

ROBOTEC - Animació Sant Jordi 2015

L'animació que us proposem és un petit joc entre el drac i la princesa.
El joc consta de tres parts importants:

- 1 – Introducció al joc
- 2 – Procediment del joc
- 3 – Finalització del joc

Com veieu, les tres parts del joc es podrien comparar amb les 3 parts que qualsevol història té, introducció, nus i desenllaç.

Elements que tenim en aquesta petita història.

- Fons del castell (Escenari)
- Paisatge exterior (Escenari)
- Princesa (Personatge)
- Drac (Personatge)
- So introductori (So)
- So de persecució (So)
- Missatges de començament i fi
- Vides del joc (variable)

1 – Introducció al joc

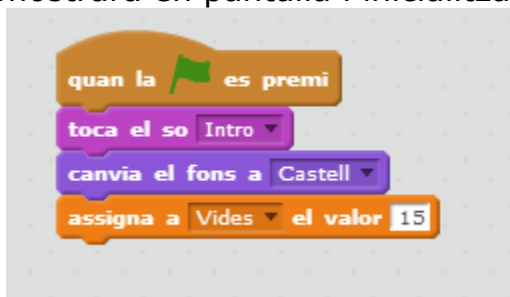
En aquesta part apareix la pantalla inicial (el castell) amb el personatge de la princesa.

La princesa ens demanarà el nostre nom i tot seguit ens explicarà que un malvat drac la persegueix i que l'hem d'ajudar a escapar.

El nostre joc començarà quan fem clic en la bandera verda, per tant aquest serà el nostre esdeveniment inicial per a cada un dels elements de la nostra història.

Al prémer la bandera verda:

Al nostre escenari començarà a sonar el so introductori, el fons del castell es mostrarà en pantalla i inicialitzarem la variable vides en 15 .





El drac s'amagarà (ja que inicialment encara no apareix)



La princesa es mostrarà en pantalla, a una posició en concret i preguntarà pel nostre nom.

Aleshores ens explicarà que un drac malvat la persegueix i que l'hem d'ajudar. Aturarem el so introductori, ens esperarem 3 segons i començarà a sonar el so de persecució.

Finalment avisarà a tots els elements del nostre joc que el joc comença.



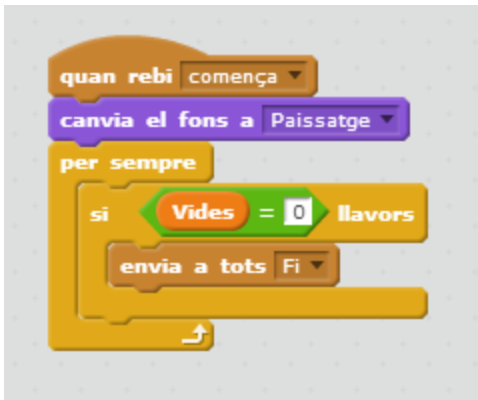
2 – Procediment del joc

En aquest punt és quan comença el desenvolupament del nostre joc, a la princesa la comença a perseguir el drac i cada vegada que la toca es redueix el nostre número de vides.

Per començar amb aquesta part del joc utilitzarem l'esdeveniment començar que és un missatge que anteriorment la princesa ha enviat a tots els elements de la nostra història.

Al rebre el missatge començar:

L'escenari de fons passa a ser el paisatge exterior. I aquí el que fa és mirar tota l'estona (per sempre), si el número de vides que tenim és 0. En cas que sigui 0 enviem el missatge de Fi a tots els elements de la nostra història, doncs significa que el drac s'ha menjat a la princesa.



El drac ja apareix en pantalla (mostra't) i el posem en una posició en concret. I tota l'estona (per sempre), es dirigeix cap a la princesa movent-se 4 passos. En el cas que el drac toqui a la princesa perdem una vida i el drac ens diu: Meva!!



La princesa començarà a anar en la direcció en la que nosaltres posem el nostre ratolí movent-se 10 passos continuadament (per sempre)





3 – Finalització del joc

El joc acaba quan el drac es menja la princesa i això passa quan les nostres vides passen a ser 0, com hem vist en l'apartat anterior en la part de programació del fons.

Per tant, quan tots els nostres elements rebin el missatge Fi:

La nostra princesa ja pot desaparèixer de la pantalla.



I finalment el nostre drac es riu de nosaltres i finalitza la història.



Quines millores podem fer a la nostra història?

D'entrada podeu fer les variacions que vulgueu, el número de vides més alt, més baix, que el drac o la princesa vagin més ràpid o més lents (amb el número de passos). Que les posicions inicials siguin diferents, canviar les músiques...

Però també, podríeu fer que quan el drac toca la princesa soni un crit. Que la princesa en comptes de moure's amb el ratolí ho fes amb tecles del nostre teclat.

O també podríem fer que al cridar molt fort la princesa fes un «canvi de lloc instantani»

Fins on arriba la vostra imaginació?? :)