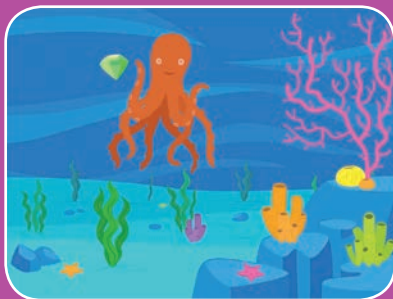
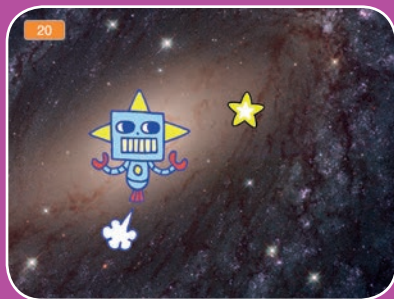


# Juego de perseguir



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

# Juego de perseguir

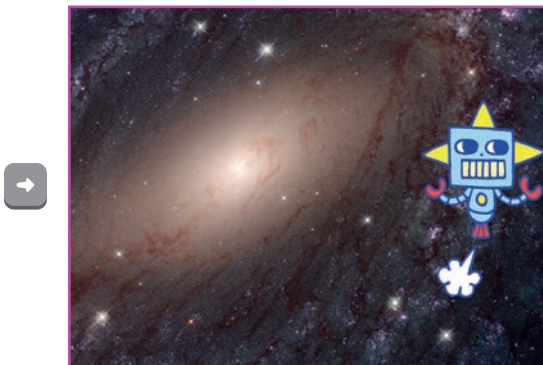
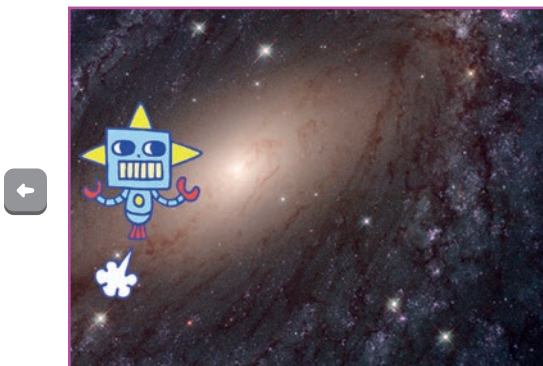
Usa las tarjetas en este orden:

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



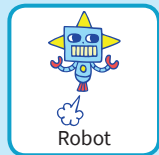
Elige un fondo.



Galaxy

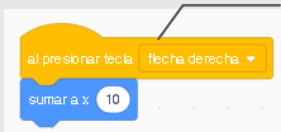
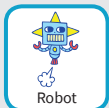


Elige un personaje.

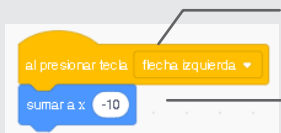


Robot

## PROGRAMA



Elige flecha derecha



Elige flecha izquierda

Escribe menos para mover a la izquierda.

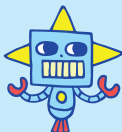
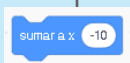
## PRUEBA

Pincha estas teclas.



## TIP

Escribe un número negativo para mover a la izquierda.

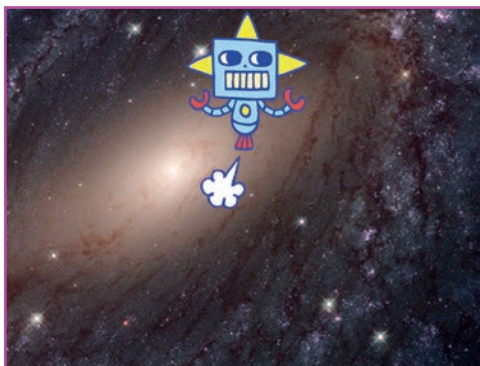


Escribe un número positivo para mover a la derecha.



