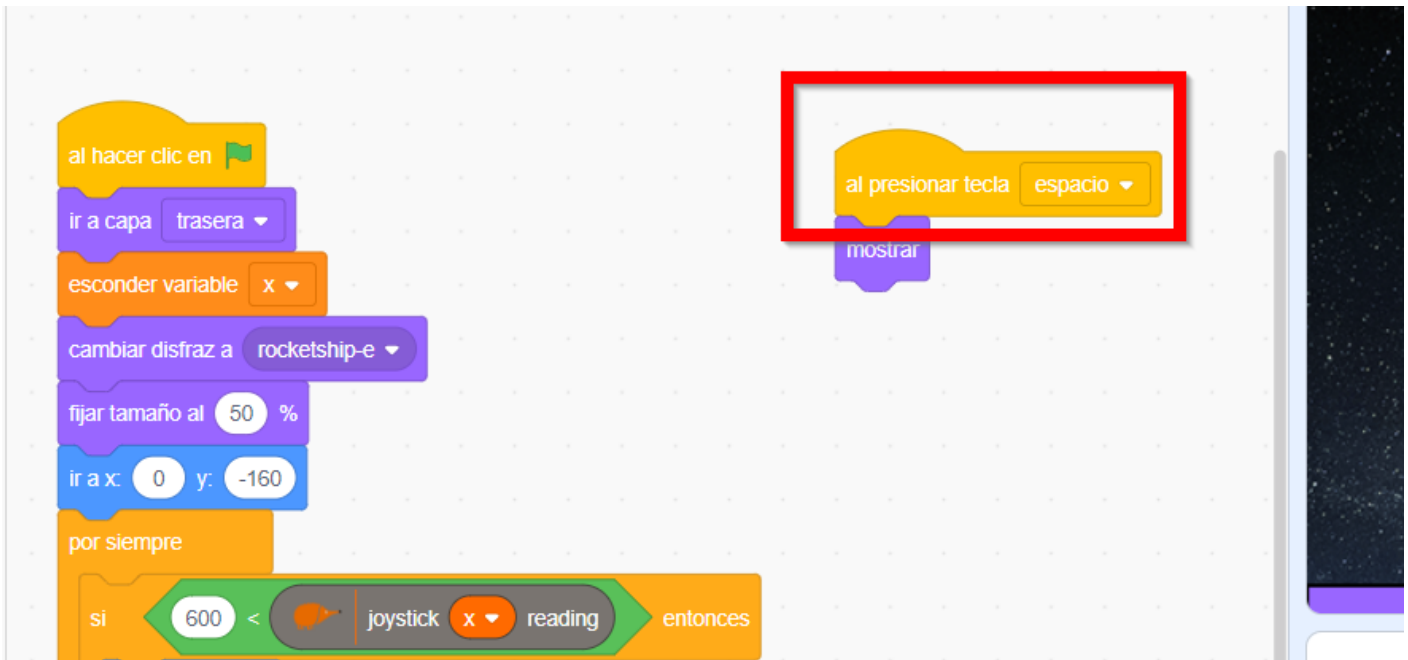
400 y 600 unos valores arbitrarios pero menores y mayores que 512 :



