



Alumno .....

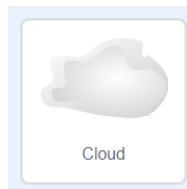
Propósito Crear un juego en Scratch

Instrucciones: Realizar las siguientes actividades:

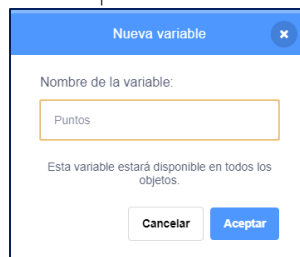
1. Colocar el ESCENARIO



2. Agregar los OBJETOS

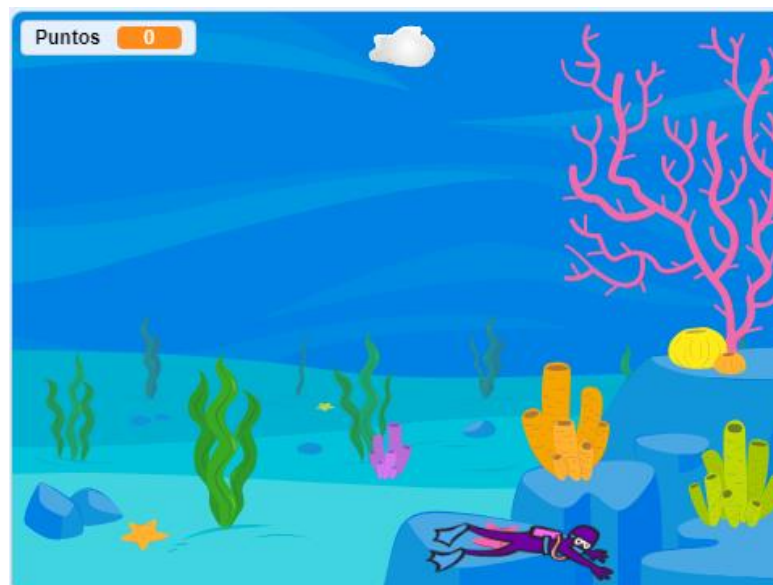


3. Ir a la CATEGORIA DE BLOQUES *Variables* y usa el Botón  Escribir el nombre para la variable que en este caso se llama *Puntos*



Y luego clic en el Botón *Aceptar*

Quedando el ESCENARIO de la siguiente manera:



4. Luego se debe seleccionar el OBJETO (Diver1) y programar lo siguientes bloques:

```
al hacer clic en [bandera]
por siempre
  si [¿tecla flecha derecha presionada?] entonces
    sumar a x 5
  si [¿tecla flecha izquierda presionada?] entonces
    sumar a x -5
```

Permite mover al OBJETO DIVER1 con las Teclas Derecha e Izquierda.

5. Ahora se debe seleccionar el OBJETO (Cloud) y programar lo siguientes bloques:

```
al hacer clic en [bandera]
por siempre
  sumar a y -7
  si [posición en y < -170] entonces
    ir a [posición aleatoria]
    sumar a y 180
```

Permite que el OBJETO CLOUD caiga desde cualquier posición.

```
al hacer clic en [bandera]
por siempre
  si [¿tocando Diver1?] entonces
    ir a [posición aleatoria]
    sumar a Puntos 1
    dar a y el valor 180
    si [Puntos = 50] entonces
      dar a Puntos el valor 0
      mostrar variable Puntos
      detener todos
```

Permite detectar si el OBJETO DIVER1 choca al OBJETO CLOUD, si así fuera el OBJETO CLOUD regresa hacia la parte superior y se suma 1 punto. El juego termina cuando se llega a 50 punto. La variable PUNTOS reinicia en 0 y se termina el juego.