

Reto: Atrapadas

Duración: 1 hora · Edad: 9 a 12 años



¿Qué vamos a hacer?

Programar un juego en Scratch.

¡Compartamos!



pinion.education

Reto: Atrapadas

Propósito:

- Crear un juego en Scratch usando bloques de sensores y aleatoriedad.

¿Qué necesitamos?

- Computadora con acceso a Internet.

¿Cómo lo hacemos?

<p>Paso 1. Abre Scratch desde el vínculo https://scratch.mit.edu/</p> 	<p>Paso 2. Escoge tres objetos (el perro, la pelota y la catcher)</p> 
<p>Paso 3. Escoge el fondo <i>Playing Field</i> y crea dos mensajes: Ganaste y Atrapado.</p>   <p>Playing Field</p>	<p>Paso 4. Crea el siguiente algoritmo en el objeto del perro:</p> <ul style="list-style-type: none">• al presionar la bandera verde• Mostrar• cambiar fondo a Playing Field• ir a x: 0 y: 101• fijar tamaño en 70%• decir Hola por 2 segundos (modifica Hola por Te atraparé)• esperar 2 segundos
<p>Paso 5. Coloca un bloque por siempre y dentro el bloque deslizar en 0.5 seg. baseball.</p> 	<p>Paso 6. Dentro del mismo bloque de por siempre, coloca el siguiente código:</p> <ul style="list-style-type: none">• si tocando baseball entonces.<ul style="list-style-type: none">○ ocultar○ cambiar fondo Atrapado○ enviar Pierdes (crear 2 nuevos mensajes: Pierdes y otro de Ganas)○ detener todos
<p>Paso 7. Coloca el siguiente código.</p> <ul style="list-style-type: none">• al recibir Ganas• ocultar	<p>Paso 8. Selecciona la pelota de baseball y coloca el siguiente código.</p> <ul style="list-style-type: none">• al presionar bandera verde.• mostrar.





- ir a x: **80** y:-**118**
- esperar **2** segundos
- decir **¡oh no! tengo que escapar** por **2** segundos.

Paso 9.

Pondremos un bloque **por siempre** debajo de los bloques anteriores, dentro de él colocaremos 4 **si_ entonces** los cuales se utilizarán para mover la pelota.

Paso 10.

Dentro de los bloques **si_ entonces** pondremos:

- si tecla **flecha arriba** presionada
 - cambiar y: **10**

Recuerda cambiar la opción en cada caso para cuando presiones la flecha de abajo, izquierda y derecha.

Paso 11.

Recuerda utilizar el bloque **cambiar x** para moverse hacia la izquierda y derecha, y el bloque **cambiar y** para moverse hacia arriba y abajo.

Paso 12.

Coloca un último **si_ entonces** con el siguiente código:

- Si tocando **catcher** entonces
 - ocultar
 - cambiar a **Ganaste**
 - enviar **Ganas**
 - detener **todos**

Paso 13.

Coloca el siguiente algoritmo:

- al recibir Pierdes
- ocultar

Paso 14.

Selecciona el objeto Catcher y coloca el siguiente código.

- al presionar bandera verde
- ocultar
- esperar número al azar entre 10 y 15 segundos
- ir a posición aleatoria
- mostrar



Paso 15.

Coloca el siguiente código:

- al recibir Pierdes
- Ocultar

Paso 16.

Coloca el siguiente código:

- al recibir Ganas
- Ocultar

Paso 17.

¡Listo! Es momento de probar tu juego, divertirte y compartirlo en familia.

¿Qué aprendimos?

- A trabajar con sensores y aleatoriedad.
- Crear juegos divertidos utilizando la programación.

