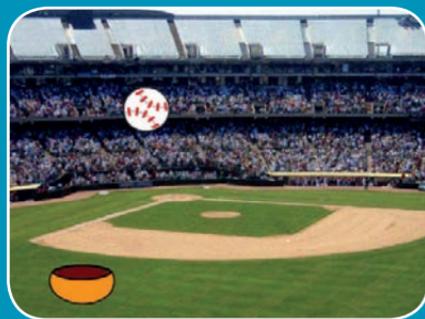


Juegos de captura



Haz un juego en el que
capturas cosas cayendo del
cielo.

Tarjetas de juegos de captura

Usar las cartas en este orden:

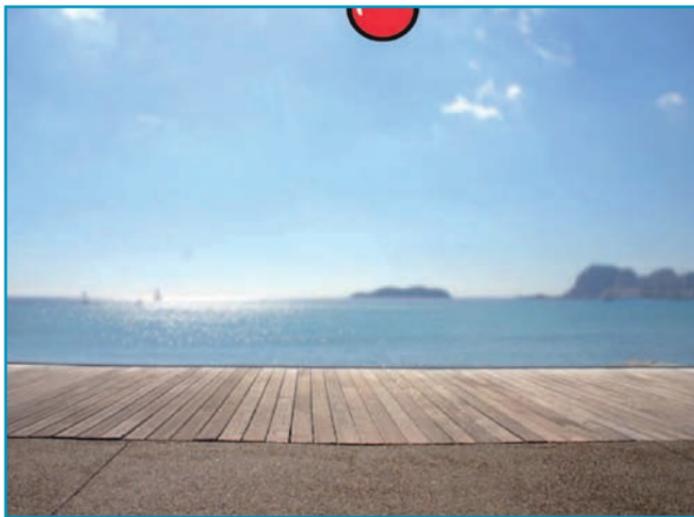
- 1. Ir encima**
- 2. Caer**
- 3. Mover el capturador**
- 4. Capturar**
- 5. Conseguir puntos**
- 6. Puntos extra**
- 7. Victoria**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Ir encima



Comenzar desde un punto al azar en la parte superior del escenario.



Ir encima

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un fondo



Boardwalk



Elige un objeto
como la
manzana



Apple

PROGRAMA



Apple



Escribe 180 para que
aparezca en la parte
superior.

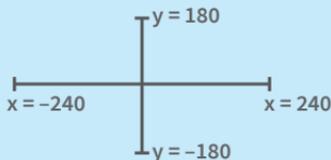
PRUEBA

Pulsa en la bandera.



TIP

y es la posición vertical dentro del escenario.



Caer



Haz que tu objeto se mueva hacia abajo





PREPARACIÓN



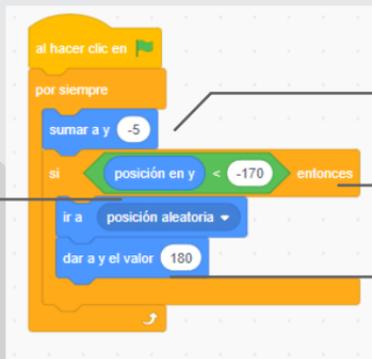
Selecciona la manzana.

PROGRAMA

Mantiene la anterior programación y añade:



Insertar posición y en la comparación.



Escribe menos para bajar

Comprueba que sea el sitio correcto

Va arriba del escenario

PRUEBA

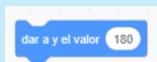
Pincha en la bandera para empezar.



Pulsa stop para parar.

