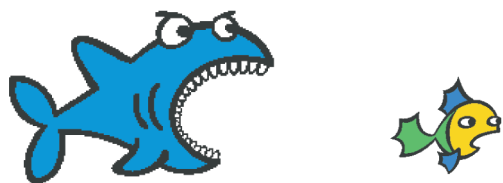


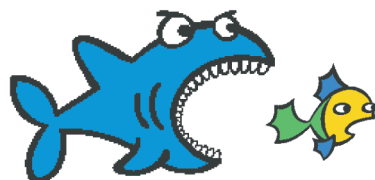
MARCADORES

Añade un contador a tu juego

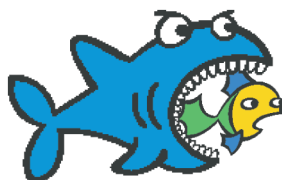
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Traducción por: Victor Casado / www.marf.es

MARCADORES

score 1



PREPARETE

Movimiento

Control

Apariencia

Sensores

Sonido

Números

Lápiz

Variables

Ve a Variables

Haz clic sobre

Nueva variable

Escribe "score" como nombre de la variable y haz clic en OK.

Nueva variable

Borrar variable

ELIGE ESTE CODIGO

al presionar

fijar score a 0

por siempre

girar número al azar entre -30 y 30

mover 10 pasos

si ¿tocando Objeto1?

cambiar score por 1

mover -100 pasos

tocar sonido chomp

Usa el menú desplegable para seleccionar el sprite con el que trabajas

Incrementa el valor de la variable en 1.

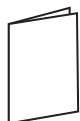
HAZLO



Haz clic en la bandera verde para empezar.

Traducción por: Victor Casado / www.marf.es

Hazte la tarjeta



1. Doblala por la mitad.



2. Pegala por detrás.



3. Corta por la línea de puntos.