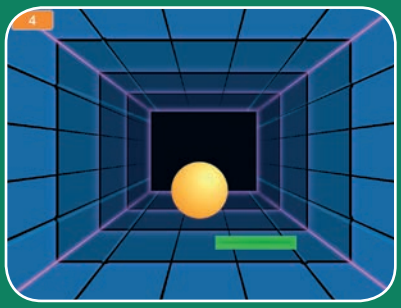
Tarjetas de juego Pong



Haz un juegon donde una pelota va rebotando mientras ganas puntos.

Tarjetas de juego Pong

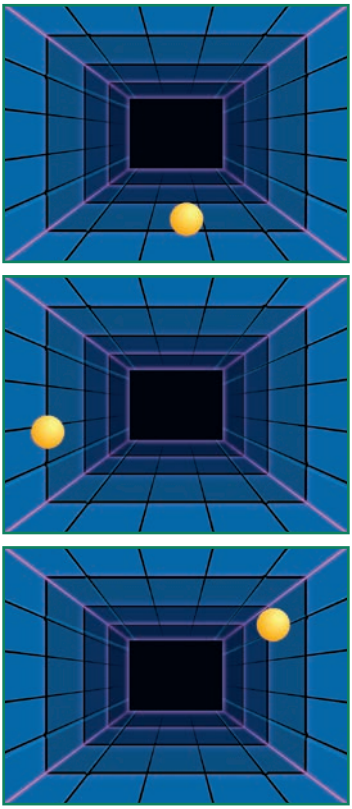
Usa las cartas en este orden:

1. **Rebotar alrededor**
2. **Mueve la paleta**
3. **Rebotar en la paleta**
4. **Fin del juego**
5. **Puntos**
6. **Ganar el juego**

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

Rebotar alrededor

Haz que la pelota se mueva alrededor del escenario



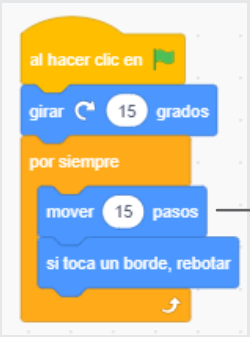
Rebotar alrededor

PREPARACIÓN

Elige un fondo

Elige una pelota.

PROGRAMA



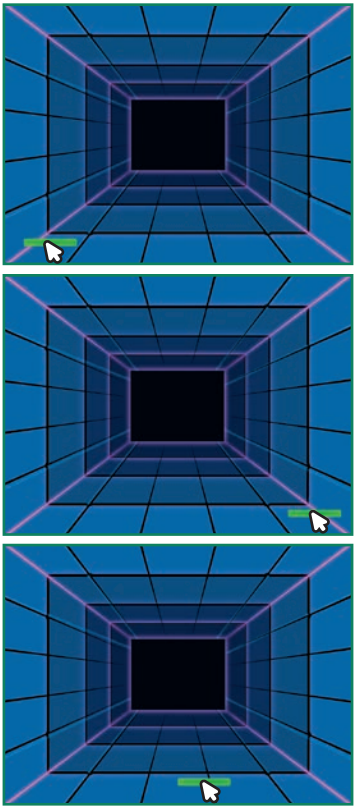
Escribe un número mayor para aumentar la velocidad

PRUEBA

Pincha en la bandera para empezar.

Mueve la paleta

Controla el movimiento de tu paleta con el puntero del ratón



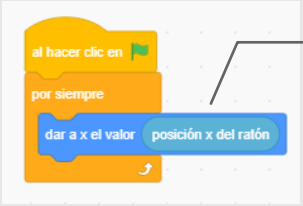
Mueve la paleta

PREPARACIÓN

Elige un objeto para golpear el balón por ejemplo la paleta

Mueve tu paleta abajo al centro

PROGRAMA



Inserta el bloque posición x del ratón en el valor de x

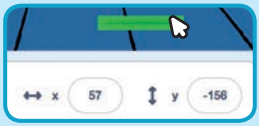
TRY IT

Pincha en la bandera para comenzar

Mueve el puntero del ratón para mover la barra

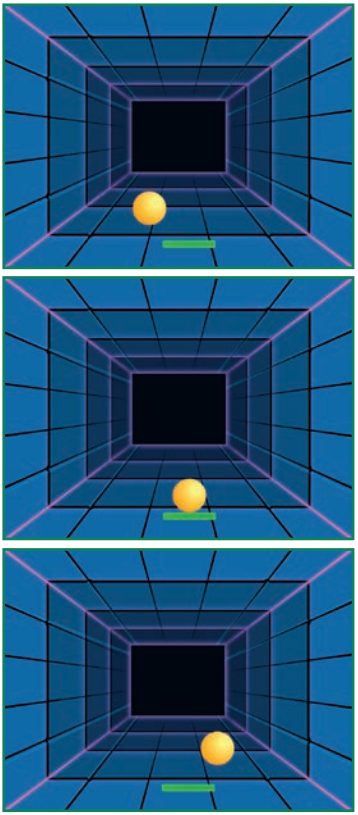
TIP

Tu puedes ver la posición de la paleta cuando mueves el ratón abajo.



Rebotar en la paleta

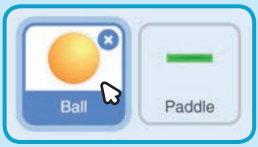
Haz que la pelota rebote en la paleta.



