PAC MAN 2

Programa para FONDOS

```
ao premer 🦰
ao premer 🦰
                                            reproducir son Pacman Opening Song.mp3 🔻
fixar VELOCIDADE ▼ a 2
fixar VIDAS ▼ a 3
fixar COMIDA ▼ a 0
                                             ao recibir GAMEOVER 🔻
fixar PUNTOS ▼ a 0
                                             trocar fondo a GAMEOVER ▼
amosar variable PUNTOS ▼
                                             reproducir son Pacman Dies.mp3 v
amosar variable VIDAS ▼
                                             esconder variable PUNTOS ▼
trocar fondo a FONDOPACMANFACIL V
                                             esconder variable VIDAS ▼
agardar 5 segundos
                                             agardar 2 segundos
enviar a todos COMEZA ▼
                                             deter todos ▼
para sempre
  si PUNTOS = COMIDA entón
                                              ao recibir WINNER ▼
    enviar a todos WINNER ▼
                                              trocar fondo a WINNER ▼
  si VIDAS = 0 entón
                                              esconder variable PUNTOS ▼
                                              esconder variable VIDAS 🔻
    enviar a todos GAMEOVER ▼
                                              deter todos ▼
```

Programa para PACMAN

```
ao recibir COMEZA
ir a x: -205 y: 145
apuntar cara á dirección 90
    tocande a cor 2 entór
    mover 10 pasos
    tecla frecha arriba premida? entón
   apuntar cara á dirección 🕶
   mover 10 pasos
  si tecla frecha ababx premida? entó
   apuntar cara á dirección 1807
    mover II pasos
   tecla frecha derelta premida? entó
   apuntar cara á dirección 907
    mover 10 pasos
    tecla frecha esquerda premida? entór
   apuntar cara á dirección -90°
   mover III pasos
```

Programa para COMIDA

```
ao premer 🦰
                                   si 💎 tocando a cor 📉 ? 🔾 entón
ir a x: 203 y: 143
agochar
repetir 7
                                   trocar COMIDA ▼ por 1
  repetir 15
                                   para sempre
    amosar
                                     si tocando PACMAN ▼ ? entón
    crear clon de a min mesmo ▼
                                       reproducir son Pacman Waka Waka.mp3 🔻
    trocar x por -29
  fixar x en 203
                                       agochar
                                       trocar PUNTOS v por 1
  trocar y por -50
                                            (£
amosar variable COMIDA 🔻
                                                     ao recibir GAMEOVER 🔻
agardar ③ segundos
                               ao recibir WINNER ▼
                                                     agochar
esconder variable COMIDA 🔻
                               agochar
```

Programa para PANTASMAS

```
o recibir COMEZA *
 ir 8 x número ao chou entre -240 e 240 y; número ao chou entre -180 e 180
 repetir ata non tocando a cor 2

ir a x: número ao chou entre 240 e 240 y: número ao chou entre 180 e 180
  rear cion de a min mesmo 🔻
  eguinte vestimenta
                                                                          si PUNTOS = 20 entón
  mover VELOCIDADE pasos
si tocando a cor 2 entón
                                                                           fixai VELOCIDAD a 6
                                                                          si PUNTOS = II entón
     mover 3 pasos
                                                                           fixai VELOCIDADE 8 3
    apuntar cara á dirección 😗 • número ao chou entre 🖸 e 🕗
      tocande PACMAN ? entón
     reproducir sor Pacman Eating Ghost.mp3*
     agardar 0.6 segundos
    trocar VIDAS por -1
```