# Mover arriba y abajo

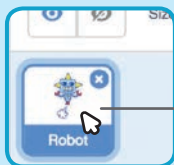
Presione las teclas para mover arriba y abajo.



# Mover arriba y abajo

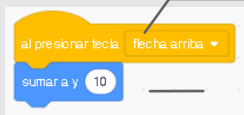
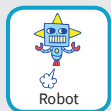
scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



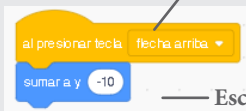
Pincha en tu personaje para editarlo

## PROGRAMA



Elige la flecha arriba

Elige la opción sumar a.



Elige flecha hacia abajo.

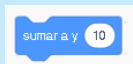
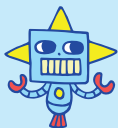
Escribe el signo menos para bajar

## PRUEBA

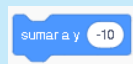
Pulsa las teclas arriba y abajo.



## TIP



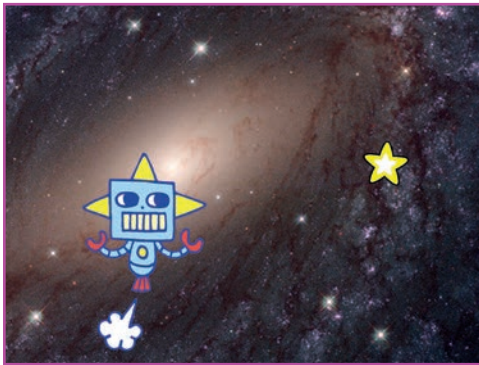
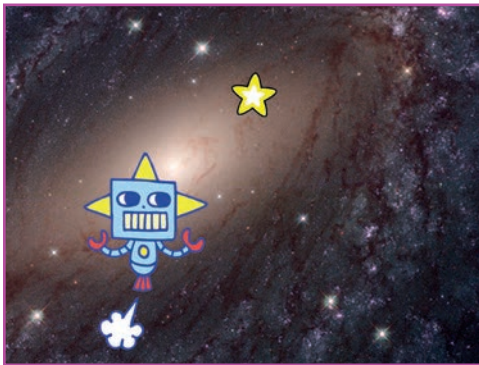
Escribe números positivos para subir.



Escribe números negativos para bajar.

# Persigue una estrella

Añade un objeto para perseguirlo.



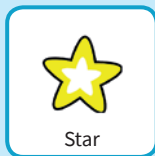
# Persigue una estrella

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN

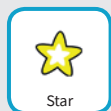


Elige un objeto

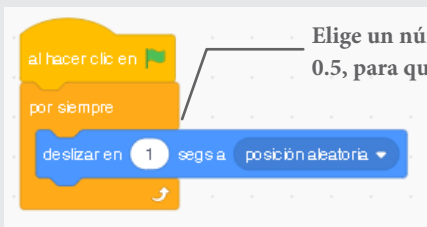


Star

## PROGRAMA



Star



Elige un número pequeño, como 0.5, para que sea más rápido

## PRUEBA

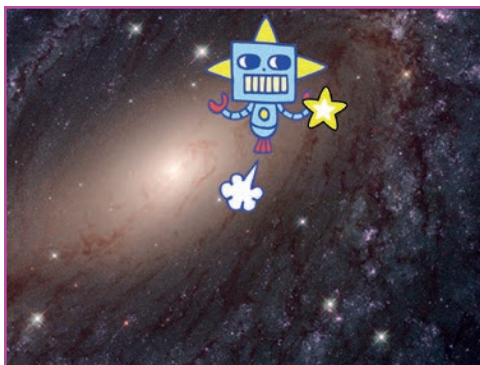
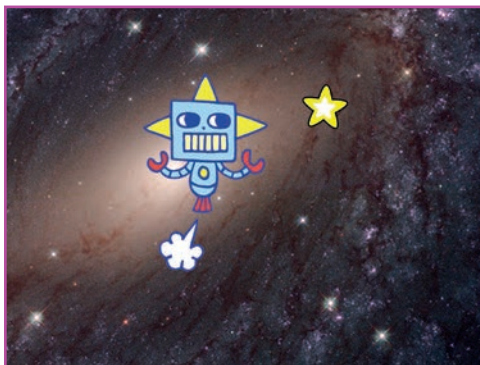
Pincha en la bandera para comenzar



