

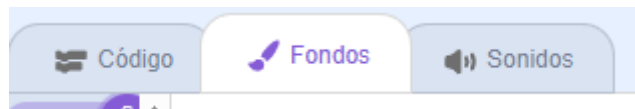
Práctica 7

En esta actividad vamos a aprender a cambiar el fondo de nuestro juego teniendo en cuenta la posición del Sprite. Sigue los pasos que se te indican:

1. Crea un nuevo proyecto en Scratch. Vamos a dejar como objeto el gato que aparece por defecto.
2. Cambia el fondo, el escenario, para ello, haz clic en el icono de fondo y selecciona el que se muestra a continuación.

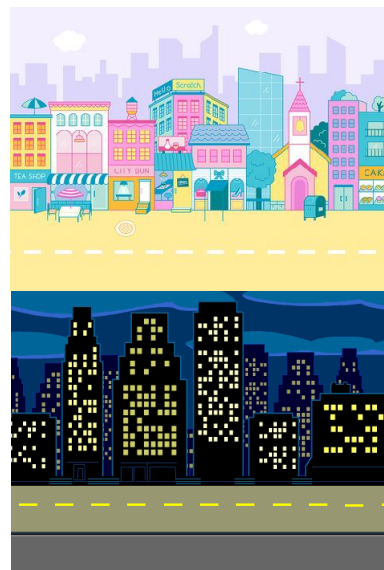
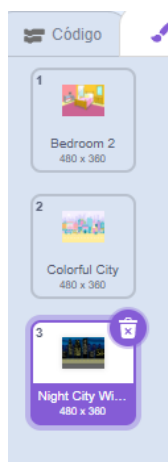


3. Teniendo el fondo seleccionado, accede a la parte superior y haz clic en **Fondo**.

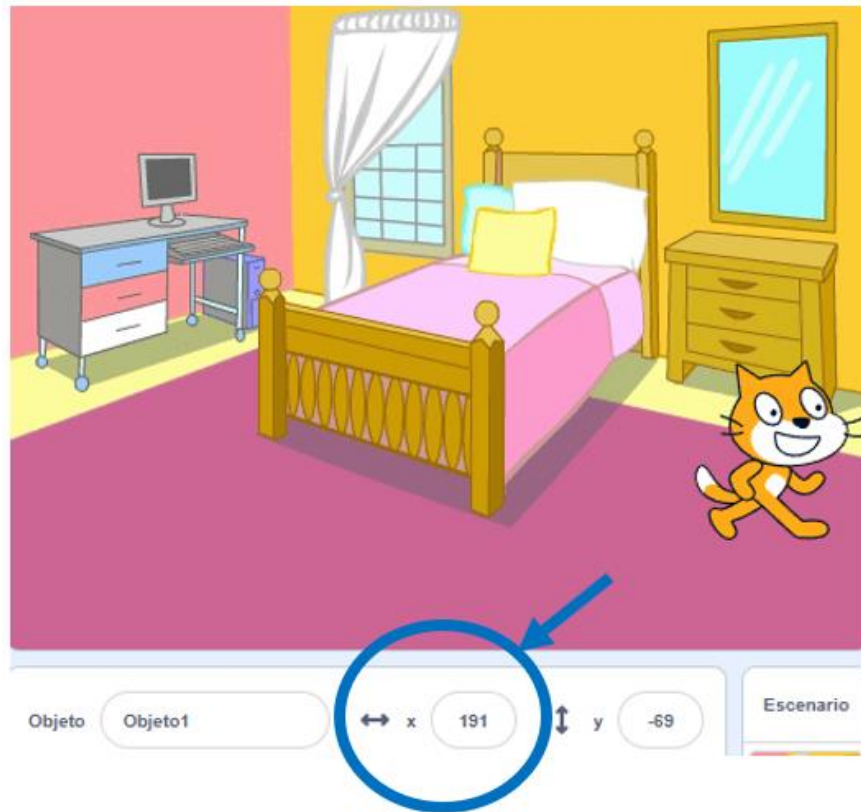


4. Vamos a escoger dos fondos más, estos van a actuar como los disfraces. Los que yo he escogido son los siguientes:

La parte de fondo se muestra como más abajo:

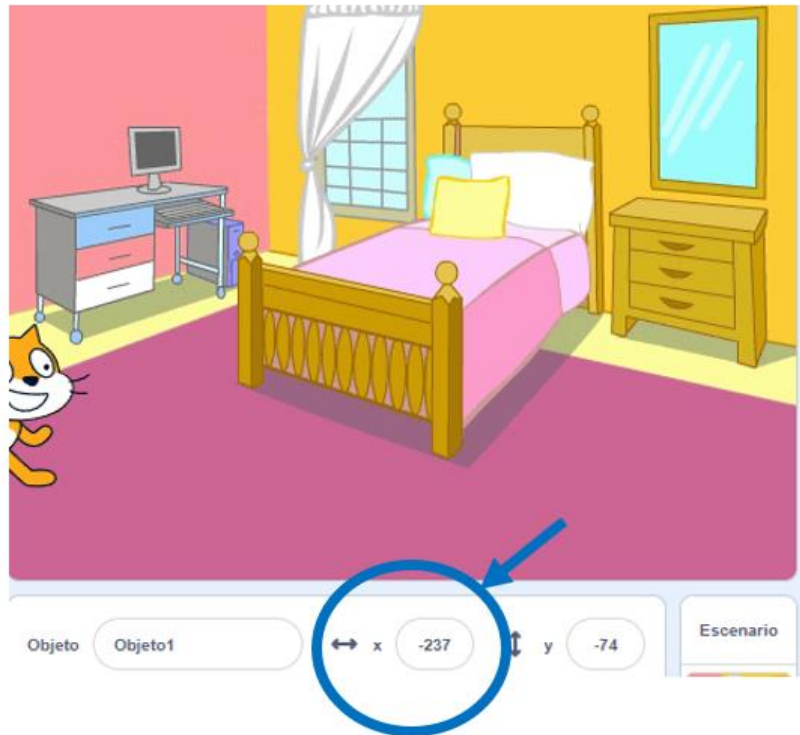


5. Selecciona el primero de los fondos de manera que este sea el principal.
6. Haz clic en la pestaña código para activar esta vista.
7. Ahora, vamos a ver la posición del gato ya que lo que queremos es que este se mueva de izquierda a derecha y al salir de la pantalla se modifique el fondo. Movemos el gato al extremo derecho y observamos la coordenada x.



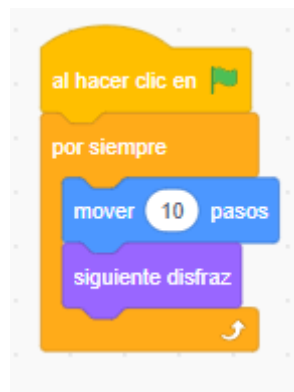
Valor de X = 191

8. Hacemos ahora lo mismo, pero colocando el gato lo más a la izquierda que podamos.



Valor de x = -237

9. Hagamos que el gato ande eternamente, para ello agregaremos el siguiente código:



10. A continuación, queremos dos cosas:

- 1°. Cuando el gato llegue a la posición 191 debe volver a la posición -237 para simular el movimiento infinito.
- 2°. Cuando el gato llegue al borde derecho el fondo debe ser modificado.

Así, en ambos casos, ocurre algo cuando el valor de x es igual o mayor a 191.

11. Vamos a agregar a nuestro bucle una sentencia condicional.



12. Ya hemos conseguido nuestro objetivo.