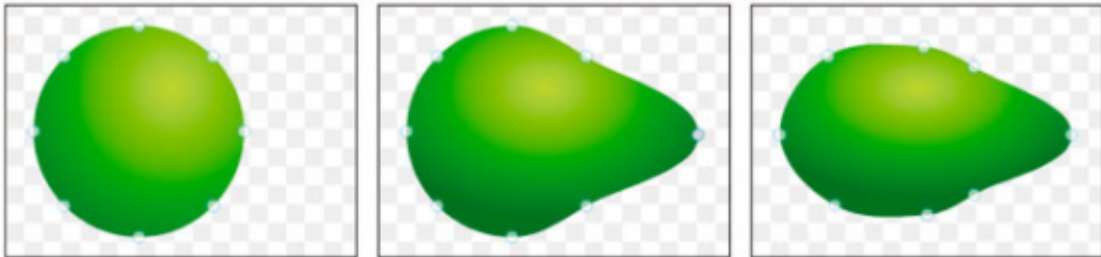
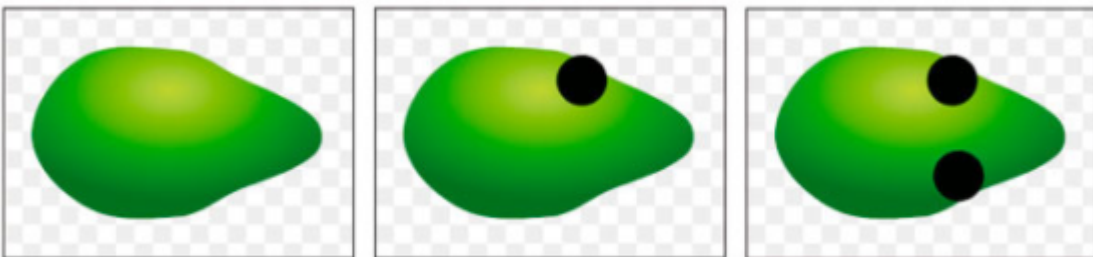


SERPIENTE

Comienza el juego añadiendo el objeto pelota. Quédate sólo con el disfraz verde (con el aspa elimina los otros) y cambia la forma con la herramienta reformar.



Luego añade dos ojos con la herramienta elipse (puedes usar la herramienta duplicar que es como un sello para copiar el segundo):



Luego programamos su movimiento:

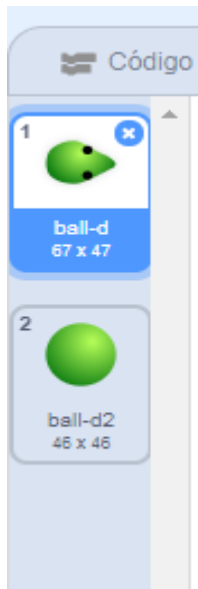
- Por siempre mover un número de pasos. Y también le damos una coordenada inicial.



- Al presionar flecha derecha girar 90 grados a la derecha
- Al presionar flecha izquierda girar 90 grados a la izquierda

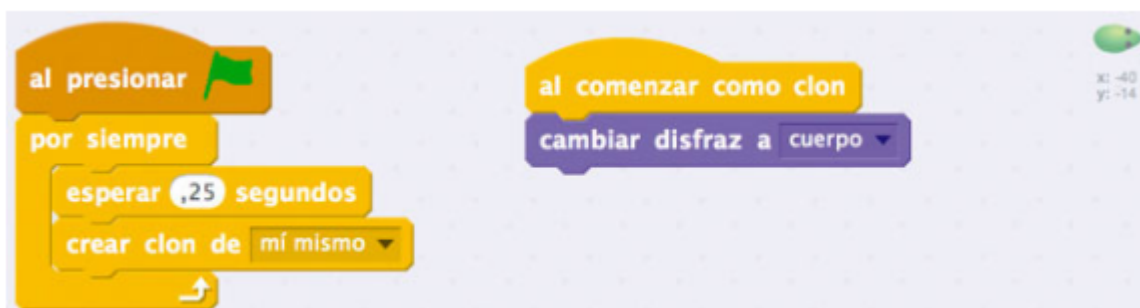


Después lo vamos clonando para crear el cuerpo de la serpiente, pero le ponemos un nuevo disfraz cuando comience como clon (de nuevo el objeto pelota de color verde)



La serpiente tiene dos disfraces (los disfraces son diferentes apariencias de los objetos)
Tiene el disfraz de la cabeza que hemos creado al principio y otro disfraz para el cuerpo.

