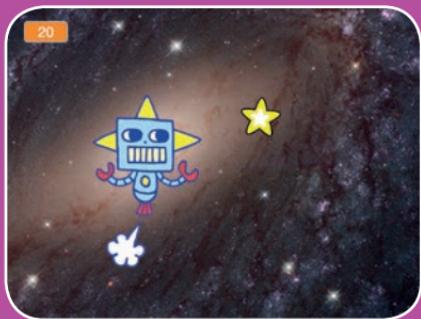


Juego de perseguir



Haz un juego en el que persigas a un personaje para ganar puntos.

Juego de perseguir

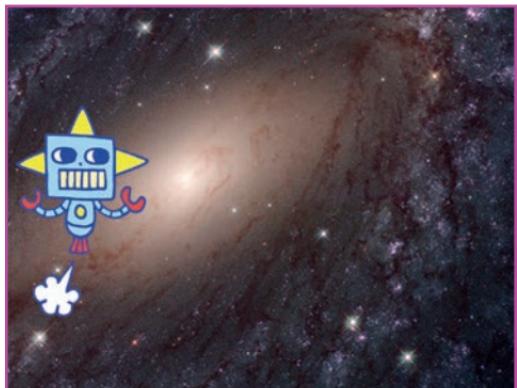
Usa las tarjetas en este orden:

1. Mover izquierda y derecha
2. Mover arriba y abajo
3. Perseguir una estrella
4. Reproducir un sonido
5. Añadir puntos
6. Subir nivel!
7. Mensaje de victoria

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Mover izquierda y derecha

Pulse las teclas de flecha para mover hacia la izquierda y hacia la derecha



Mover izquierda y derecha

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un fondo.



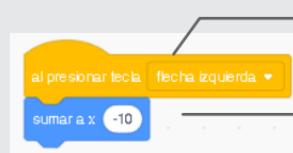
Elige un personaje.



PROGRAMA



Elige flecha derecha



Elige flecha izquierda

Escribe menos para mover a la izquierda.

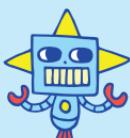
PRUEBA

Pincha estas teclas.



TIP

Escribe un número negativo para mover a la izquierda.

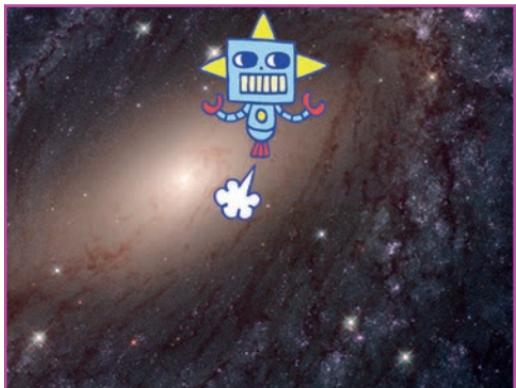


Escribe un número positivo para mover a la derecha.



Mover arriba y abajo

Presione las teclas para mover arriba y abajo.

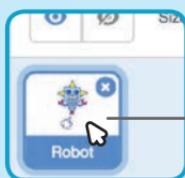


Mover arriba y abajo

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Pincha en tu personaje para editarlo

PROGRAMA



Elige la flecha arriba

Elige la opción sumar a.



Elige flecha hacia abajo.

Escribe el signo menos para bajar

PRUEBA

Pulsa las teclas arriba ya abajo.



TIP



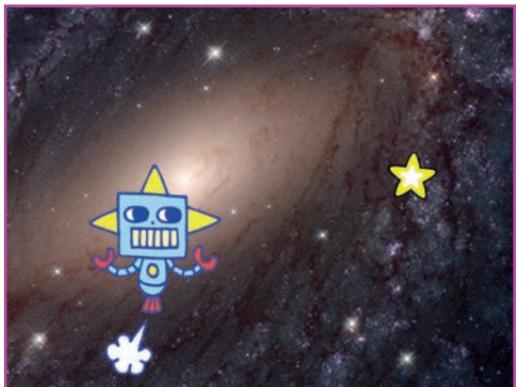
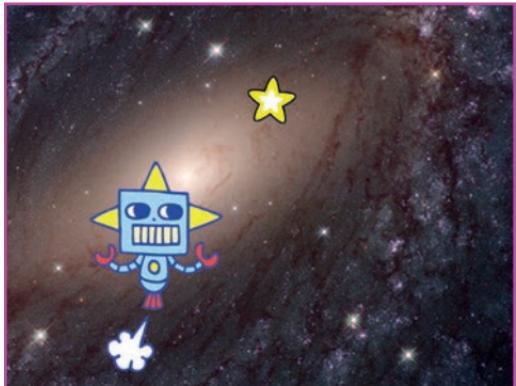
Escribe números positivos para subir.

Escribe números negativos para bajar.

Persigue una estrella



Añade un objeto para perseguirlo.



Persigue una estrella

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un objeto



Star

PROGRAMA



Star



PRUEBA

Pincha en la bandera para comenzar



Pincha stop para parar

Reproducir un sonido

Reproduce un sonido cuando el personaje toca la estrella.

