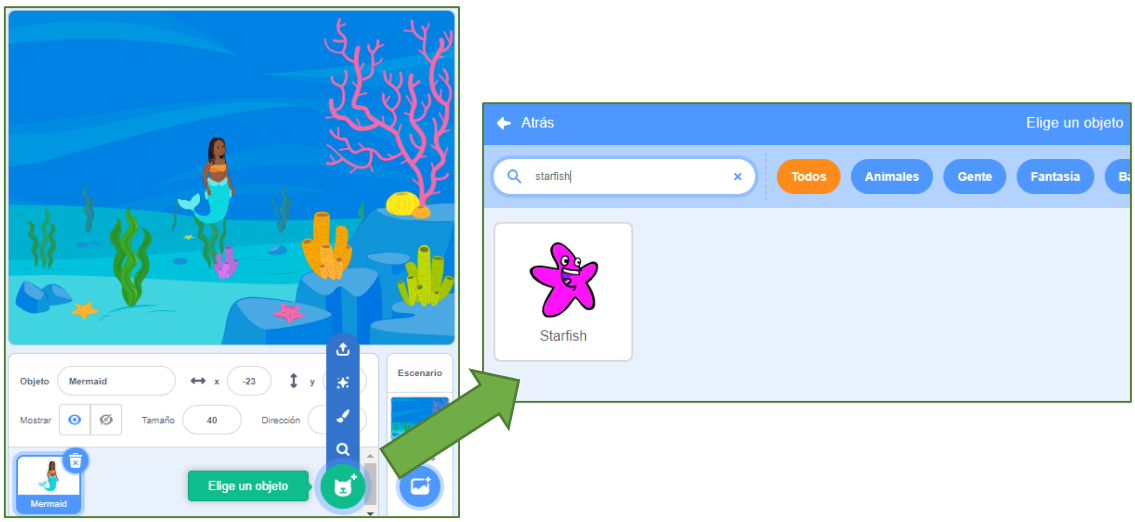
Lección 8. Deslizar de forma aleatoria

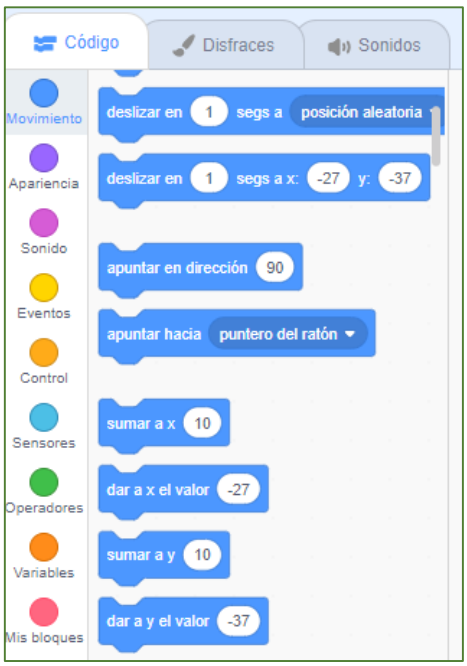
Ya tenemos el personaje principal de nuestro videojuego, a continuación añadiremos el resto de elementos que aparecerán.

El objetivo del juego será esquivar dos enemigos e intentar atrapar una estrella de mar, estos tres personajes se moverán de forma aleatoria e impredecible por el escenario.

Introducimos primero la estrella de mar, añadimos un nuevo objeto y seleccionamos de la galería el personaje **Starfish**

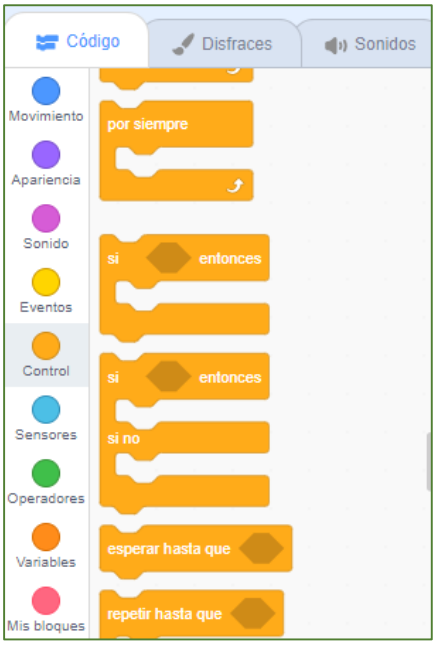


Al igual que con la sirenita, reducimos su tamaño al 40% y añadimos un bloque **Evento** al código para iniciar la ejecución del movimiento al clicar la bandera verde.



En esta ocasión, escogeremos el bloque de código **deslizar en … segundos a posición aleatoria.** De esta forma, veremos como la estrella de mar se va deslizando por la pantalla de forma imprevisible.

Configuramos a dos segundos el comando para visualizar el movimiento de forma correcta y añadimos de nuevo un bloque **por siempre** para que el movimiento se ejecute continuamente durante todo el programa.



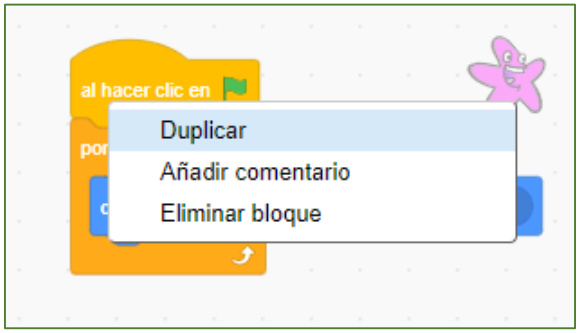
Los bloques de código quedarían de la siguiente forma.

Para añadir los dos personajes enemigos de la pequeña sirena, seleccionamos de la galería de **Objetos** un pulpo y un tiburón,

Reducimos en ambos casos el tamaño de los personajes al 40% como hicimos anteriormente.

Para completar el código de estos dos personajes, utilizamos otra de las técnicas que se usan en informática, la **reutilización de código**. Para ello, copiaremos los bloques de código de la **estrella de mar** y los pegaremos después en el código del pulpo y tiburón.

Para duplicar el código pulsamos el botón derecho del ratón sobre los bloques del código de la **estrella de mar.**



Por último, arrastramos el código duplicado dentro de cada personaje en el panel de **Objetos** para poder reutilizarlo**.**