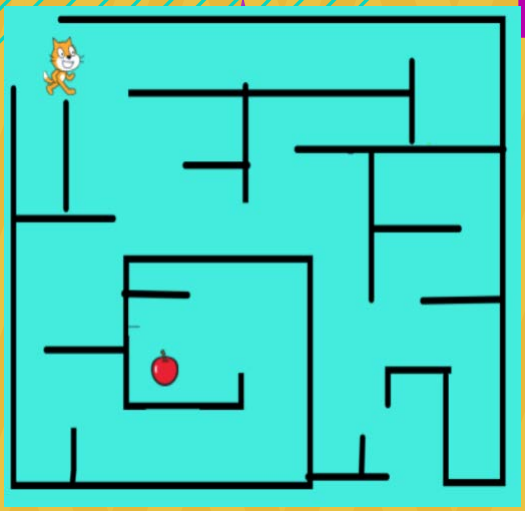
Reto: El laberinto

Duración: 1 hora · Edad: 9 a 12 años



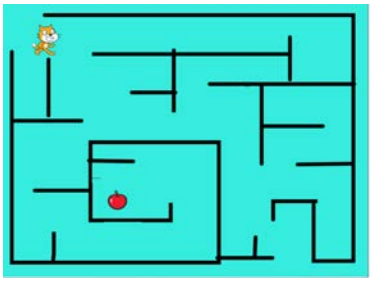
¿Qué vamos a hacer?

Programar un juego en Scratch.

¡Compartamos!

pinion.education

Reto: El laberinto



Propósito:

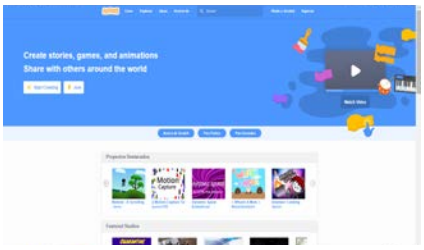
- Crear un juego tipo laberinto en Scratch usando sensores.

¿Qué necesitamos?

- Computadora con acceso a Internet.

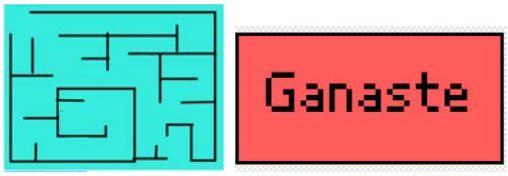
¿Cómo lo hacemos?

Paso 1.
Abre Scratch desde el vínculo
https://scratch.mit.edu/



Paso 2.
Escoge dos objetos (el gato que viene por *default* y la manzana)

Paso 3.
Con la herramienta de dibujo de Scratch crea el laberinto y el mensaje Ganaste.



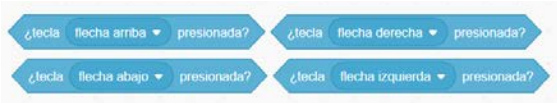
Paso 4.
Crea este algoritmo en el objeto Gato:

- al presionar la bandera verde
- mostrar
- cambiar fondo a Laberinto
- ir a x:-180 y: 130
- fijar tamaño en 40%

©Copyright Pinion 2020

Paso 5.
Coloca un bloque **por siempre** seguido de 4 bloques **si_entonces** junto con el bloque de sensor **tecla flecha arriba** y el bloque **cambiar y: 10**.

Paso 6.
Modifica las opciones en cada bloque de sensor para que el personaje se mueva en las 4 direcciones. Para derecha e izquierda utiliza el bloque **cambiar x en,** y para arriba y abajo utiliza **cambiar y en.**



Recuerda que para moverse hacia abajo y a la izquierda, se deben usar números negativos (-10)

Paso 7.
Coloca un quinto **si_entonces** y coloca el siguiente algoritmo.

- si **tocando el color** entonces
  - ir a x: **-180** y: **130**

Paso 8.
Coloca en el objeto Gato un último **si_entonces** con el siguiente algoritmo.

- tocando **(manzana, o el objeto que elegiste)**
  - cambiar fondo a Ganaste
  - ocultar
  - enviar mensaje **(crea un nuevo mensaje, como manzana)**
  - detener **todos**

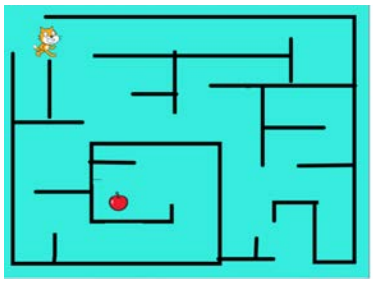
Paso 9.
Selecciona la manzana y coloca el siguiente algoritmo:

- al presionar bandera verde.
- mostrar
- fijar tamaño a 40%

Paso 10
Coloca el siguiente algoritmo:

- al recibir (mensaje creado en el paso 8)
- ocultar
- cambiar fondo a **Ganaste**

Paso 11.
En el espacio de programación, donde se muestra el programa, arrastra el objeto seleccionado a una parte del laberinto donde quieres que llegue el personaje.



Paso 12.

¡Listo! Tu laberinto está terminado. Invita a jugar a tu familia y descubran quién puede llegar más rápido.

¿Qué aprendimos?

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

©Copyright Pinion 2020