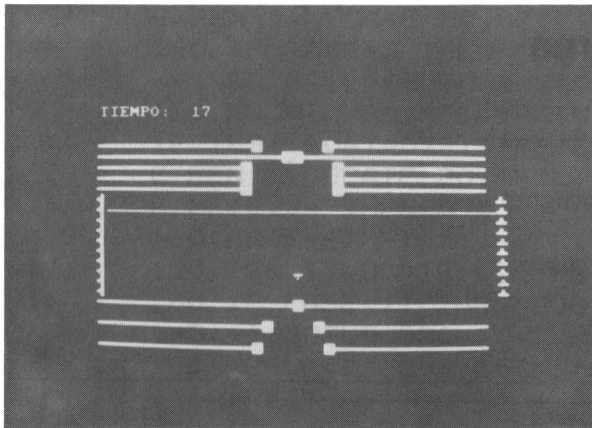


# Obstáculos

# 25



**Clasificación:**

**JUEGO DE EVASION**

Utiliza “A” y “Z” para mover (arriba y abajo, respectivamente) a través del curso de los obstáculos.

Tu meta es alcanzar la parte inferior en el mejor tiempo posible, evitando las prensas y láseres del camino. En la última serie de prensas, sólo necesitas moverte un paso bajo los láseres y descenderás todo el camino.

## SUGERENCIAS DE PROGRAMACION

Para hacer más difícil el juego puedes incrementar el número de láseres o el número de prensas. Para hacerlo casi imposible incrementa ambos.

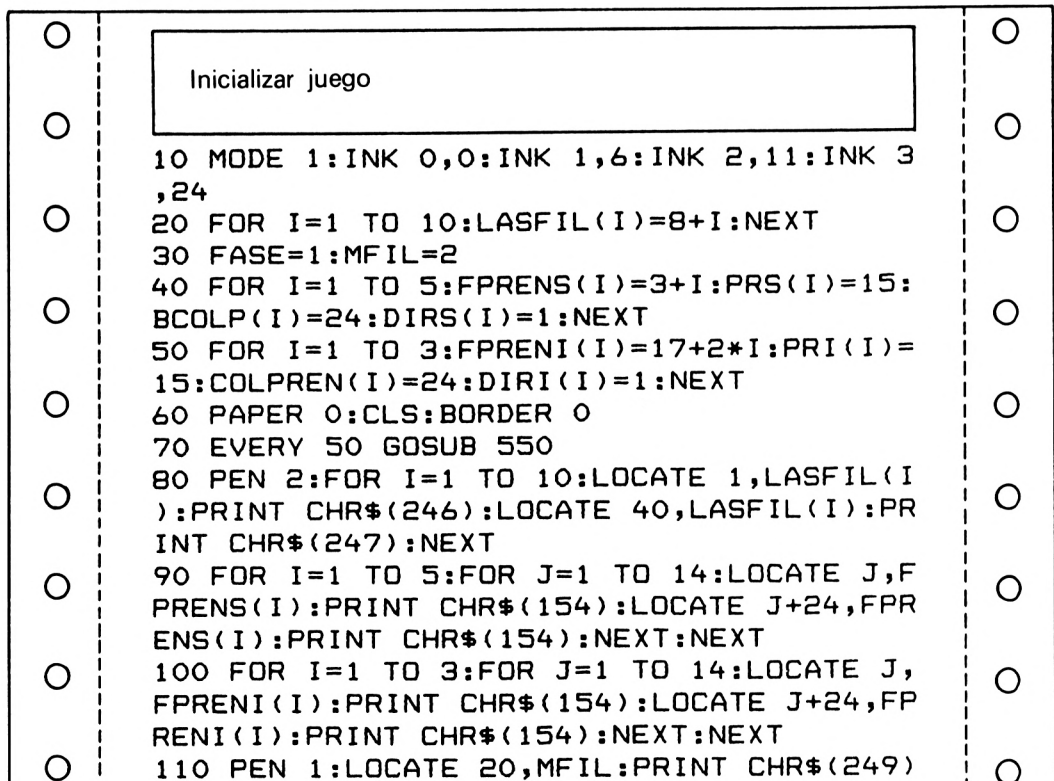
## Variables del programa

TM	Tiempo.
FASE	Fase alcanzada por el hombre (1-3).
HFIL	Fila del hombre.
LASER(10)	Contador de tiempo de cada laser.
LASFIL(10)	Fila de cada laser.
PRS(5)	Serie superior de prensas.

