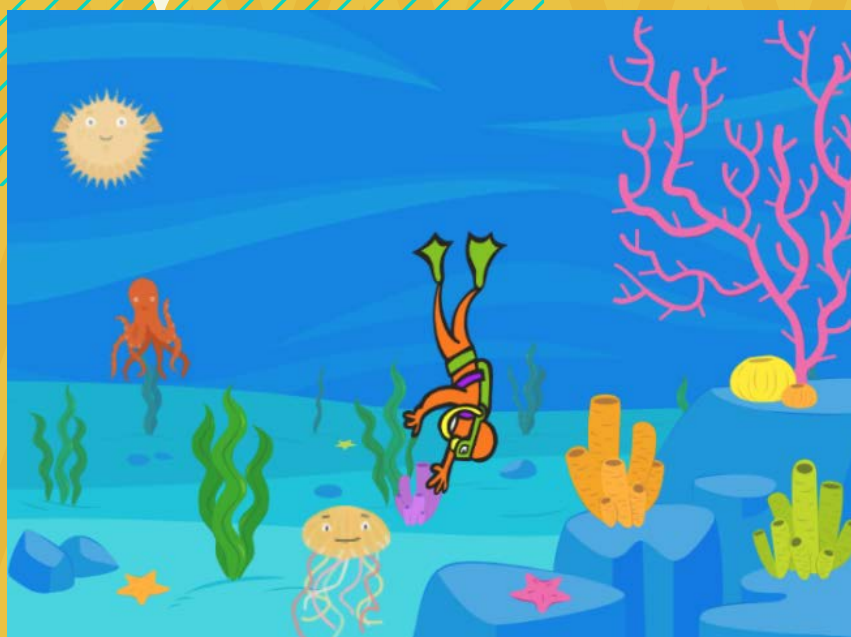


# Reto: Cangrejito Playero

Duración: 1 hora · Edad: 12 a 15 años



## ¿Qué vamos a hacer?

Un videojuego para promover el cuidado de los mares entre los más pequeños.

## ¡Compartamos!



pinion.education

# Reto: Cangrejito playero



<https://scratch.mit.edu/projects/377294607/>

## Propósito:

- Programar un videojuego para promover el cuidado de los mares entre los más pequeños.

## Qué necesitamos?

- Computadora con Scratch (local o en línea)

## ¿Cómo lo hacemos?

### Paso 1.

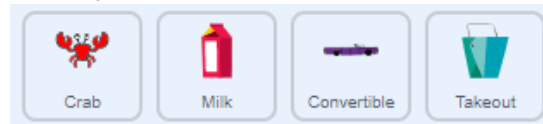
Abre Scratch local o en tu navegador

<https://scratch.mit.edu/>



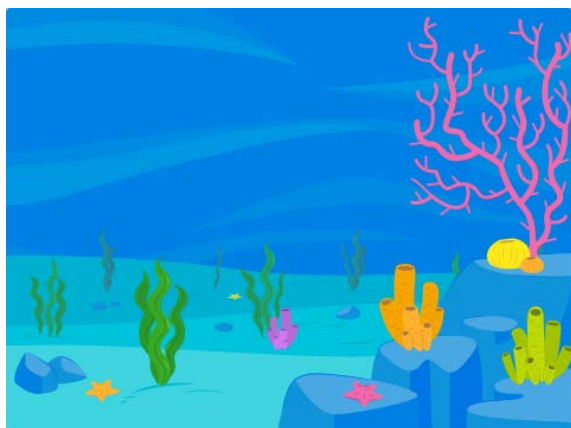
### Paso 2.

Elige cuatro objetos, Crab será nuestro protagonista y los otros tres objetos deben representar basura que Crab esquivará, por ejemplo: envases, partes de auto o envolturas (en este caso se usaron los objetos Milk, Convertible, Takeout).