Con el siguiente código clonamos el cuerpo de la serpiente.

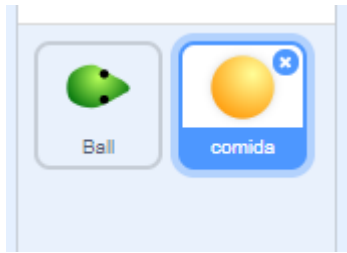


Para acortar el cuerpo de la serpiente y que parezca menos un ciempiés hacemos algunos cambios:

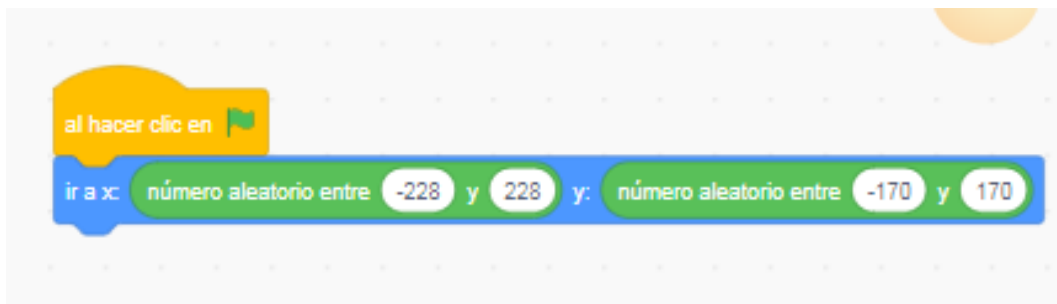


AÑADIMOS COMIDA PARA LA SERPIENTE

Para la comida usamos de nuevo el objeto ball pero con un color diferente.



Después lo colocamos de forma aleatoria por toda la pantalla.



Además programamos que cuando toque el color negro de los ojos de la serpiente de nuevo se mueva de sitio a otro lugar al azar.



OPCIONES DE MUERTE PARA LA SERPIENTE

Programaremos que si toca el borde se acabe todo (si tocando borde entonces detener todo)



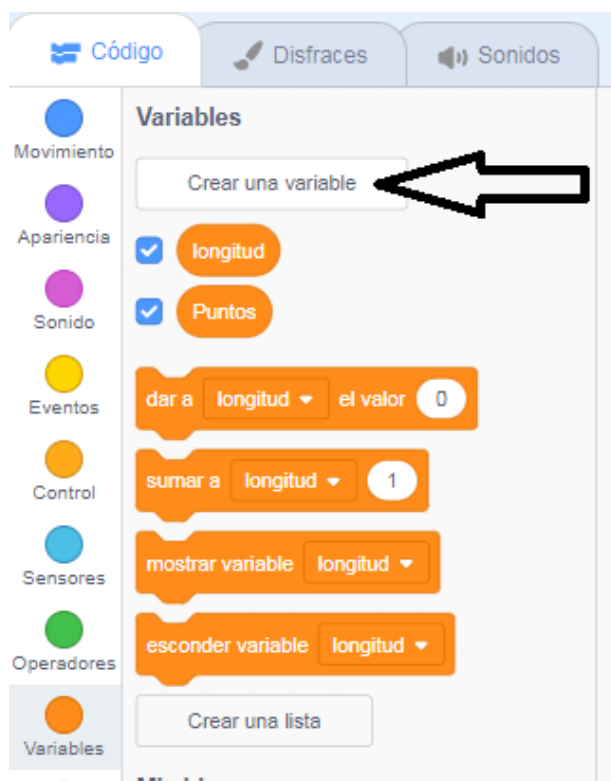
Además programaremos que el cuerpo de la serpiente sea mortal. Para ello le diremos que al comenzar como clon espere un poco (1 segundo por ejemplo) y que si toca el color negro de los ojos de la serpiente se detenga también todo.



