MONTAJE 8 Comebichos

No podemos dejar el Joystick sin hacer un videojuego !!



> El siguiente **RETO** es: *Mover un Sprite "Bat" con el Joystick para atrapar un Beetle*

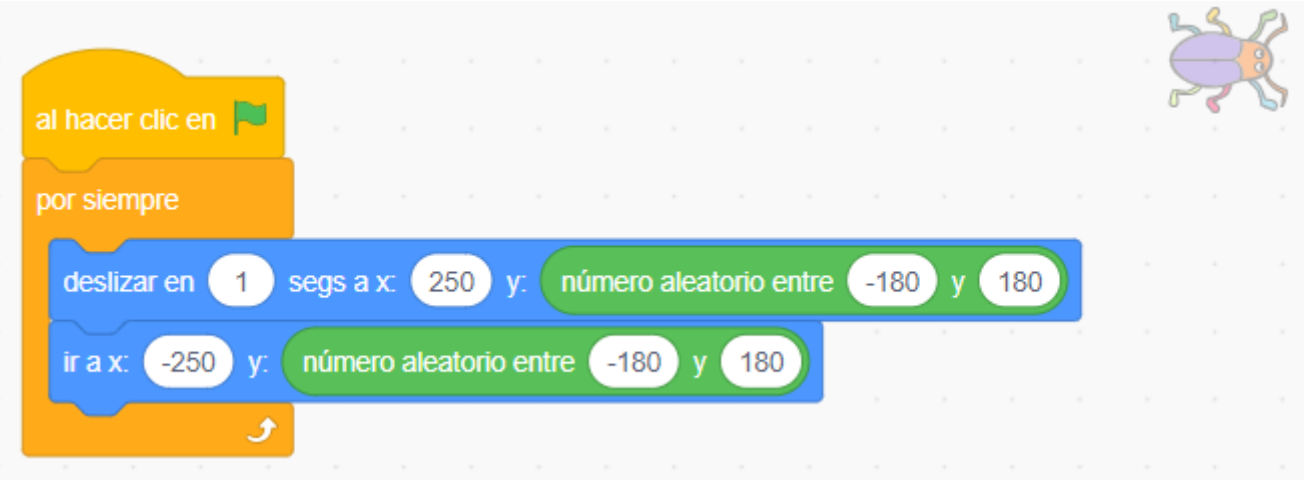
- Bat se tiene que mover con el joystick por toda la pantalla.
- Beetle se mueve horizontalmente desde el borde derecho hasta el borde izquierdo, y cuando llega al izquierdo, vuelve a aparecer en el derecho (y aleatoriamente desde cualquier altura)
- 

Solución con EchidnaScratch

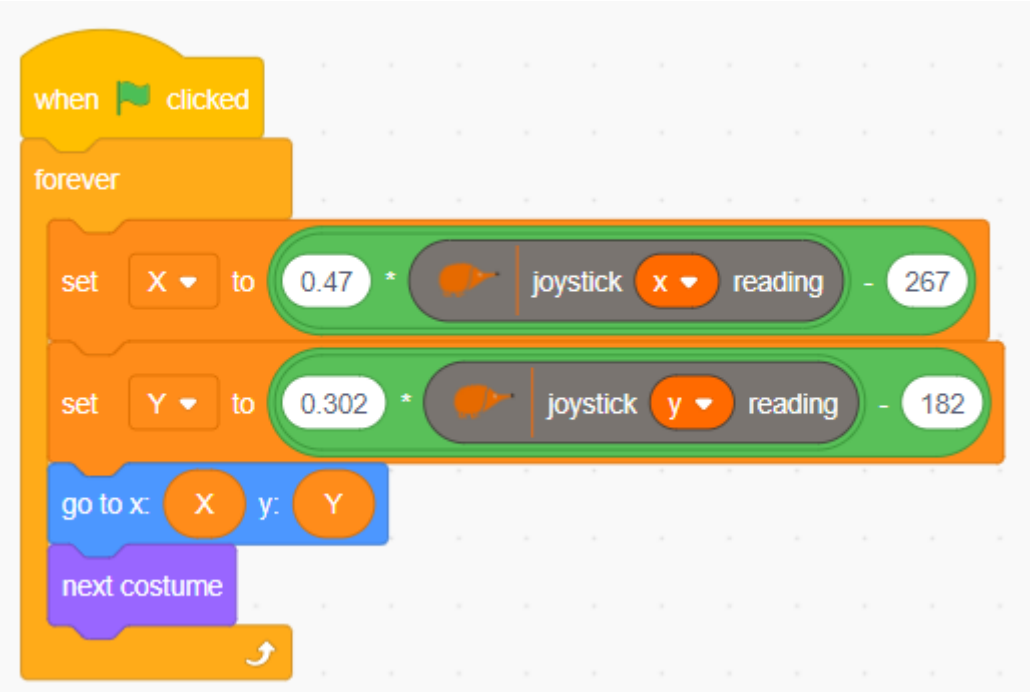
Añadimos los Sprite Beetle y Bat y borramos el gato