### Paso 3.

Escoge un fondo que ilustre el mar. Por ejemplo: Underwater 1 o Underwater 2



### Paso 4.

Programa el movimiento del personaje principal, haz clic en el objeto Crab y programa cuatro eventos al presionar una tecla:

- Al presionar flecha arriba **Y** se mueve en 10
- Al presionar flecha abajo **Y** se mueve en -10
- Al presionar flecha izquierda **X** se mueve -10
- Al presionar flecha derecha **X** se mueve 10



### Paso 5.

Programa que el objeto Crab inicie en el mismo lugar y que cada vez que logre llegar al otro lado del mar regrese a su posición inicial.



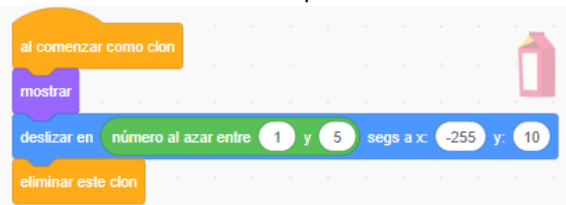
### Paso 6.

Haz clic en objeto Milk. Programa que el objeto inicie en el mismo lugar y haga una copia de sí mismo a un ritmo aleatorio.



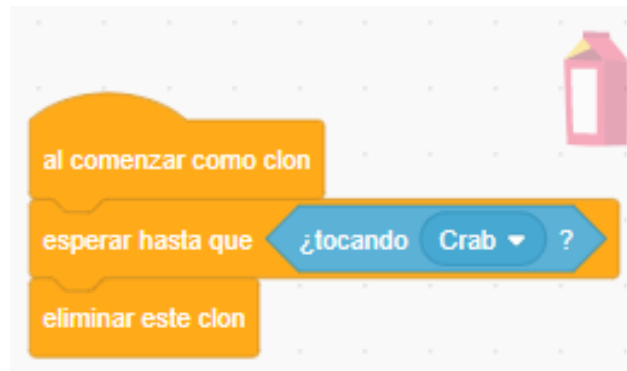
### Paso 7.

Programa para que cuando un clon aparezca, se deslice de un lado a otro del escenario a una velocidad impredecible y cuando llegue al borde desaparezca.



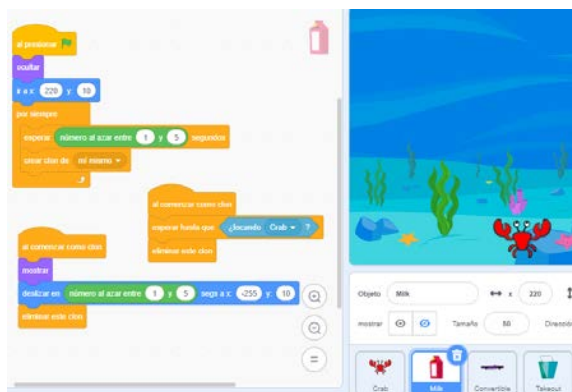
### Paso 8.

Programa otro bloque "al comenzar como clon" para que cada clon espere a tocar al objeto Crab para desaparecer.



### Paso 9.

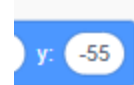
Copia el mismo código del objeto Milk en los objetos Convertible y Takeout.



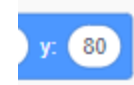
### Paso 10.

En los códigos de Convertible y Takeout, modifica el valor de Y en los bloques de movimiento para que aparezcan a diferentes alturas.

Cambia el valor de Y por -55 en el código del objeto Takeout.



Cambia el valor de Y por 80 en el código del objeto Takeout.



### Paso 11.

Prueba tu programa con un niño pequeño.

### Pro Tips

- Puedes programar variables para sumar los puntos cada vez que logres llegar o restar puntos cuando toques un obstáculo.
- Puedes animar al cangrejito y agregar efectos de sonido.
- Puedes programar niveles con escenarios distintos.

## ¿Qué aprendimos?

- Utilizar eventos, aleatoriedad y ciclos para programar objetos que funcionen en paralelo dentro de un videojuego.
- Crear juegos divertidos.

