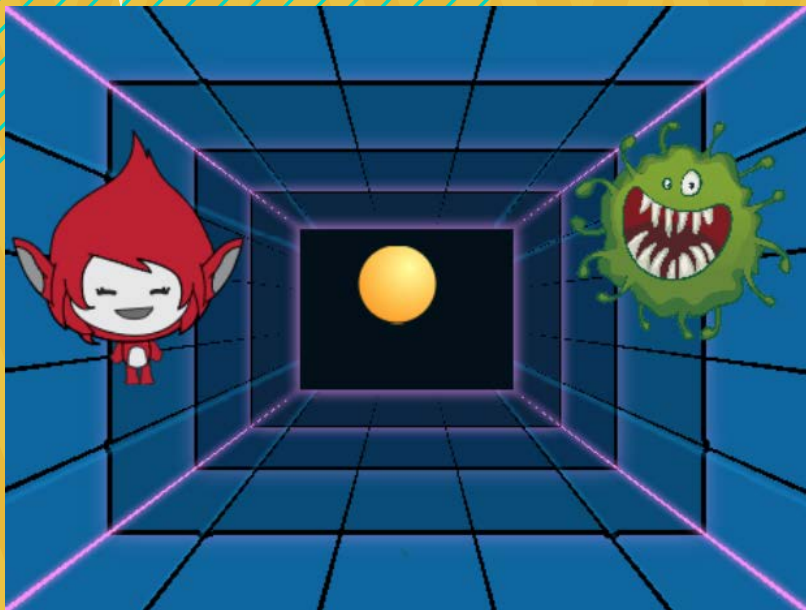


Reto: Va-Q-nator

Duración: 1 hora · Edad: 12 a 15 años



¿Qué vamos a hacer?

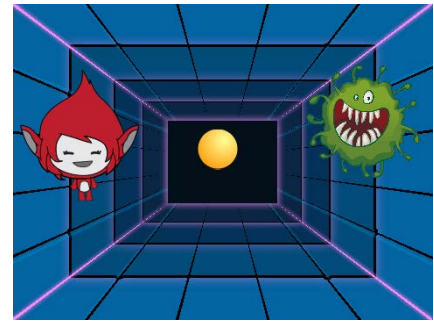
Programar un videojuego que promueva la vacunación.

¡Compartamos!



pinion.education

Reto: Va-Q-nator



[https://scratch.mit.edu/projects/377294607/](https://scratch.mit.edu/projects/377294607)

Propósito:

- Programar un videojuego que promueva la vacunación.

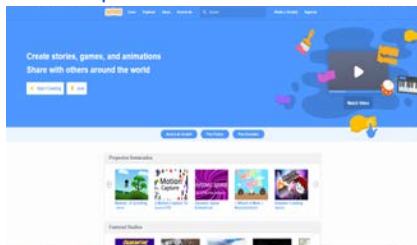
¿Qué necesitamos?

- Computadora con Scratch (local o en línea)

¿Cómo lo hacemos?

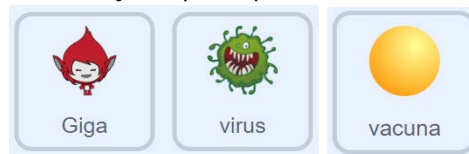
Paso 1.

Abre Scratch desde el vínculo <https://scratch.mit.edu/>



Paso 2.

Escoge tres objetos (uno para el jugador, por ejemplo, Giga; una pelota que represente una vacuna; y dibuja un objeto que represente un virus/enfermedad).



Paso 3.

Escoge un fondo. Por ejemplo: Túnel Neón.



Paso 4.

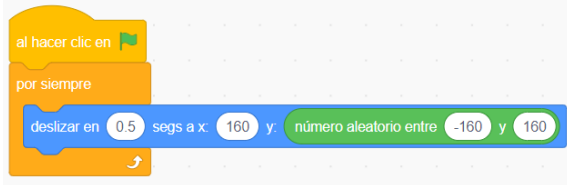
Haz clic en el jugador (por ejemplo: Giga) y programa:

- El movimiento hacia arriba si presiona la flecha arriba
- Movimiento hacia abajo si presiona la flecha abajo



Paso 5.

Haz clic en el objeto del virus/enfermedad y programa el movimiento aleatorio hacia arriba y hacia abajo.



Paso 6.

Haz clic en el objeto para la vacuna. Programa que la vacuna empiece siempre del lado del jugador y que salga del jugador cuando se presione la tecla espacio.



Paso 7.

En el objeto de vacuna, envía el mensaje "vacuna" cuando se presione la tecla espacio. Y cada que el virus lo reciba se "dispare" a la derecha moviéndose en intervalos de 10 pasos.



Paso 8.

Crear una variable para llevar el puntaje de las veces que la vacuna toca al virus.



Paso 9.

En el objeto de vacuna, inicia el juego con la puntuación de vida en cero.



Paso 10.

¿Qué pasa cuando la vacuna toca al virus? Sumamos un punto de vida, regresamos al jugador y escondemos hasta que se vuelva a lanzar.



Retos

- Puedes programar ganar el juego cuando tu variable de vida llegue a 10.
- Puedes agregar un cambio de disfraz al virus cada vez que sea golpeado con la vacuna.
- Puedes agregar efecto de color a la vacuna cada vez que es lanzada.

¿Qué aprendimos?

- Utilizar los ciclos y los mensajes para realizar actividades dentro de un videojuego.
- Crear juegos divertidos.

