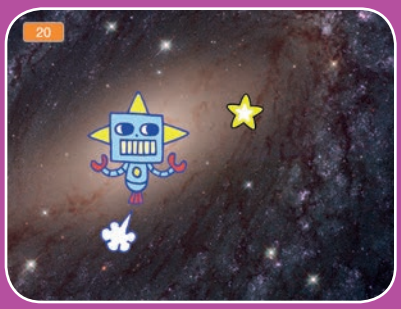
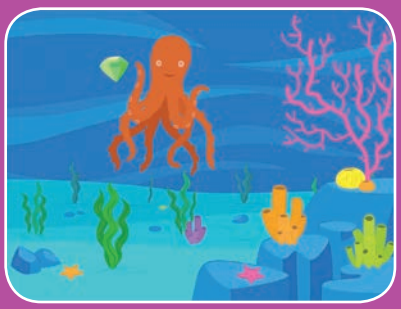
Juego de perseguir





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

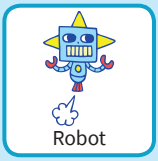
Mover izquierda y derecha

scratch.mit.edu

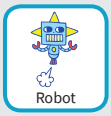
PREPARACIÓN

Elige un fondo.

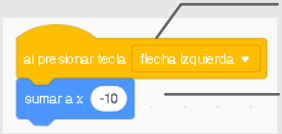
Elige un personaje.



PROGRAMA



Elige flecha derecha



Elige flecha izquierda

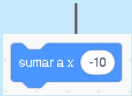
Escribe menos para mover a la izquierda.

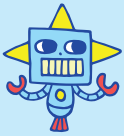
PRUEBA

Pincha estas teclas.

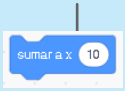
TIP

Escribe un número negativo para mover a la izquierda.





Escribe un número positivo para mover a la derecha.



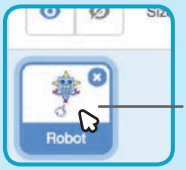
Mover arriba y abajo

Presione las teclas para mover arriba y abajo.

Mover arriba y abajo

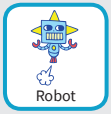
scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



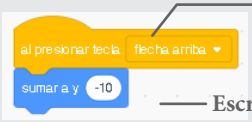
Pincha en tu personaje para editarlo

PROGRAMA



Elige la flecha arriba

Elige la opción sumar a.



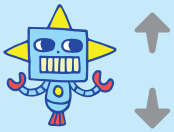
Elige flecha hacia abajo.

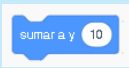
Escribe el signo menos para bajar

PRUEBA

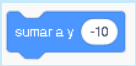
Pulsa las teclas arriba ya abajo.

TIP





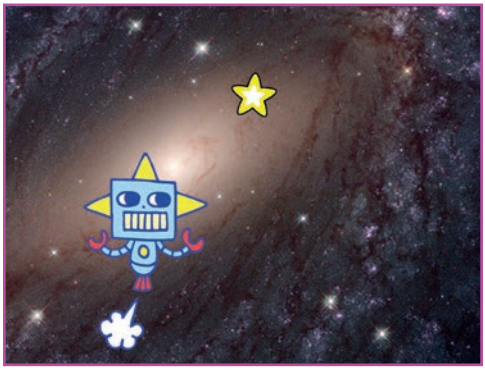
Escribe números positivos para subir.

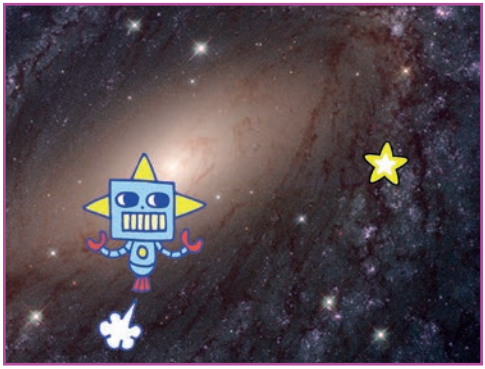


Escribe números negativos para bajar.

Persigue una estrella

Añade un objeto para perseguirlo.





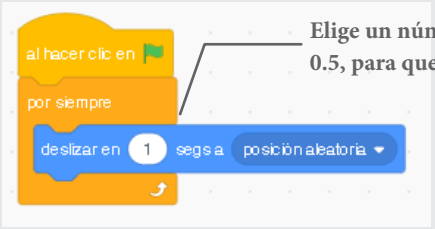
Persigue una estrella

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Elige un objeto

PROGRAMA



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

PRUEBA

Pincha en la bandera para comenzar

Pincha stop para parar

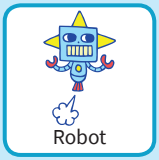
Reproducir un sonido

Reproduce un sonido cuando el personaje toca la estrella.

Reproducir un sonido

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



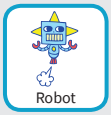
Elige un robot de los objetos.

Pincha en la pestaña sonido

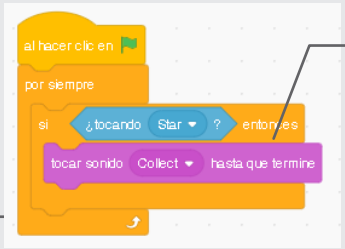
Elige un sonido de la librería

PROGRAMA

Pincha en la pestaña de código.



Elige un sonido del menú



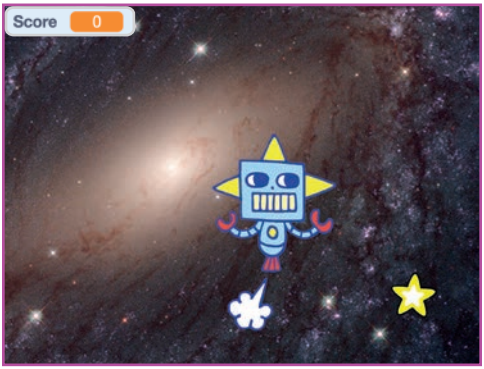
Inserta el bloque tocando y la condición si

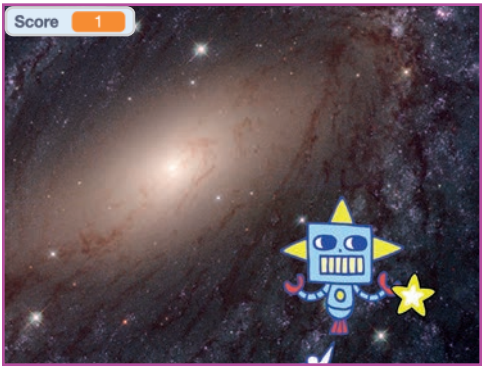
PRUEBA

Pincha en la bandera.

Añadir puntuación

Añade puntos cuando se toca la estrella.



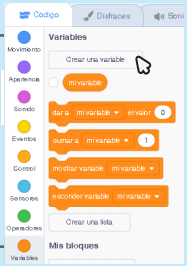


Añadir puntos

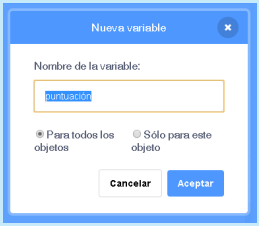
scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Elige variables.

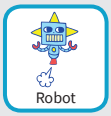


Crea una variable

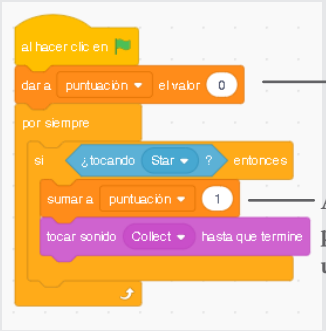


Pon el nombre de puntuación.

PROGRAMA



Selecciona puntuación del menú



Añade este bloque para ponerla a 0

Añade este bloque para incrementar un punto.

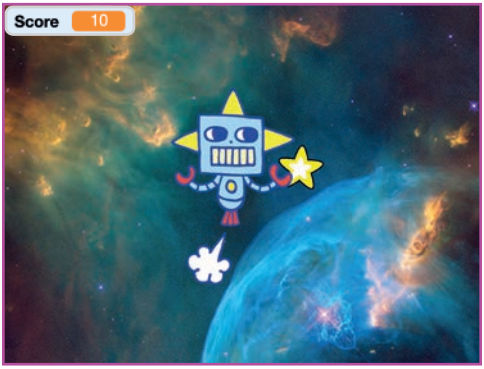
TIP

Usar dar valor a para resetear o fijar un valor.

Usa sumar para cambiar la puntuación.

Subir nivel!

Ir al próximo nivel.

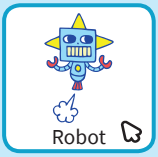


Subir nivel!

scratch.mit.edu

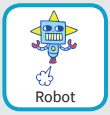
PREPARACIÓN

Elige un segundo fondo como Nebula.

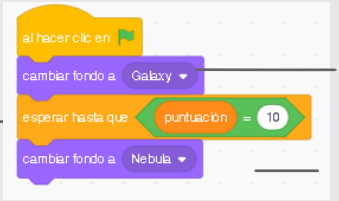


Selecciona el robot.

PROGRAMA

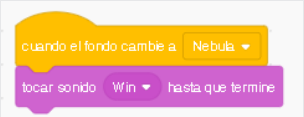


Añade una condición de igualación



Elige tu primer fondo.

Elige tu segundo fondo



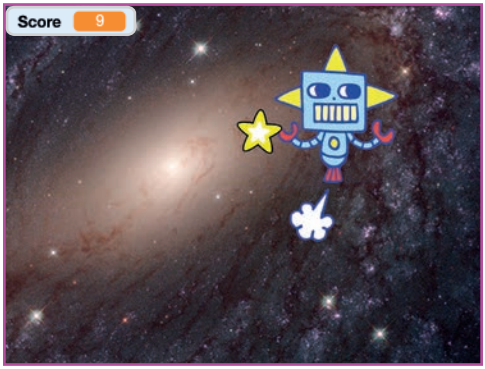
Elige un sonido.

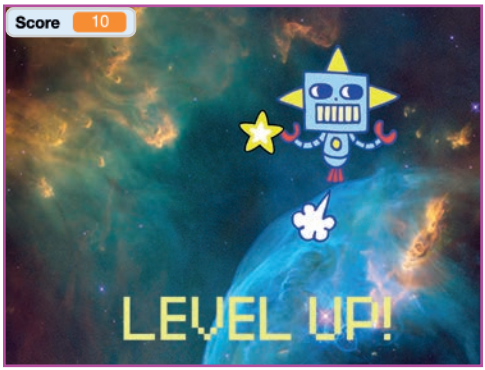
PRUEBA

Pincha en la bandera!

Mensaje de victoria

Muestra un mensaje cuando pasas al nivel siguiente.





Mensaje de victoria

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

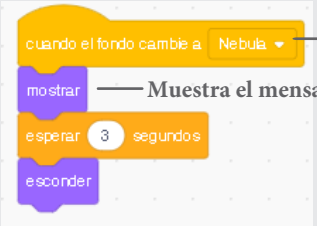
Pulsa en dibujar para crear un nuevo objeto.

Usa la herramienta texto para escribir un mensaje

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

PROGRAMACIÓN

Esconde el mensaje al principio



Muestra el mensaje.

Lo activa cuando se muestra el fondo elegido

PRUEBA

Pulsa en la bandera.