

9. Prácticas

Es un buen momento para hacer un uso más avanzado de todos los conceptos que hemos visto sobre el lenguaje Benu. El interés principal de este tema no es introducir conceptos nuevos, sino más bien aprovechar lo que ya sabemos para mejorar ciertos aspectos de nuestro videojuego, especialmente el apartado de animación.

Como única novedad explicaremos algunos usos más avanzado de los condicionales.

9.1 Condicionales con varias alternativas

En ocasiones puede interesarnos crear un condicional en el que se evalúen varias condiciones, pero sólo se ejecuten las instrucciones asociadas a la primera que se cumpla, ignorando las siguientes.

El ejemplo más sencillo es el caso de las teclas direccionales izquierda y derecha. Vamos a utilizar los condicionales de manera que, cuando se pulsen ambas teclas a la vez, nuestro videojuego interprete sólo una.

Para ello podemos utilizar un condicional múltiple, cuya sintaxis es la siguiente:

```
IF (<condición 1>           //Primera condición a evaluar
    <instrucciones 1>       //Ejecutaremos esto si se cumple
ELSIF (<condición 2>       //Segunda condición a evaluar
    <instrucciones 2>       //Ejecutaremos esto si se cumple
ELSIF ...                   //Sigüientes condiciones a evaluar...
    ...
ELSE                         //Si no se cumple ninguna de las anteriores condiciones
    <instrucciones N>       //Ejecutaremos esto
END                           //Fin del condicional múltiple
```

Es número de ELSIF que sirven como alternativas a la primera condición es ilimitado, podemos poner tantos como queramos.

También es importante que entiendas que todas las condiciones se evalúan por orden, y una vez se cumple la primera de ellas, se ejecutan sus instrucciones asociadas y se sale del condicional múltiple. Esto quiere decir que sólo se interpreta como máximo una condición.

Y finalmente debes saber que es posible tener un condicional múltiple con ELSE pero sin ningún ELSIF o bien con uno o más ELSIF pero sin el último ELSE.

9.2 Ejercicio: Aplicar todo lo anterior a nuestro videojuego

Gracias a todo lo que hemos visto hasta ahora en este temario, debemos ser capaces de lograr que nuestro protagonista sea capaz de mirar a izquierda y a derecha (Modificando su aspecto flags) cuando pulsamos la tecla correspondiente. También deberíamos poder conseguir que se anime, utilizando su animación de andar.

Con el disparo ocurre lo mismo, deberíamos ser capaces de lograr que los disparos avancen en la dirección a la que mira nuestro protagonista (Nuevamente gracias al aspecto flags). También deberían poder animarse con su animación correspondiente.

Aplica todo esto a tu videojuego. Si tienes dudas puedes mirar el videojuego de ejemplo de este tema.

Sobre todo evita copiar y pegar las instrucciones del videojuego de ejemplo en tu videojuego. Aunque resulta tentador, en general no trae más que problemas, ya que el objetivo no es hacer que el videojuego funcione correctamente, **sino que tú entiendas cómo hacer que el videojuego funcione correctamente.**