

CREAR CON SCRATCH

MATERIALES DE INICIO A LA PROGRAMACION CREATIVA



fundación esplai
ciudadanía comprometida

red
conecta
redes de innovación
conecta
joven
comunidad generadora

Con el apoyo de



Microsoft

Financiado por



15. JUEGOS: DRAGON

Has aprendido mucho sobre Scratch hasta ahora. **Ahora vas a poner todo en práctica mediante la creación de un juego.** Tú eres el gato. Puede controlar dónde se encuentra en el escenario con el ratón del ordenador.

¡Evita el dragón enfurecido mientras puedas!

Lo que aprenderás:

- Cómo puedes hacer un juego con objetos y bloques.
- Cómo detectar cuando dos objetos se tocan.
- Cómo parar los objetos de un programa.

AGREGAR EL DRAGON

Agrega el *objeto "Dragón"* al proyecto. Agrega una *variable global para todos los objetos, y dale el nombre de velocidad.*



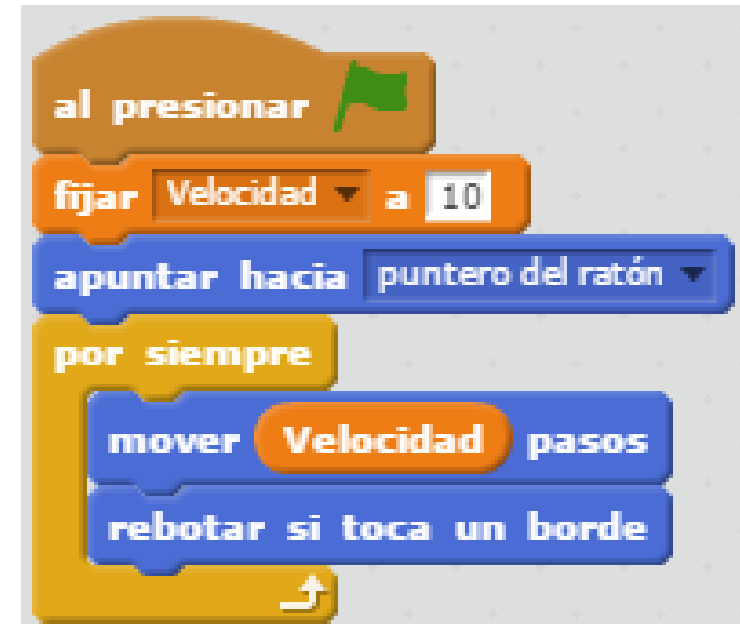
Objeto agregado
llamado **Dragón**



Variable agregada
llamada **Velocidad**

HAZ QUE EL DRAGON REBOTE

*Elije el dragón en la lista de objetos y agrega este programa. Este es el programa de **rebote con los bordes** que usaste antes, pero con un ligero cambio. Ahora se controla la velocidad del dragón con una variable y pone el dragón en una dirección diferente en cada momento. Lee y ejecuta el programa. El **Dragón** rebota alrededor del escenario.*

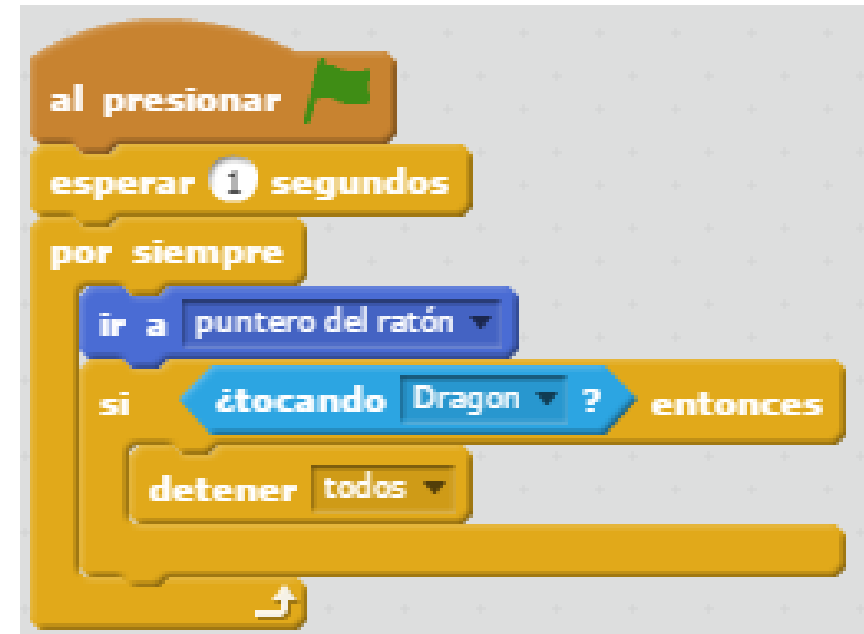


El dragón apuntará en una dirección diferente con cada vuelta del bucle.

EL PUNTERO CONTROLA AL GATO

*Ahora selecciona el gato en la lista de objetos y agrega este programa al gato. Lee atentamente la secuencia de instrucciones. El gato perseguirá al puntero del ratón. Dentro del bucle también **verifica si está tocando al dragón**. Si esto es cierto, se detiene el proyecto. *Ejecuta el programa para comprobar que funciona.**

Si la condición es cierta, se detiene el programa.



Este bloque produce una espera, para que el **Dragón** se mueva

PUNTUACION

Un juego necesita una puntuación y un desafío. *Añade una nueva variable global para todos los objetos llamada **puntuación**. Mira el resultado en el escenario.*

Añade este programa al gato. Lee con atención. Por cada 3 segundos que se evita el dragón, se anota un punto. ¡Pero cada vez que anotas la velocidad del dragón aumenta!

Variable agregada llamada **Puntuación**



Cuantos más puntos, más velocidad

15. Juegos: ¡Dragón!

Ejecuta el juego para ver que funciona tal y como esperas. Si no lo hace, comprueba todo desde el principio... ¡Programar es cometer errores y aprender de ellos, como en la vida!

Ahora compite con tus amigos para obtener la mejor puntuación.

¿Por qué no añadir un telón de fondo y algo de música? ¿Te animas a añadir un mensaje de “Juego Terminado” cuando te cace el dragón?



CUAL VA A
SER TU
SIGUIENTE
PROYECTO
EN
SCRATCH...

