

REVISTA

# Blitz3D

Comentarios y proyectos del  
Foro de Videojuegos  
Foros 3dPoder  
[www.foro3d.com](http://www.foro3d.com)

Programación  
Videojuegos  
Modelado en 3D  
Y mucho mas...

Juego 2D

## MATAMOSCAS



### El Programa Principal

Demosme un mirada al programa principal, a partir de el se llaman a cada uno de los procesos que intervienen en el juego:

```
Graphics 640,480,16,2  
SetBuffer BackBuffer()
```

```
mosca=LoadImage("mosca.png")  
MaskImage mosca,255,255,255
```

```
matamosca=LoadImage("matamoscas.png")  
MaskImage matamosca,255,255,255
```

```
mosca1=LoadImage("mosquita.png")  
MaskImage mosca1,255,255,255
```

```
moscam=LoadImage("moscam.png")  
MaskImage moscam,255,255,255
```

```
Gosub portada
```

```
tirosnd=LoadSound("tiro.wav")  
moscasnd=LoadSound("mosca.wav")  
LoopSound moscasnd  
PlaySound moscasnd
```

```
moscas=5  
rapidez=50
```

```
While Not KeyDown(1)  
Cls
```

```
Gosub dibujamosca  
Gosub dibujamoscamuerta  
Gosub dibujamatamosca  
Gosub dibujamoscas  
If moscas=0 Then Gosub ganaste  
Flip
```

```
Wend
```

```
End
```



## El Programa Principal: **Linea por Linea**

Graphics 640,480,16,2  
SetBuffer BackBuffer()

Estas 2 primeras lineas preparan el entorno. La primera crea una ventana de 640x480 pixeles, con una profundidad de color de 16 bit(32bit es color real), y en pantalla(2 en ventana, 1 pantalla completa). Y la segunda prepara la memoria gráfica para acelerar los procesos de dibujo.

mosca=LoadImage("mosca.png")  
MaskImage mosca,255,255,255



Cargamos en la memoria la imagen mosca.png y le asignamos al identificador mosca.  
Y luego establecemos que el color blanco sea el transparente.  
*Maskimage imagen, Rojo, verde, Azul*



matamosca=LoadImage("matamoscas.png")  
MaskImage matamosca,255,255,255



mosca1=LoadImage("mosquita.png")  
MaskImage mosca1,255,255,255

moscam=LoadImage("moscam.png")  
MaskImage moscam,255,255,255



**Gosub portada:** Dirige al programa al procedimiento portada que es la que se encargara de presentarnos la pantalla de bienvenida y menu del juego.

tirosnd=LoadSound("tiro.wav")  
moscasnd=LoadSound("mosca.wav")  
LoopSound moscasnd  
PlaySound moscasnd

Carga los sonidos:  
Tirosnd El sonido al darle a una mosca  
Moscasnd El subido de la mosca volando este sera repetitivo(loosound). Reproducir el sonido del mosca volando

moscas=5  
Rapidez=50

Inicializamos 2 variables:

Moscas que sera el numero inicial de moscas(dibujadas por le procedimiento dibujamoscas).

Rapidez variable que determina que tan rápida se mueve la mosca (camiba de posición)

While Not KeyDown(1)

Cls

Gosub dibujamosca

Gosub dibujamoscamuerta

Gosub dibujamatamosca

Gosub dibujamoscas

If moscas=0 Then Gosub ganaste

Flip

Wend

### El blucle Principal

#### Mientras no se presione la tecla

Escape, se llamara cada vez a los procedimientos:

**CLS:** borrar toda la pantalla

**Dibujamosca:** dibuja la mosca en una posición nueva

**Dibujamoscamuerta:** procedimiento que si se mata una mosca pone la imagen de la mosca muerta en la posición de la mosca

**Dibujamatamoscas:** utilizando las coordenadas del ratón, pone la imagen del matamoscas en estas coordenadas

**Dibujamoscas:** según el valor de la variable moscas, dibuja igual numero de mosquitas en la parte superior, indicando el numero de moscas que quedan.

**Si moscas=0** entonces va al procedimiento que muestra la pantalla de despedida.

**FLIP:** Dibujar todo.

Continuara....