BCOLP(5)	Columnas (izquierda y derecha).
PRI(3)	Serie inferior.
COLPREN(3)	Columnas de prensas (izquierda y derecha).
FPRENS(5)	Fila de prensas superior.
FPRENI(3)	Fila de prensas inferior.
DIRS(5)	Direcciones de las prensas superiores.
DIRI(3)	Direcciones de las prensas inferiores.
I, J, K	Temporales.

## Estructura del programa

<i>Líneas</i>	<i>Función/Actividad</i>
10-120	Inicializar
130-230	Bucle principal del programa
240-320	Disparo de láseres
330-540	Movimientos de las prensas
550	Actualizar tiempo
560-610	Fin del juego



Bucle principal del programa

```
120 :
130 IF INKEY(69)=-1 OR MFIL<3 THEN 140 E
LSE LOCATE 20,MFIL:PRINT"┘":MFIL=MFIL-1:
IF TEST(304,407-16*MFIL)<>0 THEN 570 ELS
E PEN 1:LOCATE 20,MFIL:PRINT CHR$(249)
140 IF FASE=3 THEN 150 ELSE IF INKEY(71)
=-1 OR MFIL>18 THEN 160
150 LOCATE 20,MFIL:PRINT"┘":MFIL=MFIL+1:
IF TEST(304,407-16*MFIL)<>0 THEN 570 ELS
E PEN 1:LOCATE 20,MFIL:PRINT CHR$(249):I
F MFIL>24 THEN 570
160 FASE=- (MFIL>1)-(MFIL>8)-(MFIL>18)
170 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT"TIEMPO:┘";TM
180 IF FASE<>1 THEN 200 ELSE I=INT(RND(1
)*5)+1:GOSUB 330
190 FOR K=1 TO 3:I=INT(RND(1)*5)+1:GOSUB
330:NEXT
200 IF FASE=2 THEN GOSUB 240
210 IF FASE>1 THEN FOR K=1 TO 5:I=INT(RN
D(1)*3)+1:GOSUB 330:NEXT
220 GOTO 130
```

Disparo de láseres

```
230 :
240 FOR I=1 TO 10:J=INT(RND(1)*10)+5
250 IF LASER(I)<0 THEN LASER(I)=0:MOVE 1
7,407-16*LASFIL(I):DRAWR 605,0,0
260 IF LASER(I)=0 THEN IF RND(1)<0.9 THE
N 310 ELSE LASER(I)=J:PEN 3:LOCATE 1,LAS
FIL(I):PRINT CHR$(246):LOCATE 40,LASFIL(
I):PRINT CHR$(247):GOTO 310
270 LASER(I)=LASER(I)-1:IF LASER(I)>0 TH
EN 310
280 PEN 2:LOCATE 1,LASFIL(I):PRINT CHR$(
246):LOCATE 40,LASFIL(I):PRINT CHR$(247)
:MOVE 17,407-16*LASFIL(I)
290 SOUND 1,400,10,15:DRAWR 605,0,3
```

```
300 LASER(I)=-1:IF LASFIL(I)=MFIL THEN 5
70
310 NEXT:RETURN
```

