



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

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 profundad de color de 16 bit(32bit es color real), y en pantalla(2 en ventana, 1 pantalla completa). Yla segunda prepara la memoria gráfica para acelerar los procesos de dibujo.

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



Cargamos en la memora 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 submido 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).

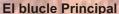
Rapidez variable que determina que tan rápida se mueve la mosca (camiba de posición)

While Not KeyDown(1) Cls

Gosub dibujamosca Gosub dibujamoscamuerta Gosub dibujamatamosca Gosub dibujamoscas

If moscas=0 Then Gosub ganaste Flip

Wend



Mientras no se presione la tecla

Escape, se llamara cada ves 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.



