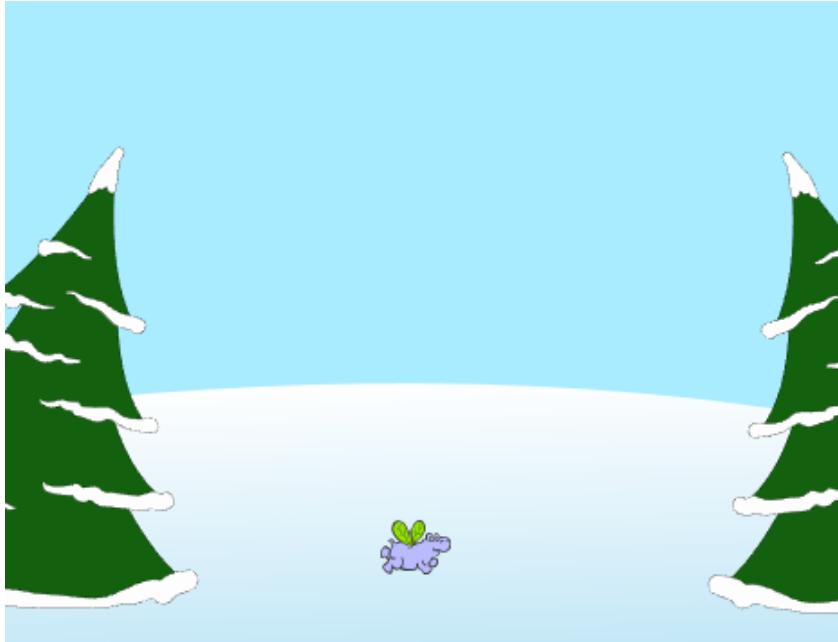
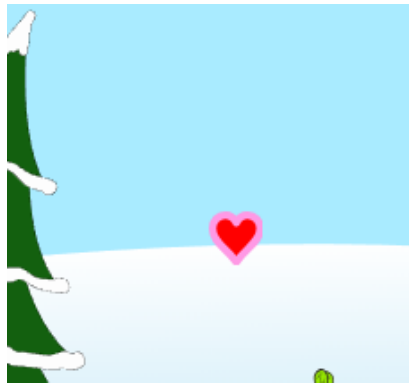


Práctica 5

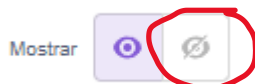
Vamos a realizar un ejercicio en el que empezaremos a usar variables. Preparemos la actividad, primero cambiaremos el fondo y el objeto a estos que se muestran en la imagen.



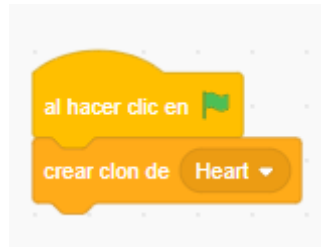
1. Debes acceder al objeto insertado, a su disfraz y cambiar el tamaño en todas sus variantes para que se muestre así de pequeño.
2. A continuación, vamos a crear un objeto que debes ocultar al iniciar, será un corazón.



3. Selecciona el objeto y en la parte inferior del escenario haz clic en



- _____ para hacer el objeto se oculte.
4. Selecciona el escenario e inserta en él los siguientes bloques.

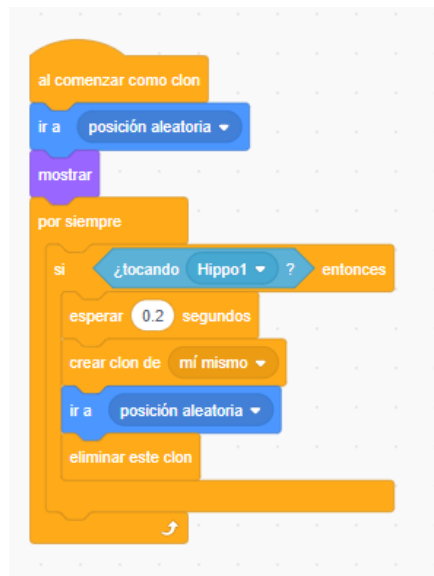


Así crearemos un clon del objeto corazón.

5. Ir al objeto hipopótamo y hacer que ande según se pulsen las teclas de flecha. Debe cambiar el disfraz según se produce el movimiento. Así, el código debe ser algo similar a lo que ves a continuación.



6. A continuación, si el hipopótamo toca el corazón este debe desaparecer y volver a aparecer en un sitio aleatorio. Para ello, seleccionaremos el objeto corazón e insertaremos en él el código siguiente.



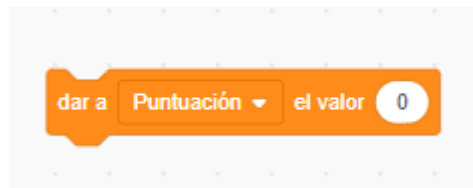
Si leemos el código en forma de bloques lo que observamos es que:

- Al crearse el clon (Al iniciar como clon), este se coloca en una posición aleatoria y se muestra ya que el objeto principal está oculto.

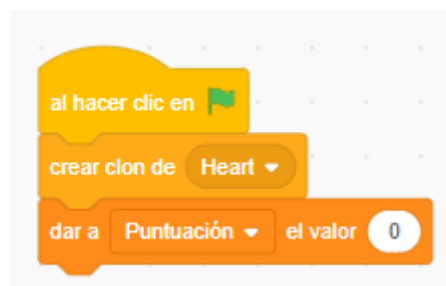
- A continuación, siempre está alerta, de manera que, por siempre, debe ver si está tocando el hipopótamo. En caso de que lo toque, espera 0.2 segundos, crea un nuevo clon en una posición aleatoria y elimina el clon actual.
- 7. Con eso, ya parte del juego estaría hecho. Ahora agregamos una variable. Accede a la parte de variables y haz clic en **Crear una variable**, llama a la variable **Puntuación**. El escenario se debe mostrar como sigue:



- 8. Selecciona el escenario y agrega el bloque siguiente al que ya tenías.



El bloque debe quedar como sigue:



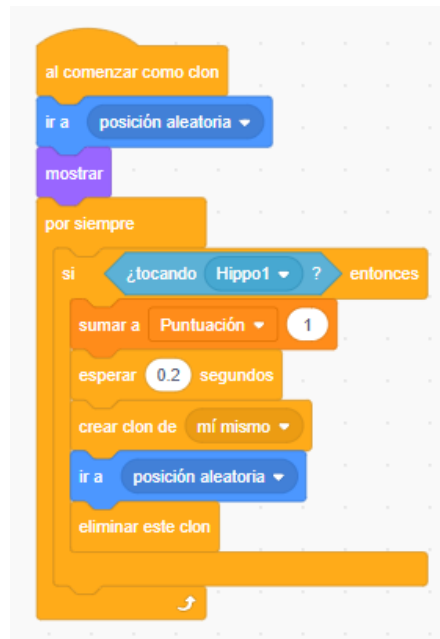
De esta manera estas **inicializando la variable a cero**, es decir, le estas dando el valor cero a la variable **Puntuación** que has creado con anterioridad.

- 9. Ahora accede al corazón y agrega al bloque siguiente:



Con este bloque suma uno a la variable **Puntuación**.

El bloque debe mostrarse como se observa a continuación.



10. Prueba el juego. Verás como se mueve el hipopótamo y cuando toca un corazón este se oculta, aparece otro, y el contador se pone a uno más.