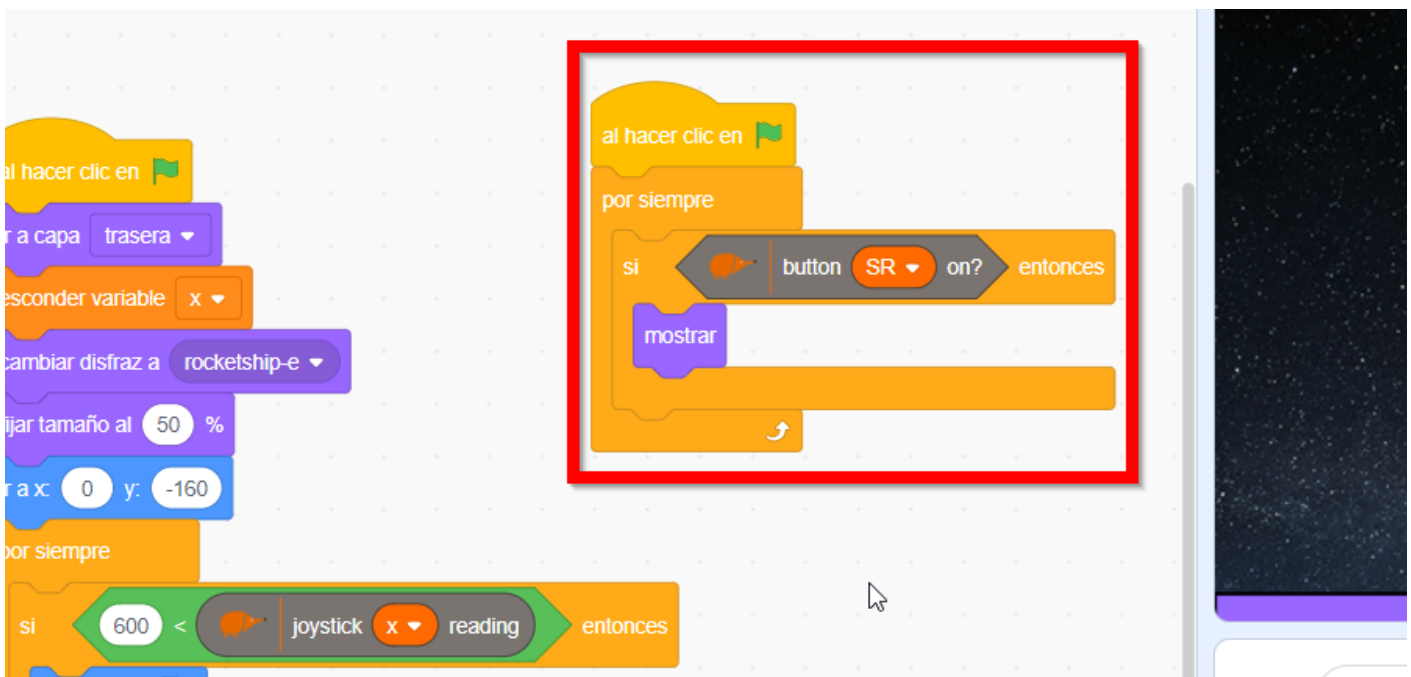
3.-Un poco más, disparar con D2 SR

También vamos a cambiar el disparador “espacio” :

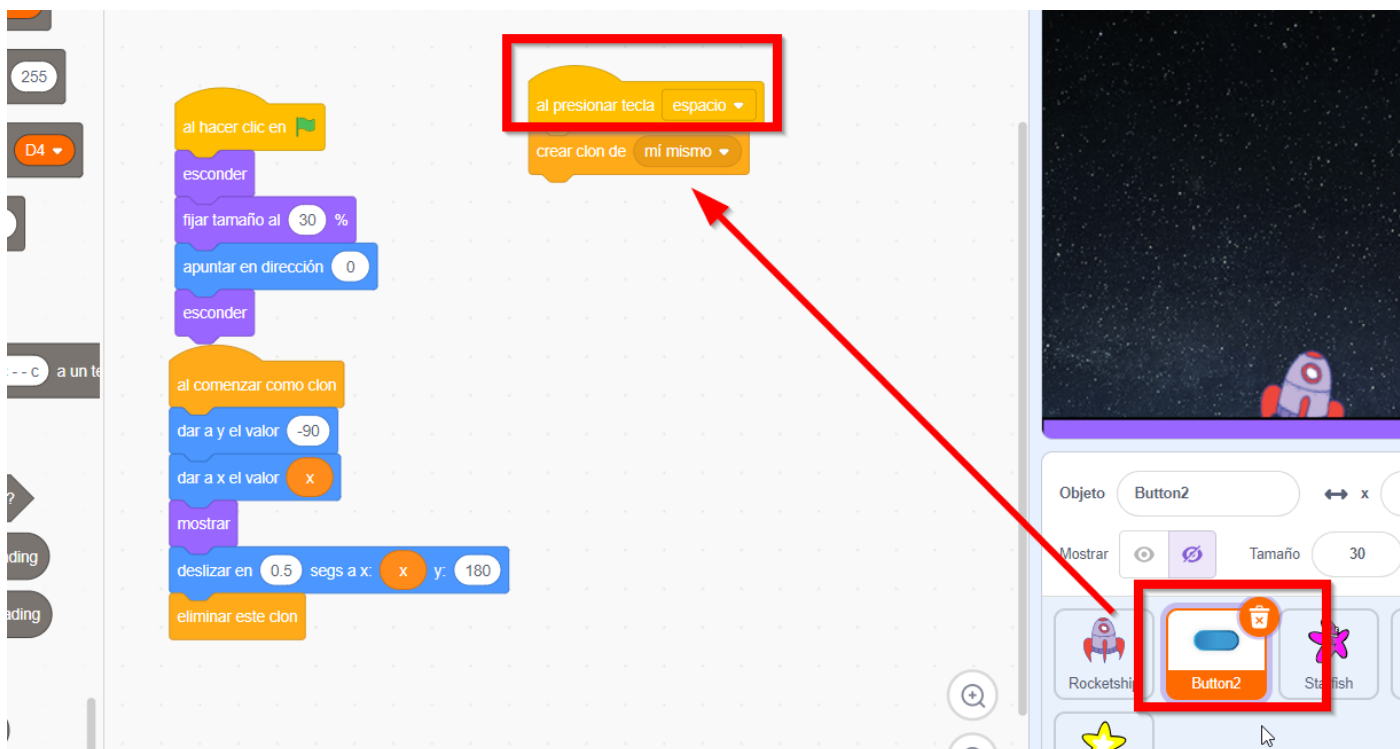
En el sprite de la nave vamos a cambiar "Al presionar la tecla espacio"