TIP

Usa

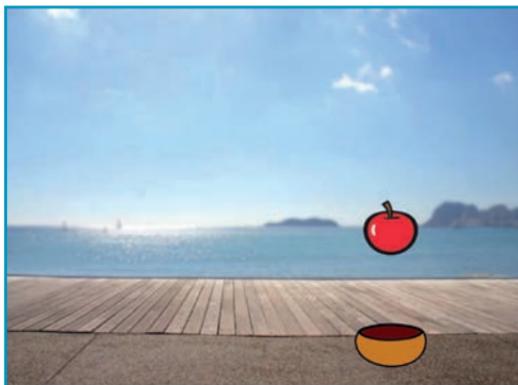
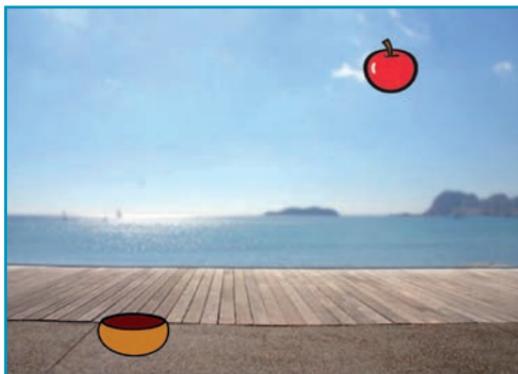


para mover arriba o abajo.

Mueve el capturador



Presiona diferentes teclas
para mover el capturador



Mueve el capturador

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

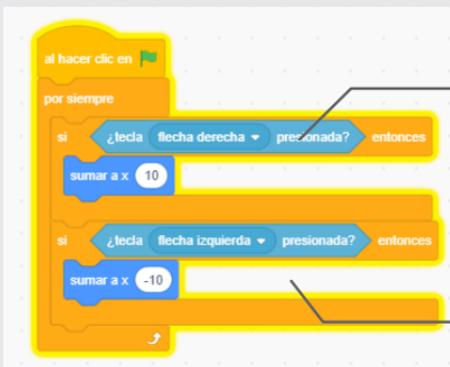


Elige el cuenco



Arrastra el cuenco abajo del escenario

PROGRAMA



Elige la flecha derecha

Elige la flecha izquierda

PRUEBA

Pincha en la bandera

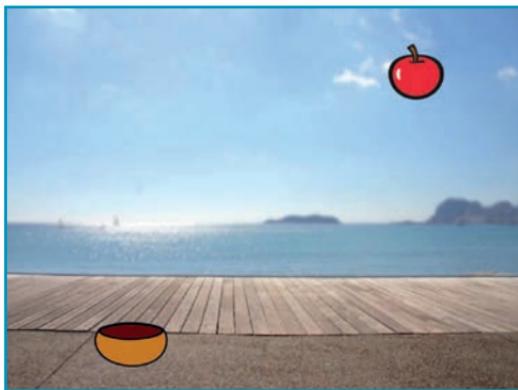


Mueve las teclas izquierda y derecha.

Capturar



Coge las manzanas que caen.



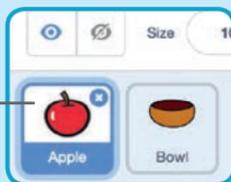
Capturar

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

Pulsa en la manzana.



PROGRAMA



Elige el cuenco.

Elige un sonido.

TIP

Sonidos

Selecciona sonidos si deseas añadir un sonido diferente.



Elige un sonido de la librería.

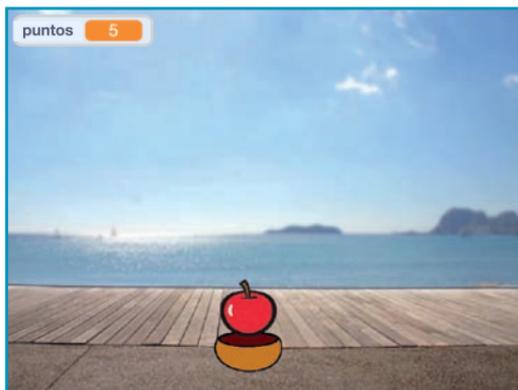
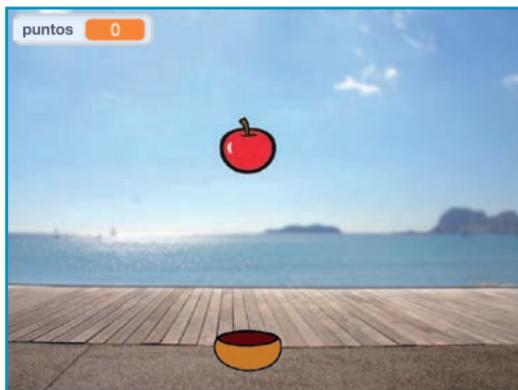
Código

Pincha en la ventana código

Conseguir puntos



Añadir un punto cada vez que coges la manzana



Conseguir puntos

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

Elige variables
Pincha en
crear una
variable.



