

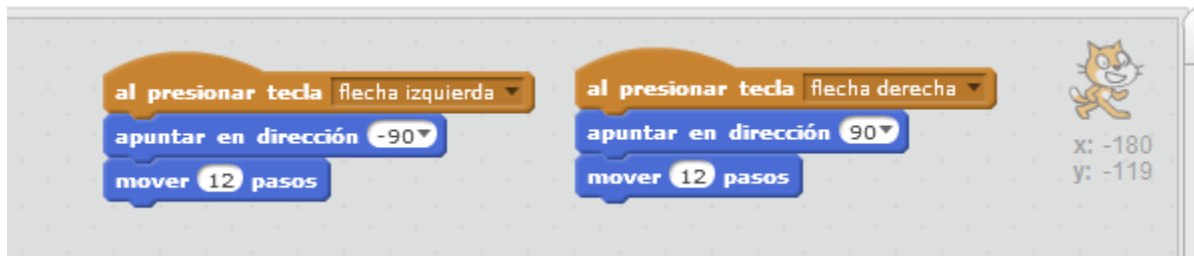
Ejercicio básico de Scratch para escolares (Proyecto LabTed)

Vamos a realizar un juego sencillo que consiste en que nuestro gatito camine al otro lado de la pantalla y agarre un regalo. Pero para ello deberá evitar que una pelota lo toque.

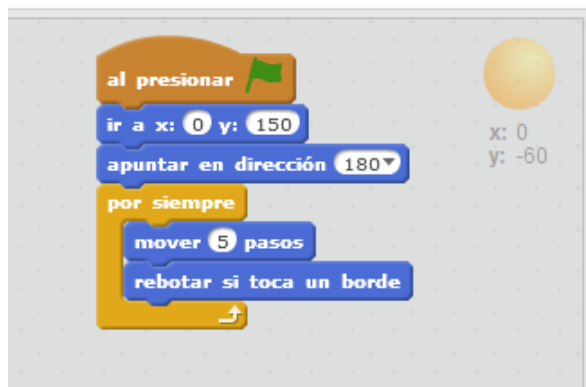
Veamos cómo hacer esto ...

Movimiento del gatito

En este caso el gatito se moverá con las flechas del cursor a la derecha y a la izquierda. Para ello seleccionamos la tecla, apuntamos en la dirección correcta y movemos una cantidad de determinada de pasos (cuanto mayor sea el valor, más rápido se moverá el gatito)



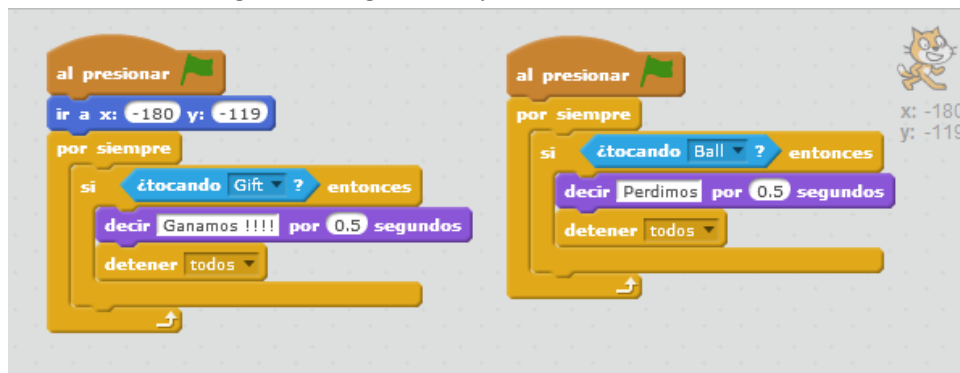
Movimiento de la pelota



En este caso lo que hacemos es darle una posición inicial a la pelota. Luego la hacemos apuntar hacia abajo. Por último le decimos que siempre esté en movimiento, que se mueva una determinada cantidad de pasos (de eso depende la velocidad) y rebotamos al tocar verde.

Controlamos cuando toca el balón y cuando toca el regalo

Volvemos al Gatito. El código de la derecha va a posicionar al Gato al inicio, luego controlamos siempre que si está tocando el regalo, decir ganamos y detener todo.



Lo mismo con el balón, si toca el balón decir perdimos y detener todos.

Bueno y ahora a jugar y a pensar en algunas variantes o sonidos ...

Variantes del juego

Lo que podemos hacer es que en vez de una pelota sola sean varias que se muevan a distintas velocidades. Otra variante es que después de que agarra el regalo se abra una puerta y salga por la misma.