Movimientos de las prensas

```
320 :
330 IF FASE=1 THEN 440
340 PEN 2:LOCATE PRI(I),FPRENI(I):IF DIR
I(I)=1 THEN PRINT CHR$(154)ELSE PRINT"┘"
350 LOCATE COLPREN(I),FPRENI(I):IF DIRI(
I)=1 THEN PRINT CHR$(154)ELSE PRINT"┘"
360 IF DIRI(I)=-1 THEN 400 ELSE IF PRI(I
)=19 THEN IF FPRENI(I)=MFIL THEN 570 ELS
E DIRI(I)=-1:GOTO 380
370 PRI(I)=PRI(I)+DIRI(I):COLPREN(I)=COL
PREN(I)-DIRI(I)
380 LOCATE PRI(I),FPRENI(I):PRINT CHR$(1
43):LOCATE COLPREN(I),FPRENI(I):PRINT CH
R$(143)
390 RETURN
400 IF PRI(I)=15 THEN DIRI(I)=1:GOTO 420
410 PRI(I)=PRI(I)+DIRI(I):COLPREN(I)=COL
PREN(I)-DIRI(I)
420 LOCATE PRI(I),FPRENI(I):PRINT CHR$(1
43):LOCATE COLPREN(I),FPRENI(I):PRINT CH
R$(143)
430 RETURN
440 PEN 2:LOCATE PRS(I),FPRENS(I):IF DIR
S(I)=1 THEN PRINT CHR$(154)ELSE PRINT"┘"
450 LOCATE BCOLP(I),FPRENS(I):IF DIRS(I)
=1 THEN PRINT CHR$(154)ELSE PRINT"┘"
460 IF DIRS(I)=-1 THEN 500 ELSE IF PRS(I
)=19 THEN IF FPRENS(I)=MFIL THEN 570 ELS
E DIRS(I)=-1:GOTO 480
470 PRS(I)=PRS(I)+DIRS(I):BCOLP(I)=BCOLP
(I)-DIRS(I)
480 LOCATE PRS(I),FPRENS(I):PRINT CHR$(1
43):LOCATE BCOLP(I),FPRENS(I):PRINT CHR$
(143)
490 RETURN
500 IF PRS(I)=15 THEN DIRS(I)=1:GOTO 520
510 PRS(I)=PRS(I)+DIRS(I):BCOLP(I)=BCOLP
```

```

(I)-DIRS(I)
520 LOCATE PRS(I),FPRENS(I):PRINT CHR$(1
43):LOCATE BCOLP(I),FPRENS(I):PRINT CHR$
(143)
530 RETURN

```

Actualizar tiempo

```

540 :
550 TM=TM+1:RETURN

```

Fin del juego

```

560 :
570 LOCATE 15,1:PRINT"FIN_DEL_JUEGO_ _PU
NTUACION=_";MFIL*10-TM*2-100*(MFIL>23)
580 FOR I=1 TO 1500:NEXT
590 IF MFIL>23 THEN LOCATE 1,2:PEN 3:PRI
NT"ENHORABUENA!!! _ _ERES_EL_GANADOR"
600 IF INKEY$="" THEN 610 ELSE 600
610 IF INKEY$="" THEN 610 ELSE RUN

```

## Tablas de comprobación

10 = 1357	140 = 4197	270 = 3762
20 = 2769	150 = 8247	280 = 6116
30 = 1375	160 = 3750	290 = 1051
40 = 5818	170 = 1683	300 = 3448
50 = 6236	180 = 3633	310 = 378
60 = 548	190 = 3069	320 = 0
70 = 557	200 = 1636	330 = 1389
80 = 5405	210 = 4370	340 = 4735
90 = 6825	220 = 320	350 = 4795
100 = 6803	230 = 0	360 = 7437
110 = 1799	240 = 2760	370 = 5708
120 = 0	250 = 4923	380 = 5367
130 = 9737	260 = 9324	390 = 201

400 =	2816	480 =	5234	560 =	0
410 =	5708	490 =	201	570 =	5418
420 =	5367	500 =	2681	580 =	1290
430 =	201	510 =	5422	590 =	4024
440 =	4765	520 =	5234	600 =	1427
450 =	4652	530 =	201	610 =	1509
460 =	7677	540 =	0		
470 =	5422	550 =	1304	TOTAL =	212081