Escribe una
variable llamada
puntos

PROGRAMA

Añade dos nuevas líneas a tu código:



Elige la variable
puntos desde el
menú de variables.



Resetea los
puntos a 0

Añade un punto
cada vez que
capturas la
manzana.

PRUEBA

Pulsa la bandera verde.

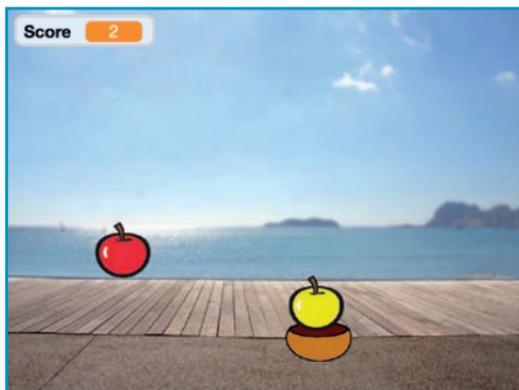
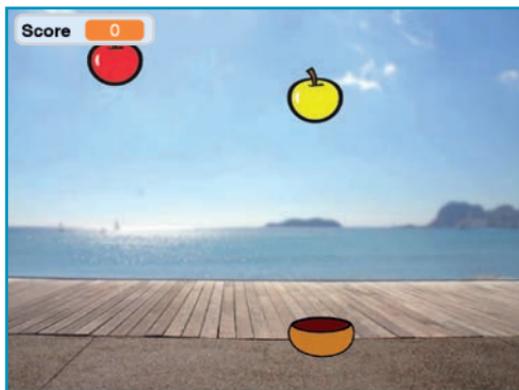


Captura manzanas para ganar
puntos

Puntos extra



Gana puntos extra si coges la manzana amarilla



Puntos extra

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

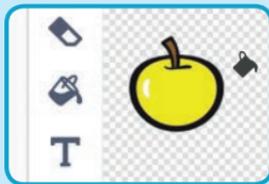
Duplica la manzana, pulsa el botón derecho y elige duplicar.



Elige duplicar.

Disfraces

Pincha en la pestaña de disfraces



Puedes utilizar las herramientas pintura para que sea diferente

PROGRAMAR

Código

Pulsa en la pestaña código.



Escribe cuántos puntos dará esta manzana especial

PRUEBA

Coge las manzanas amarillas para coger extra puntos

Victoria



Cuando ganes suficientes puntos, muestra un mensaje ganador!



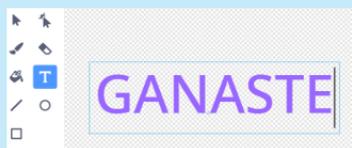


PREPARACIÓN



Pincha en pintar para hacer un nuevo objeto.

Usa la herramienta texto para escribir

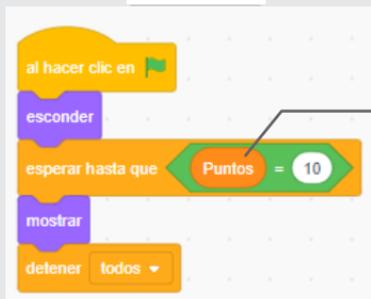


puedes cambiar el color, el tamaño, la fuente...

PROGRAMACIÓN

Código

Pincha en la ventana código.



Inserta el bloque Puntos de la categoría variables.

PRUEBA

Pulsa la bandera.



Gana suficientes puntos para finalizar la partida