

# LABERINTO 2.0 - NIVELES

Debéis programar un juego con SCRATCH que represente un laberinto del que debe salir el personaje,(deja al GATO), después de conseguir los objetos que aparecen.

## Contáis con CUATRO clases para la realización de esta tarea

Se compartirá el enlace del juego al DOCUMENTO DE SOLUCIONES antes de empezar a programar, para que el profesor pueda ver en todo momento la evolución del trabajo.

El juego debe cumplir las siguientes CONDICIONES:

## PARA OBTENER 6 PUNTOS COMO MÁXIMO:

1. El gato se controla con las flechas del teclado y no puede atravesar las paredes del laberinto.
2. **Portada de presentación** con nombre del autor, logo del instituto,y principales instrucciones del juego. Debe dar paso al juego a los 2”.
3. **Fondo** de un laberinto, descargado de internet. Elige el más sencillo.
4. Cinco objetos, **APPLE**, colocados por el laberinto.
5. Debe haber una **música** que suene durante el juego y se pare al finalizar el tiempo o cuando me coman.
6. Un personaje, **GHOST**, debe moverse por toda la pantalla con un movimiento aleatorio, rebotando en los bordes y atravesando las paredes. El gato no lo puede tocar.
7. **Contador de tiempo** que acabe la partida a los 45”.
8. Una puerta (**RAINBOW**), en la salida, que desaparece al conseguir las cinco manzanas.
9. Cuando el tiempo se acaba, o el fantasma toca al gato, el juego se acaba, los personajes se esconden y aparece un fondo con el texto “**SE ACABÓ...**”.

## PARA OBTENER 8 PUNTOS COMO MÁXIMO:

A las anteriores condiciones, se añaden las siguientes:

1. El juego debe empezar con una **portada** que muestre el Título del juego, nombre y curso del alumno, logo del instituto y un botón **START** para comenzar. Al presionar el botón START, aparecerá el primer laberinto.
2. Al empezar el primer laberinto, comenzará una **música** que durará hasta que me maten, acabe el tiempo, o pase al siguiente nivel.
3. Un murciélago (**BAT1**), debe ir persiguiendo siempre al gato y que atraviese las paredes.
4. Tanto el murciélago como el fantasma, aparecerán en los niveles.
5. El juego debe contar con dos niveles. Al 2º laberinto se accede cuando se abre al puerta (RAINBOW) del primero, después de comer las 5 manzanas. Al empezar el segundo nivel, debe cambiar la música. Las músicas deben tener ritmos animados.
6. El segundo laberinto debe contar con otras 5 manzanas (APPLE), colocadas en sitios complicados de alcanzar.
7. Hay 45" para pasar cada nivel. Debe haber un contador de tiempo, que empezando en 45 segundos, acabe en 0 en cada uno de los niveles.
8. Efectos sonoros distintos cada vez que se come un objeto.
9. Debe haber un contador TOTAL de puntos.
10. Debe haber cinco fondos: 1. Fondo inicial con la **portada**, 2. fondo **laberinto 1**, 3. fondo **laberinto 2**, 4. un fondo **you win** si llegas al final sin que te atrape y que indique también la puntuación y 5. fondo **game over** si te atrapan los fantasmas o se acaba el tiempo.
11. Si aparece el fondo game over, debe sonar una música triste, distinta a las anteriores.

## PARA OBTENER 10 PUNTOS:

El juego debe cumplir las siguientes CONDICIONES además de las anteriores:

1. **Tres laberintos** consecutivos con similares características, obtenidos de internet, o diseñados por vosotros.
2. Cinco **objetos** colocados por distintos sitios de cada laberinto y que proporcionen la puntuación. Serán **APPLE** en nivel 1, **BEACHBALL** en nivel 2 y **HEART** en nivel 3.
3. Para pasar de un nivel a otro, hay que conseguir todos los objetos de la pantalla.
4. Tres **personajes secundarios**: **BAT1**, que persigue constantemente al principal, y que se mueve de manera automática y puede atravesar las paredes, **GHOST**, que con un movimiento lento aleatorio, rebota al tocar un borde y atraviesa las paredes y **PARROT**, que aparece en el tercer nivel y que tiene un movimiento similar al de BAT1, pero más lento. Estos tres personajes matan a GATO si le tocan y finalizan la partida.
5. **Efectos sonoros** al conseguir los objetos y una **música distinta** en cada una de las pantallas.
6. **Tres vidas** en cada nivel. Si el contador de vidas llega a cero, aparecerá el fondo GAME OVER, con su música y la puntuación final obtenida.
7. Al pasar de un laberinto a otro, debe aparecer una pantalla durante 2" que indique "PASAS AL NIVEL 2" o "PASAS AL NIVEL 3".