Pincha stop para parar

# Reproducir un sonido

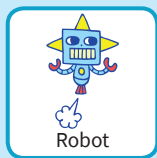
Reproduce un sonido cuando el personaje toca la estrella.



# Reproducir un sonido

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



Elige un robot de los objetos.



Pincha en la pestaña sonido

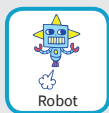


Elige un sonido de la librería

## PROGRAMA



Pincha en la pestaña de código.



Elige un sonido del —  
menú



Inserta el bloque tocando y la condición si



## PRUEBA

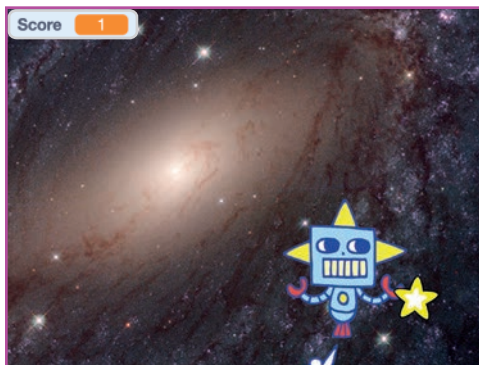
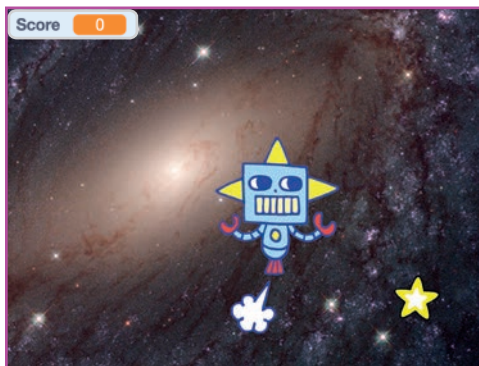
Pincha en la bandera.



# Añadir puntuación



Añade puntos cuando se toca la estrella.

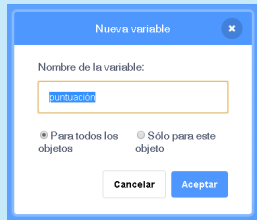
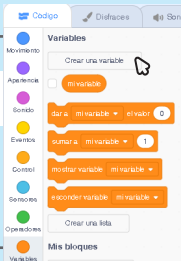


# Añadir puntos

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN

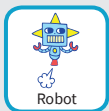
Elige variables.



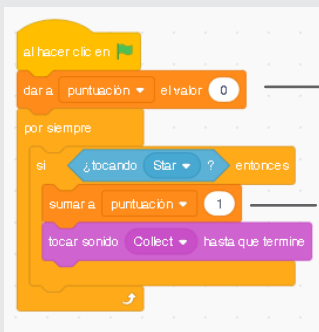
Crea una variable

Pon el nombre de puntuación.

## PROGRAMA



Selecciona puntuación del menú



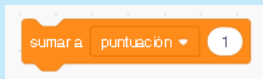
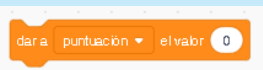
Añade este bloque para ponerla a 0

Añade este bloque para incrementar un punto.

## TIP

Usar dar valor a para resetear o fijar un valor.

