

Lección 9. Mensajes entre objetos

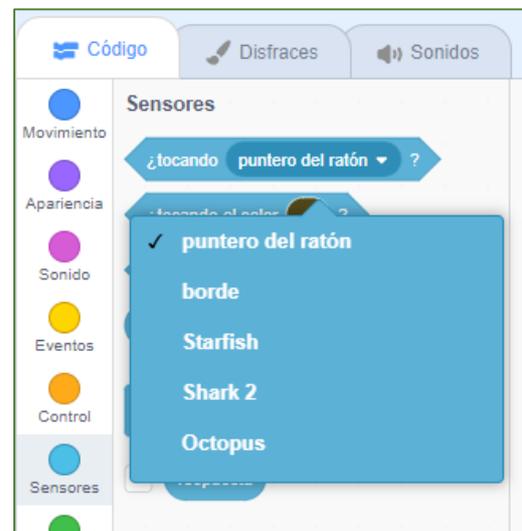
Seguimos añadiendo funcionalidad a nuestro videojuego. A continuación, intentaremos que al tocar alguno de los personajes con la sirenita, se oiga un sonido y veamos un cambio de disfraz del personaje al que haya tocado.

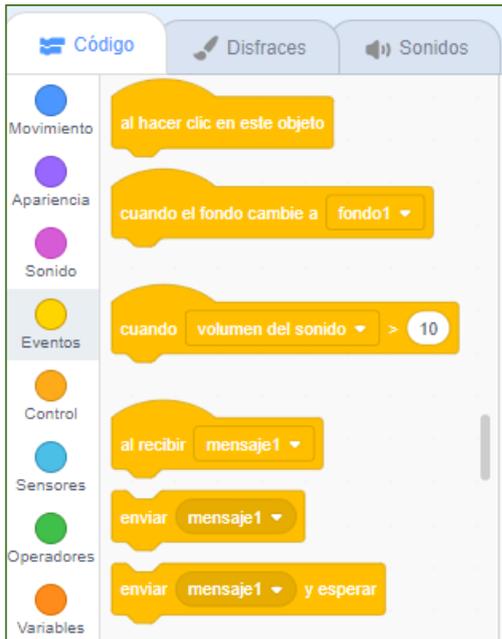
Esto lo conseguiremos comunicando unos objetos con otros mediante “**paso de mensajes**”.



En primer lugar, añadiremos tres nuevas condiciones, uno por cada personaje, en el código de la sirenita, en concreto serán bloques **si ... entonces**.

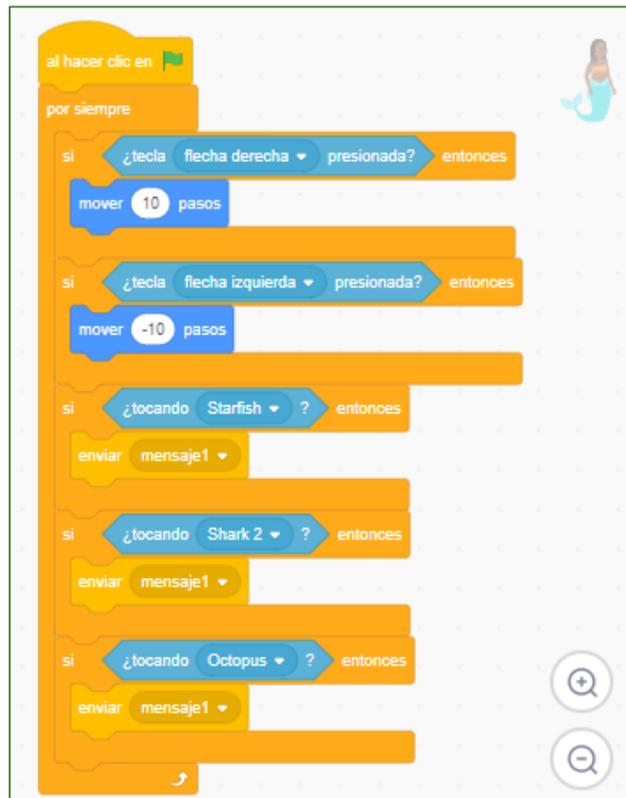
Añadimos tres veces también el bloque **¿tocando...?** De la sección sensores y seleccionamos en el bloque el nombre de cada personaje.





Para cada bloque condicional donde se toca a cada uno de los personajes añadimos además un bloque de envío de mensaje que encontraremos en la sección de **Eventos**.

El código completo quedaría de la siguiente forma.