Copyright 2026

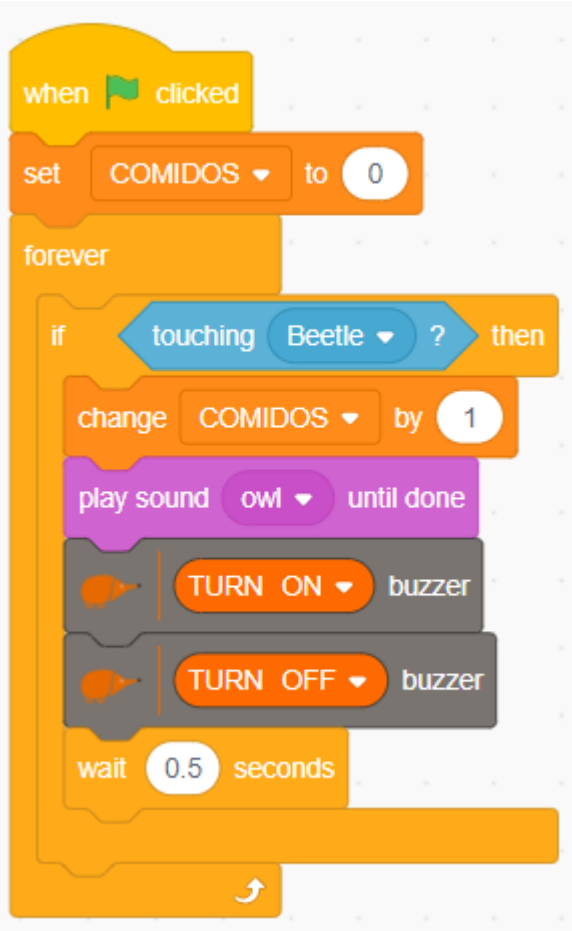
Al sprite BEETLE vamos a moverlo aleatoriamente con este script



El sprite BAT se moverá según la posición del JOYSTICK pero **mapeadas** es la SITUACION D de la página que has visto **mapeo** algo retocadas.



y le añadimos el siguiente código al BAT para que cuente los bichos comidos. Previamente crear una variable COMIDOS



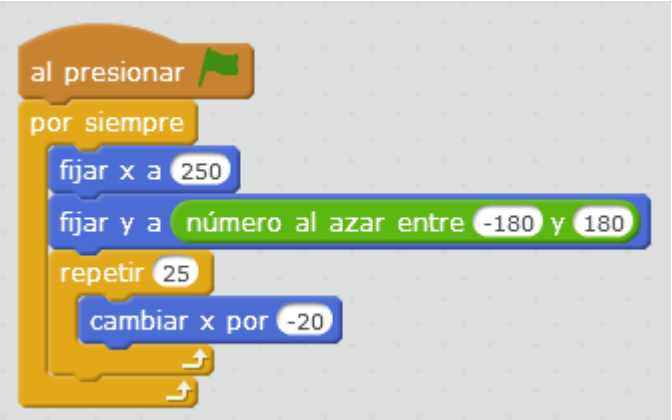
Todos los programas de este curso se encuentran en este repositorio:

https://github.com/JavierQuintana/Echidna

https://www.youtube.com/embed/kDYtr4lwszE

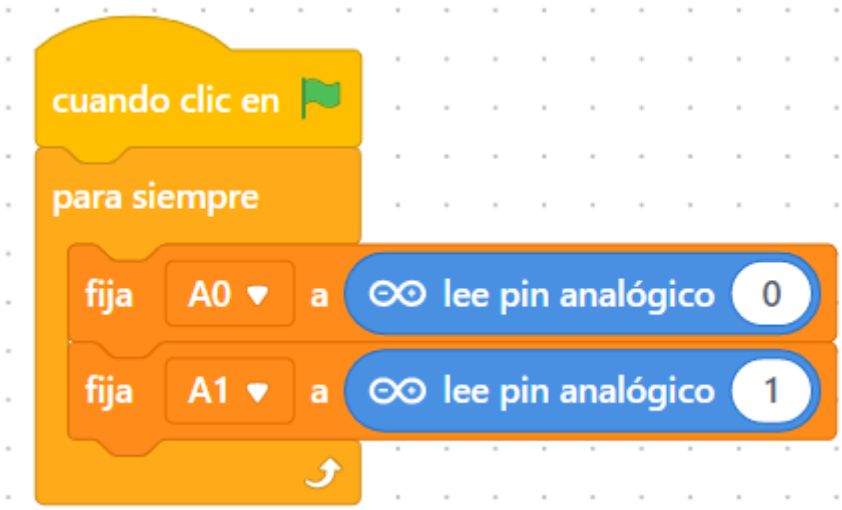
Solución con mBlock

El bicho Bettle lo haremos mover bastante rápido y al azar en el eje Y para que lo tenga difícil Bat:



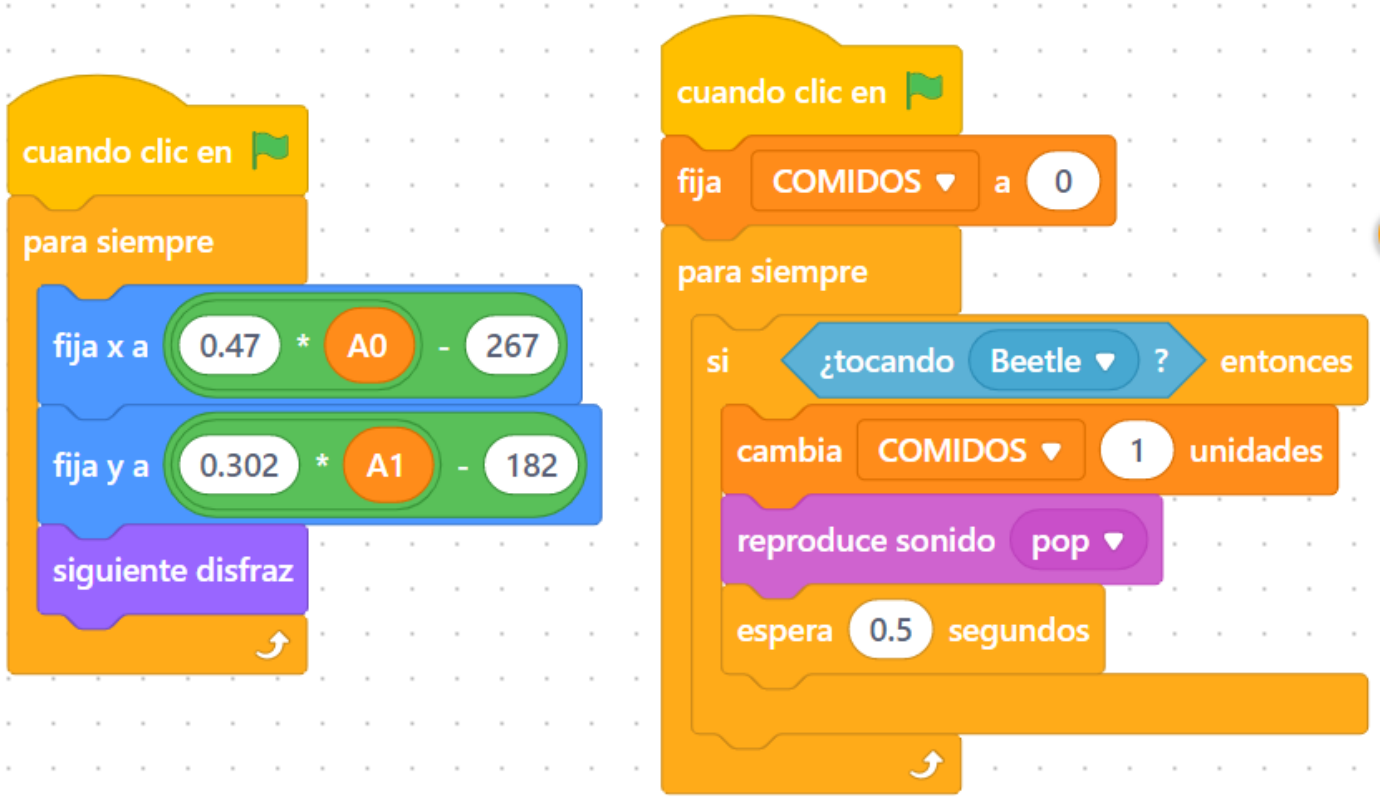
Copyright 2026

Y bat tiene que moverse con el joystick, que le pasaremos las variables A0 y A1. Por lo tanto el Arduino tiene este programa:



Además hemos añadido la puntuación y el cambio de disfraz para que parezca que aletea:

Por lo tanto el programa del objeto murciélago es



El programa completo lo puedes descargar aquí

https://planet.mblock.cc/project/projectshare/3230393

El resultado es:

https://www.youtube.com/embed/VERfepEkNv8

Lo sé .... soy bastante malo !!



Revision #1
Created 2026-11-03 12:50:04 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2026-11-03 12:50:04 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026