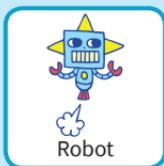


Reproducir un sonido

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un robot de los objetos.



Pincha en la pestaña sonido



Elige un sonido de la librería

PROGRAMA



Pincha en la pestaña de código.



Elige un sonido del menú



Inserta el bloque tocando y la condición si



PRUEBA

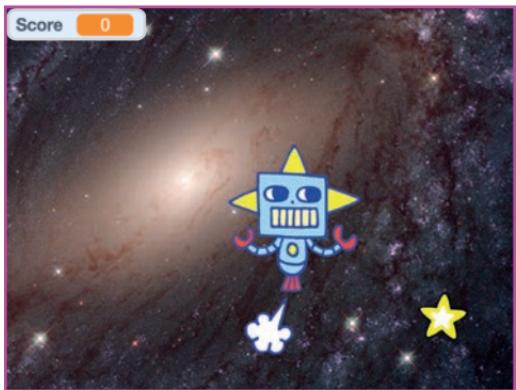
Pincha en la bandera.



Añadir puntuación



Añade puntos cuando se toca la estrella.



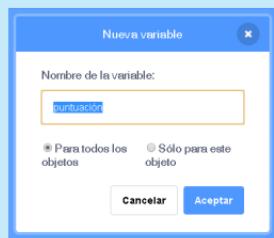
Añadir puntos

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

Elige variables.



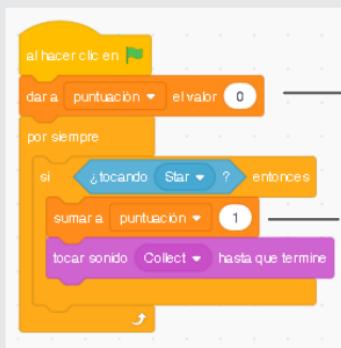
Crea una variable

Pon el nombre de puntuación.

PROGRAMA



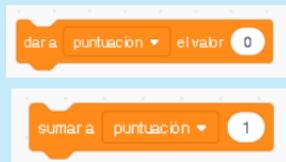
Selecciona puntuación del menú



Añade este bloque para ponerla a 0

Añade este bloque para incrementar un punto.

TIP

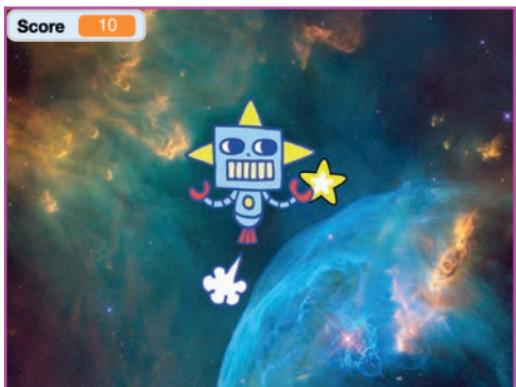


Usar dar valor a para resetear o fijar un valor.

Usa sumar para cambiar la puntuación.

Subir nivel!

Ir al próximo nivel.



Subir nivel!

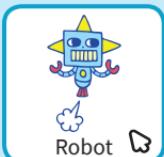
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un segundo fondo como Nebula.



Selecciona el robot.

PROGRAMA



Robot



Añade una condición de igualación



Elige un sonido.

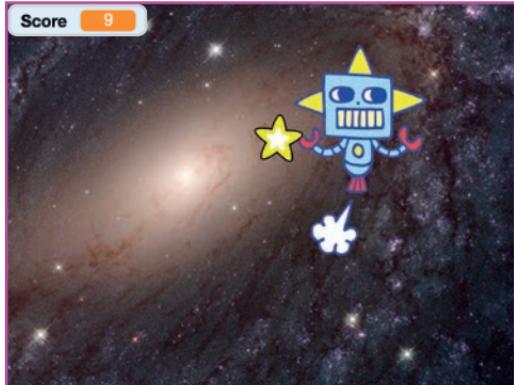
PRUEBA

Pincha en la bandera!



Mensaje de victoria

Muestra un mensaje cuando pasas al nivel siguiente.



Mensaje de victoria

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Pulsa en dibujar para
crear un nuevo
objeto.

Usa la herramienta texto
para escribir un mensaje



Tú puedes cambiar la
fuente, el color, el
tamaño...

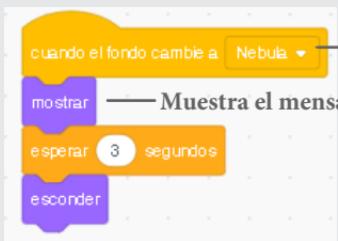
PROGRAMACIÓN



al hacer clic en

esconder

— Esconde el mensaje al principio



cuando el fondo cambie a Nebula

mostrar

esperar 3 segundos

esconder

— Lo activa cuando se
muestra el fondo
elegido

PRUEBA

Pulsa en la bandera.