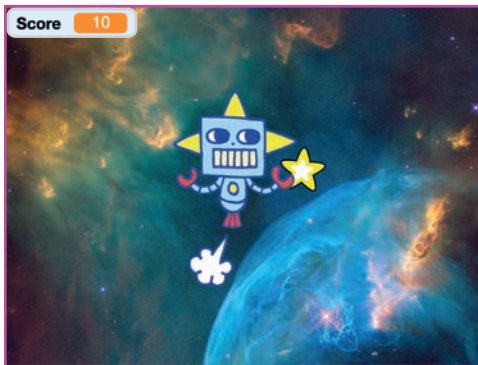
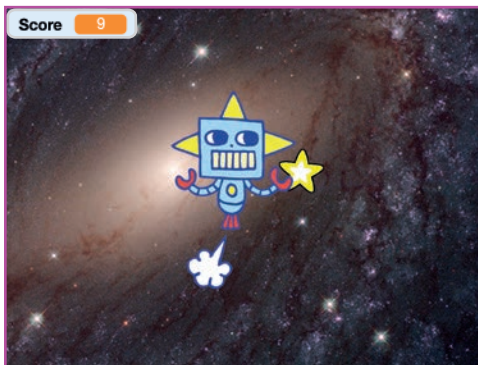
Usa sumar para cambiar la puntuación.



# Subir nivel!



Ir al próximo nivel.



# Subir nivel!

scratch.mit.edu

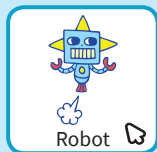
## PREPARACIÓN



Elige un segundo fondo como Nebula.



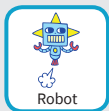
Nebula



Robot

Selecciona el robot.

## PROGRAMA



Robot

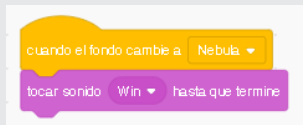


Añade una condición de igualación



Elige tu primer fondo.

Elige tu segundo fondo



Elige un sonido.

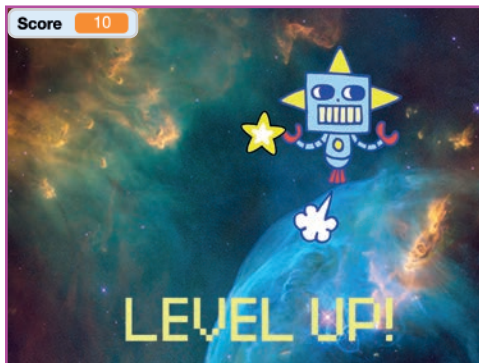
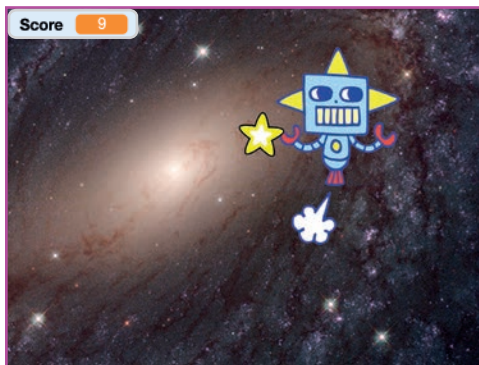
## PRUEBA

Pincha en la bandera!



# Mensaje de victoria

Muestra un mensaje cuando pasas al nivel siguiente.



# Mensaje de victoria

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



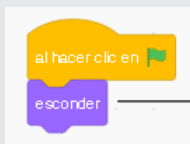
Pulsa en dibujar para  
crear un nuevo  
objeto.

Usa la herramienta texto  
para escribir un mensaje

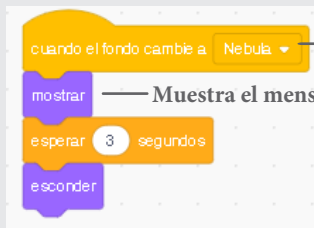


Tú puedes cambiar la  
fuente, el color, el  
tamaño...

## PROGRAMACIÓN



Esconde el mensaje al principio



Lo activa cuando se  
muestra el fondo  
elegido

## PRUEBA

Pulsa en la bandera.

