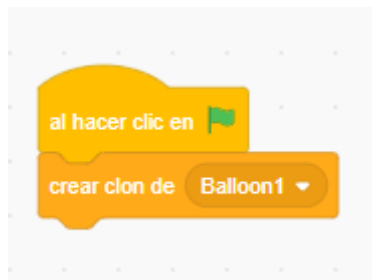


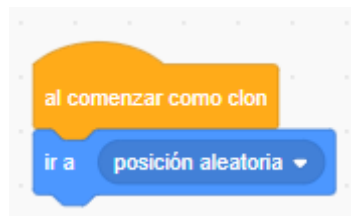
Práctica 3

En este ejercicio vamos a trabajar con clones, qué es un clon, una copia de un objeto concreto. Imaginaos que necesito en un juego introducir 20 marcianos, ¿qué creo 20 objetos diferentes? No, en estos casos creamos clones que irán apareciendo o desapareciendo según nos interese.

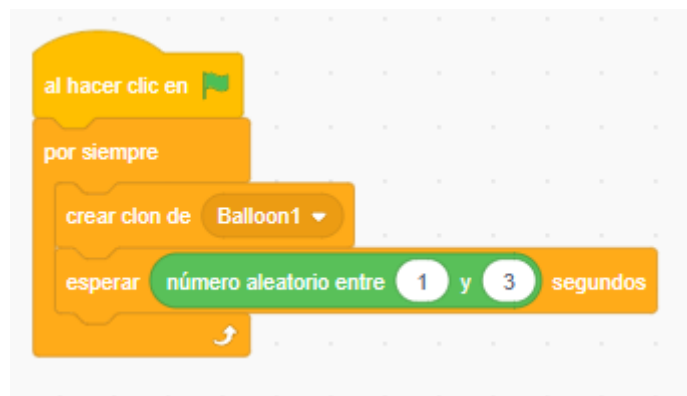
1. Crea un nuevo proyecto en scratch, elimina el objeto por defecto y localiza y el objeto con el nombre **Balloon1**.
2. Haz que el objeto, al pulsar la bandera verde se coloque en la posición (0,0).
3. A continuación, vamos a hacer que aparezcan clones de este objeto cada cierto tiempo. Vamos a seleccionar el escenario de nuestro juego y vamos a incluir el siguiente bloque.



4. Con esto acabamos de decir que, nada más pulsar la bandera verde, se cree un clon del objeto Balloon1. Este se coloca justo encima del que ya tenemos con lo que no se ve. Vamos a seleccionar ahora el objeto de nuevo, y vamos a agregar el siguiente código.

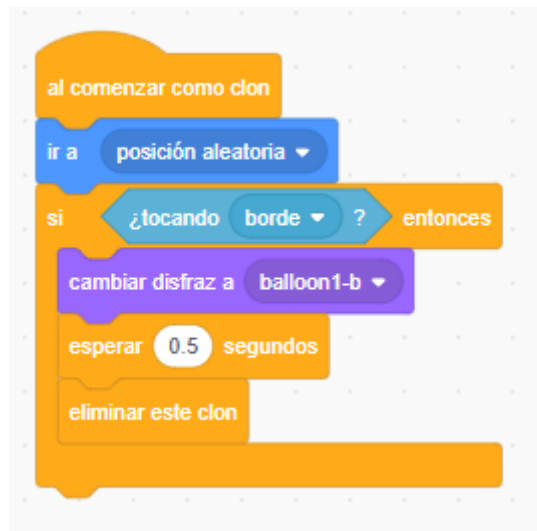


5. Conforme hagamos clic sobre la bandera verde, aparecerá un único objeto Balloon1, pero este se colocará cada vez en una posición distinta. Así, en el escenario indicamos que queremos crear un clon mientras que en el objeto especificamos qué debe ocurrir cuando el clon aparece. Sigamos modificando, vamos a hacer que, en lugar de un solo clon, vayan apareciendo estos de manera aleatoria cada tiempo también aleatorio.



El código ubicado en el escenario cambiará a este que acabamos de seleccionar, de manera que, por siempre, vamos a estar creando clones y esperaremos a crear estos un tiempo aleatorio de 1 a 3 segundos. Cuando los clones se creen, como está programador para aparecer de manera aleatoria, se verán en un sitio u otro de la pantalla. Si los objetos tardan demasiado tiempo en salir, podéis probar entre 0.5 y 2 por ejemplo.

6. Vamos a cambiar el comportamiento de cada clon, de manera que si toca el borde cambie su color, es decir, cambie de disfraz y desaparezca al cabo de 0.5 segundos. Para ello, haremos clic sobre el objeto y programaremos lo siguiente.



7. Observad que en el momento en el que el globo toca el borde se muestra en amarillo y pasado 0.5 segundos se elimina de la pantalla.
8. Teniendo en cuenta esto, te propongo un reto.
 - 1) Crea un nuevo proyecto.
 - 2) Inserta un objeto principal que debe moverse usando para ello las teclas de flecha. Haz que el movimiento del objeto sea fluído.
 - 3) Haz que aparezcan de manera aleatoria otro objeto concreto.
 - 4) En el momento en que el objeto principal toque a algún clon este debe ser eliminado.