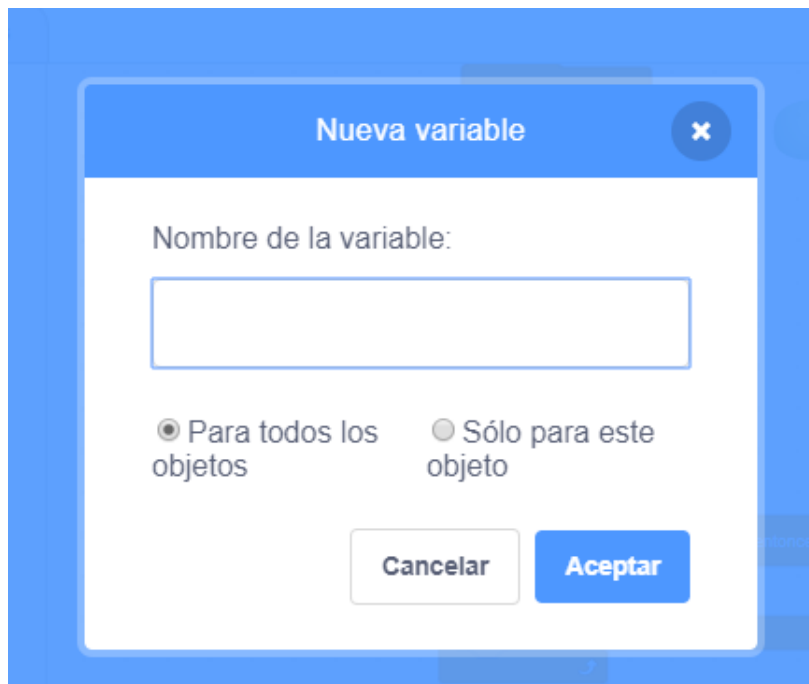
Es interesante que para que no acabe todo enseguida pongamos que al comenzar el juego (al pulsar la bandera) la serpiente se sitúe en las coordenadas $x=0$ e $y=0$. (O algunas parecidas)

PROGRAMA EL CRECIMIENTO DE LA SERPIENTE

Creemos una variable que llamaremos longitud. Para ello entramos en el menú variables, que es de color naranja, y pulsamos sobre el botón crear una nueva variable.

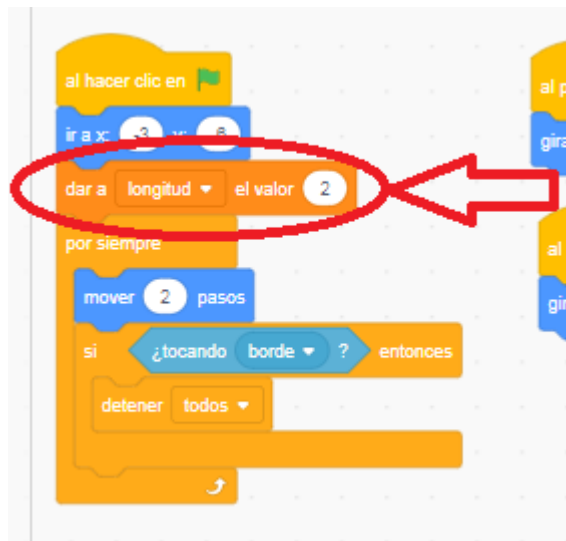


Al pulsar en crear una variable se abre la siguiente imagen.



En el apartado nombre de la variable escribimos longitud y damos a aceptar.

Luego le damos a la variable longitud un valor inicial de dos. Para ello usamos el siguiente código:



Después le diremos que cambie por uno cada vez que la comida toque los ojos de la serpiente (cuando la serpiente coma)



Después usaremos su valor para que la serpiente sea mayor. Eso lo hacemos diciendo que en lugar de esperar dos segundos antes de que se borre el clon, espere el valor que tenga en ese momento la variable longitud. Es decir, que espere *longitud* segundos.



SEGUIMIENTO DE LOS PUNTOS

Podemos hacer que los puntos dependan de la longitud y también que dependan del tiempo. Para ello usamos el cronómetro, que mide en segundos el tiempo desde que comienza la partida.

Para ello primero debemos crear una variable que almacene los puntos. Después darle un valor inicial y hacer que vaya aumentando.

Una posible solución es la siguiente:

