Guía para realizar el Juego de esquivar balones



El objetivo es trasladar al gatito u otro personaje de un lado a otro de la pantalla para recoger un objeto (en la variante podría ir recogiendo varios que fueran apareciendo de un lado u otro de la pantalla a medida de que el personaje cumple sus objetivos y trabajar con una variable que aumente la velocidad).

En primera instancia lo que vamos a hacer es dibujar los objetos que precisamos. En este caso ya tenemos el gatito, por lo que haremos un plato de comida (podemos traer un objeto similar de la biblioteca) y una de las pelotas (también se puede importar).

Vayamos a la programación.

Lo primero que haremos será que el gatito se mueva con las teclas por lo que iremos al GATO y añadiremos el siguiente código:

al presionar tecla flecha derecha	al presionar tecla flecha izquierda
mover 10 pasos	mover -10 pasos
al presionar mostrar fijar tamaño a 100 % ir a x: -188 y: -94 por siempre	Bien, ahora lo que vamos a hacer es que vaya a la comida y la agarre. En este caso vamos a copiar el siguiente código. Lo que hace es cuando toca la Comida entonces el gatito crece y cambia de color. Además manda una señal Comió que será recogida por la Comida para desaparecer en ese momento.
fijar tamaño a 120 %	En la Comida el código que va es este
cambiar efecto color v por 25	al presionar / al recibir Comio
enviar Comio v	mostrar

Ejercicios de Scratch

*a*sergiopalay

Impecable, bueno ahora nos queda que aparezcan las pelotas en acción. Las mismas se van a mover de forma constante de arriba a hacia abajo. Es por eso que voy a la PELOTA y copio el siguiente código..

al presionar 🦰	
apuntar en dirección 180	
por siempre	
mover 5 pasos	
rebotar si toca un borde	

Lo último que falta ahora es hacer que se pierda cuando la pelota toca al gato. Regreso al Gato y le copio el siguiente código

1											
al presi	ionar										
por sie	mpre										
si	étoca	ando	Ob	jet	04	Ŧ	?	e	nto	nces	
de	cir M	Jeroo									
en	viar	nurio	•								
es	conde										
	ر				*	. 1		*	. *	. *	

En Objeto4 (va el nombre de la pelota) y repito este código la cantidad de pelotas que tenga. Nota que manda una señal murió. Eso hace que el juego termine ¿Cómo? Como siempre, yendo al escenario y preparando dos disfraces. Luego en la programación del escenario agregaremos el código final.