Rebotar en la paleta

PREPARACIÓN

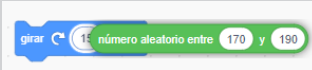
Pulsa en la pelota



PROGRAMA

Añade nuevos bloques a tu programación anterior

Elige la paleta del menú



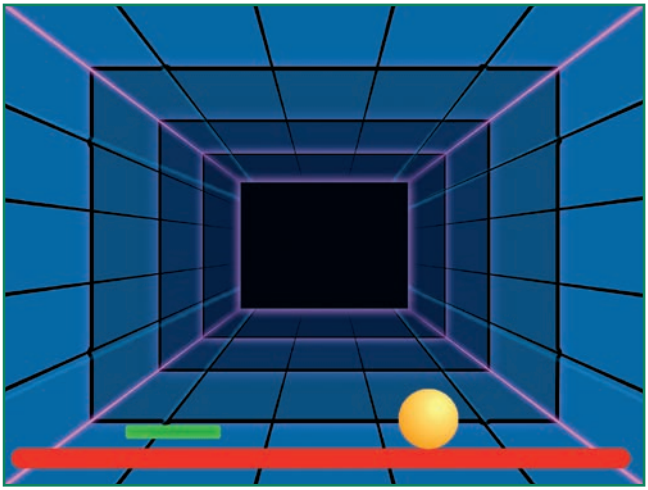
Inserta un número aleatorio entre 170 y 190

PRUEBA

Pincha en la bandera.

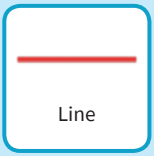
Fin de juego

Detener el juego si la pelota golpea la línea roja

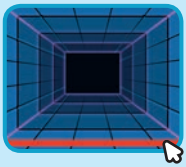


Fin de juego

PREPARACIÓN

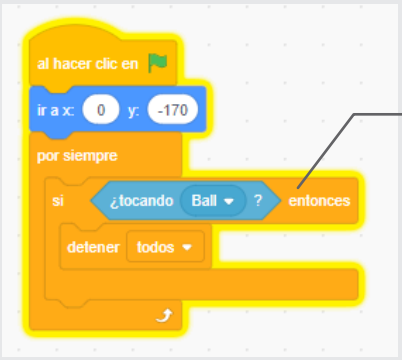


Elige el objeto llamado línea.



Arrastre la línea a la parte inferior.

PROGRAMA



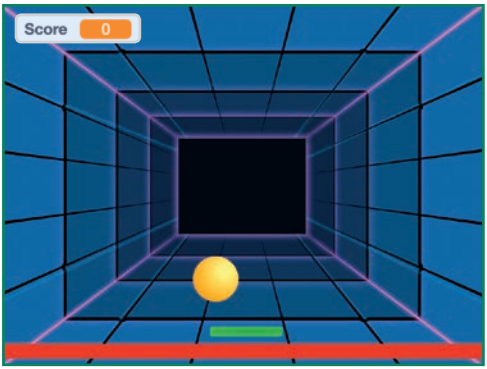
Elige la pelota del menú

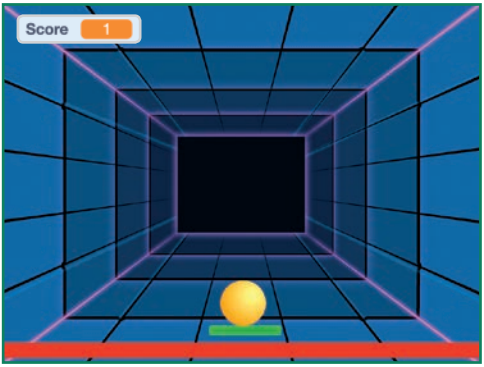
PRUEBA

Pincha en la bandera.

Puntos

Agrega un punto cada vez que golpeas la pelota con la paleta





Puntos

PREPARACIÓN

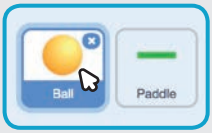
Elige variables

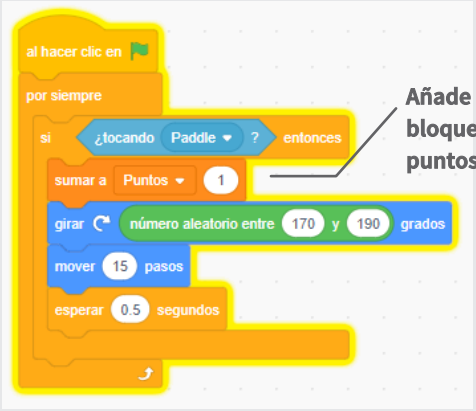
Pincha en crear una variable

Elige el nombre para esta variable de Puntos y pincha en aceptar.

PROGRAMA

Selecciona la pelota





Añade este bloque y elige puntos del menú.

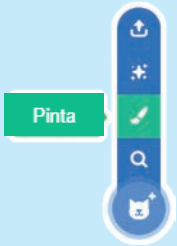
— Usa este bloque para resetear los puntos al comenzar

Ganar el juego

Cuando ganes los suficientes puntos te mostrará un mensaje

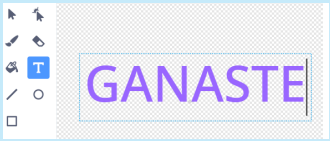
Ganar el juego

PREPARACIÓN



Pincha en pintar para hacer un nuevo objeto.

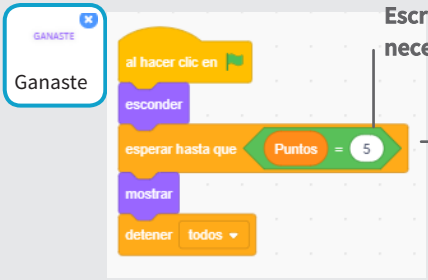
Usa la herramienta texto para escribir



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

PROGRAMA

Pincha en la pestaña código



Escribe los puntos necesarios para ganar

Coloca primero un bloque de igualdad e inserta en él el bloque puntos

PRUEBA

Pincha en la bandera verde

Juega hasta alcanzar los 5 puntos