

Juego de Gato y Ratones

Introducción

Observa que el juego está en su fase 0 solo tenemos implementados el juego en el que los ratones se crean como clones de un ratón inicial que está oculto y el gato al tocar los clones del ratón inicial son eliminados.

Objetivos

Crear un marcador para almacenar la mayor puntuación.

Se Pide

Versión 0

1. Crear dos variables, una para contar el número de ratones que aparecen en escena. !Ojo! el ratón inicial que no se muestra no cuenta. Y por otro lado, otra variable que indique los ratones cazados llamada puntos.
2. Cuando el gato se come a todos los ratones, se para el programa y nos indica los puntos obtenidos.

Versión 1

3. Haz una lista en que se mantenga la puntuación aunque termine el programa. Se debe cambiar la puntuación si se bate el récord.
4. Adornar con un cambio de escenario y con la aparición del gato indicando que hemos obtenido un nuevo récord y su valor.

Versión 2

Se pretende almacenar el nombre y la puntuación de los tres mejores jugadores mediante listas.