

## Anexo Scripts

Crazy Tron Truck video game 2016

# CRAZY TRON TRUCK

Crazy Tron Truck logo (Cyclo  $\pi$  Studio. Crazy Tron Truck [On line], 2016).

Cyclo  $\pi$  Studio 2016



Cyclo  $\pi$  Studio logo (Cyclo  $\pi$  Studio. Cyclo  $\pi$  Studio logo [On line], 2016).

Blender software 2016



Blender logo (Blender Foundation. Blender logo [On line], 2016).

## Anexo Scripts

```
#-----  
# ***** Ciclo Pi Studio 2016 *****  
#  
# http://cyclopi.blogspot.com.es/  
#  
#-----  
# Title:  
# Name:      ScriptName.py  
# Purpose:   Ease BGE development  
#  
# Author:    Ciclo Pi Studio  
#  
# Created:   09/12/2016  
# Copyright: (c) Ciclo Pi Studio 2016  
# Licence:   <GNU(GPL)>  
#  
#-----
```

Scripts:

Ganar.py  
velocidad.py  
Vjuego.py

```
#-----
# ***** Ciclo Pi Studio 2016 *****
#
# http://cyclopi.blogspot.com.es/
#
#-----
# Title: Crazy Tron Truck Ganar Script
# Name: Ganar.py
# Purpose: Ease BGE development
#
# Author: Ciclo Pi Studio
#
# Created: 10/12/2016
# Copyright: (c) Ciclo Pi Studio 2016
# Licence: <GNU(GPL)>
#
#-----
import bge
controlGana = bge.logic.getCurrentController()
escenaW = bge.logic.getCurrentScene()
global Scopa1
global interfaz
global copas
copas = 0

escenas = bge.logic.getSceneList() #todas las escenas
for e in escenas: #recorre todas las escenas
    if e.name == "Einterfaz": # si encuentra la escena E-interfaz
        interfaz = e #

Scopa1 = interfaz.objects["sitioCO1"]
Scopa2 = interfaz.objects["sitioCO2"]

def sum():
    print("el bravo estña loco")
    Gmona = controlGana.sensors["mona"]
    global copas
    global Scopa1
    if Gmona.positive:
        print("gAAAAANNNNAAAAAAAAAAAA")
        copas=copas+1
        print(copas)
```

```
        if copas == 1:
            CopaPA1 = interfaz.addObject("CopaPa",Scopa1)
            #controlGana.activate("gana")
if copas == 2:
    print("copas es dos")
    CopaPA1 = interfaz.addObject("CopaPa",Scopa2)

if copas == 3:
    print("copas es tres")
    controlGana.activate("gana")
```

```
-----
# ***** Ciclo Pi Studio 2016 *****
#
# http://cyclopi.blogspot.com.es/
#
-----
# Title:      Crazy Tron Truck Velocidad Script
# Name:      velocidad.py
# Purpose:   Ease BGE development
#
# Author:    Ciclo Pi Studio
#
# Created:   10/12/2016
# Copyright: (c) Ciclo Pi Studio 2016
# Licence:   <GNU(GPL)>
#
-----
import bge
import bpy
#guardo en variable gJUEGO los objetos del bge
gJUEGO2 = bge.logic

# A continua guardo en variables objetos del juego
#guardo variable controlJUtecladoESPACIO el controlador donde esta este scrip
controlJUvel = gJUEGO2.getCurrentController()

#guardo variable sensorJUteclado el Teclado llamando al sensor
# guardo la escena y sus objetos
escena2 = gJUEGO2.getCurrentScene()
# guardo en la varia Et.. el objeto Text que recoge textos por ser text

escenas = gJUEGO2.getSceneList() #todas las escenas
for e in escenas: #recorre todas las escenas
    if e.name == "Einterfaz": # si encuentra la escena E-interfaz
        interfaz = e # asignarla la escena a la variable

carro = escena2.objects["carro"]
veloCarro = interfaz.objects["velo"]
[xx,yy,zz] = carro.getLinearVelocity(True)
VeloR = round(yy*2.2, 2)
veloCarro.text = str(VeloR)
```

```
#-----
# ***** Ciclo Pi Studio 2016 *****
#
# http://cyclopi.blogspot.com.es/
#
#-----
# Title: Crazy Tron Truck Vjuego Script
# Name: Vjuego.py
# Purpose: Ease BGE development
#
# Author: Ciclo Pi Studio
#
# Created: 10/12/2016
# Copyright: (c) Ciclo Pi Studio 2016
# Licence: <GNU(GPL)>
#
#-----
import bge
#guardo en variable gJUEGO los objetos del bge
gJUEGO = bge.logic

# A continua guardo en variables objetos del juego
#guardo variable controlJUtecladoESPACIO el controlador donde esta este scrip
controlJUcol = gJUEGO.getCurrentController()

#guardo variable sensorJUteclado el Teclado llamando al sensor

TextoEstado = 10
totalvida = 25
vida = totalvida
print(vida)

# guardo la escena y sus objetos
escena = gJUEGO.getCurrentScene()
# guardo en la varia Et.. el objeto Text que recoge textos por ser text
Etiqueta_vida = escena.objects["Text"]
# asigno a la propiedad tex (recoge tex) el valor de vida en forma de texto
Etiqueta_vida.text = str(vida)
escenas = gJUEGO.getSceneList() #todas las escenas
for e in escenas: #recorre todas las escenas
    if e.name == "Einterfaz": # si encuentra la escena E-interfaz
        interfaz = e # asignarla la escena a la variable
```

```

                                TextoEstado = interfaz.objects["vb"]
TextoEstado["Text"] = vida
barrika = interfaz.objects["barrika"]
barrika.localScale.x = 1

"""
carro = escena.objects["carro"]
veloCarro = interfaz.objects["velo"]
print(carro.getLinearVelocity(True))
[xx,yy,zz] = carro.getLinearVelocity(True)
veloCarro.text = str(yy)
"""

def MJ():
    sensorJUcol = controlJUcol.sensors["BRcol"]
    global vida
    if sensorJUcol.positive:
        print(vida)
        vida -= 1
        print(vida)
        TextoEstado["Text"] = vida
        barrika.localScale.x = (vida/totalvida)

Etiqueta_vida.text =str(vida)
#teclaA =sensorJUteclado.getKeyStatus(97)
#print(teclaA)
#
#if teclaA ==1:
#    #vida -= 1
if vida == 0:
    print ("muerto")
    Etiqueta_vida.text = "KO"
    TextoEstado.text = "KO"
    controlJUcol.activate("pierde")
```