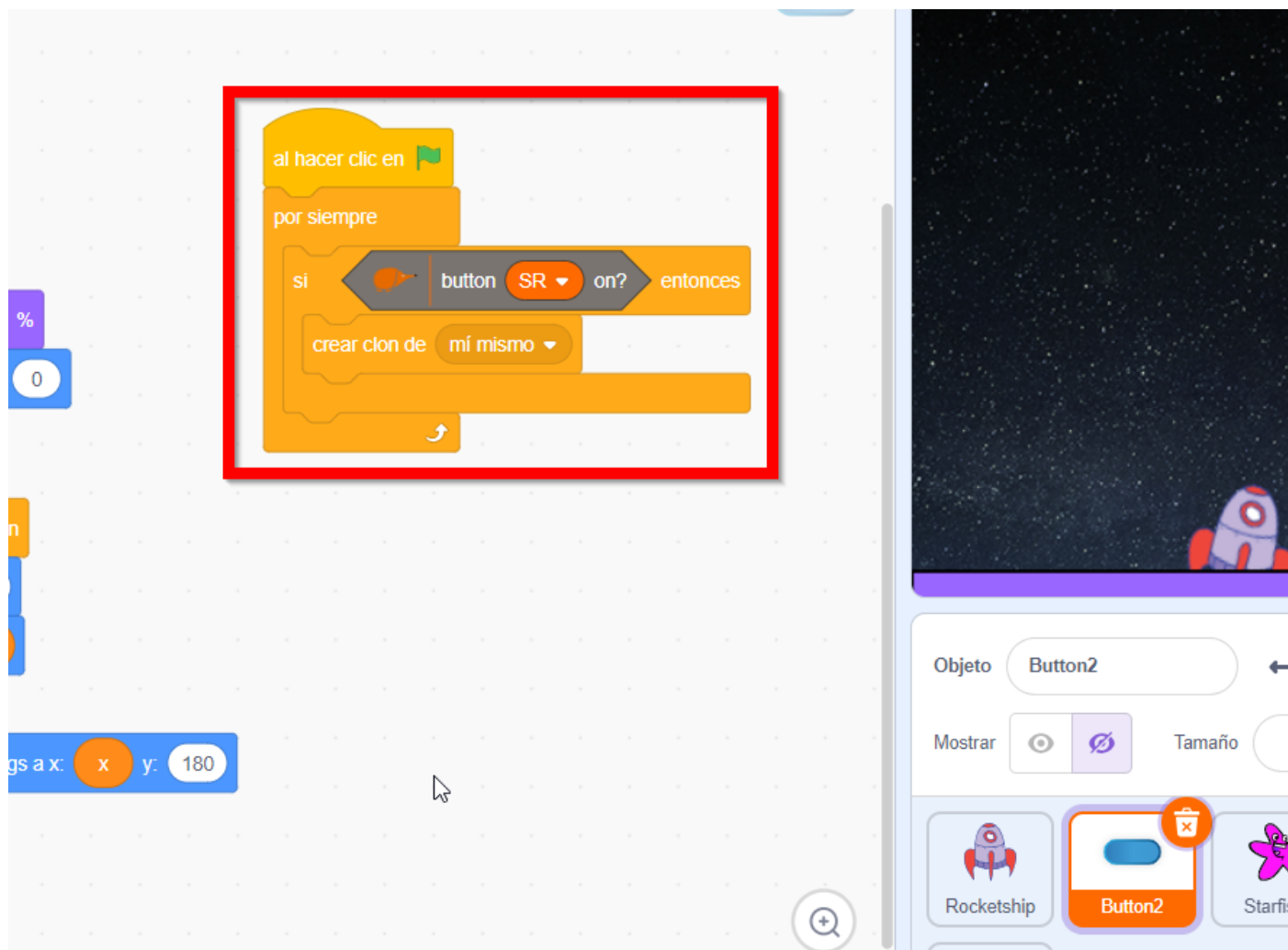
Lo vamos a cambiar por



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 #10

Created 5 December 2024 18:03:42 by Javier Quintana

Updated 2 July 2025 15:19:39 by Javier Quintana