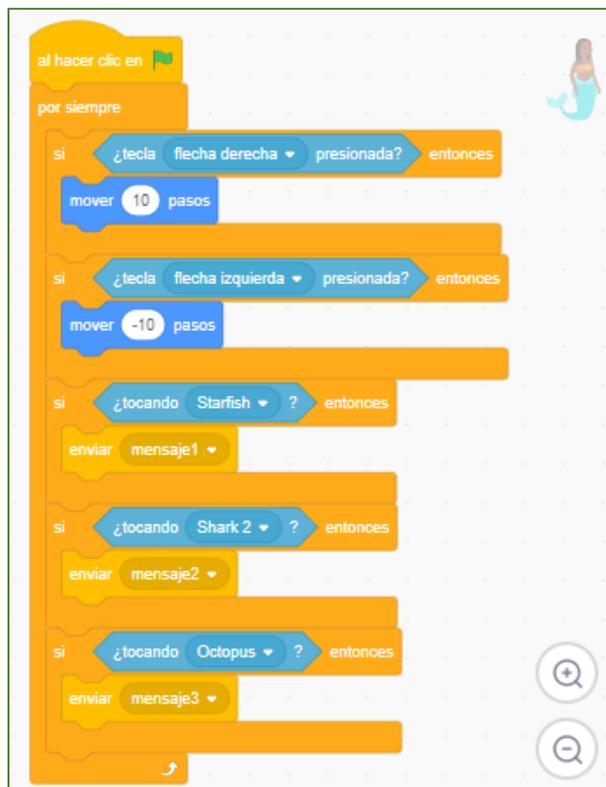


Configuramos cada bloque de envío de mensaje para evitar duplicados, cada personaje debe recibir un mensaje distinto.

Para ello, desde el casillero del bloque definimos dos nuevos mensajes, los nombraremos como **mensaje2** y **mensaje3**.



Ahora sí estaríamos comunicando a la sirenita con el resto de personajes y enviando un mensaje a cada uno de ellos cada vez que se toquen durante el juego.

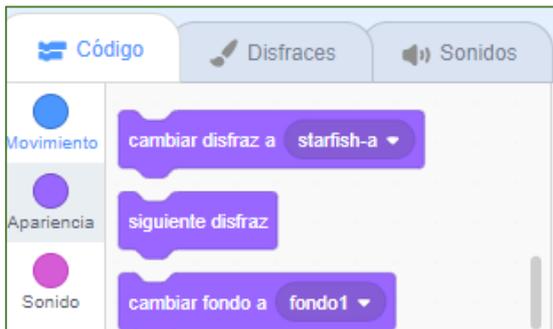


Cuando la **estrella de mar** y los dos enemigos reciben el mensaje de la sirenita, cambiarán por un momento de disfraz.

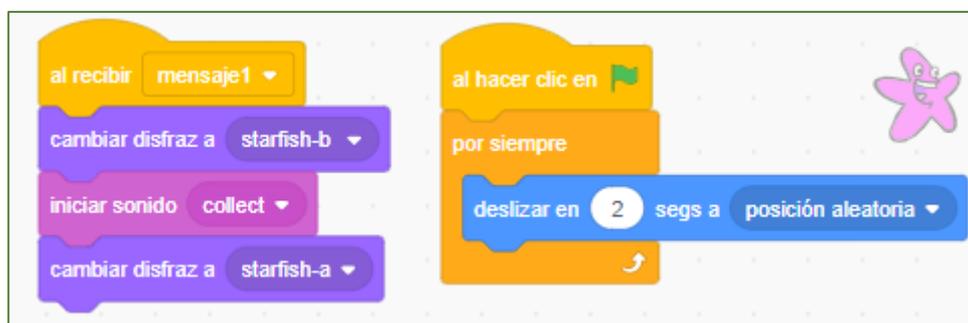


El evento que disparará este código no será **Pulsar la bandera verde** sino **Al recibir mensaje1**

Añadimos además bloques para cambio de disfraz y e inicio de sonido desde las categorías **Apariencia** y **Sonido** respectivamente.



Para el caso de la **estrella de mar**, seleccionamos el disfraz **starfish-b** del bloque y dejamos el sonido collect por defecto quedando el código de esta forma.





¡Atención! Como vimos, el código que hace deslizar al personaje por el escenario se ejecutará continuamente gracias al bucle **por siempre** hasta que detengamos el videojuego. Sin embargo el código de cambio de disfraz y sonido sólo se ejecutará una vez cada vez que el objeto **Estrella de mar** reciba el **mensaje1** que se envía cuando la sirenita toca al personaje.

Además hemos añadido como último bloque, un segundo cambio de disfraz para que el objeto vuelva a su apariencia inicial después de escuchar el sonido.

Desarrollamos un código similar para los dos enemigos de la sirenita, que recibirán los mensajes 2 y 3.

