

# Evidencia 9 – Juego para proponer

**Apellidos:** Segura Jiménez

**Nombre:** Antonio

**Grupo:** Grupo 1

**Comité:** Programa

**Horas totales:** 2 horas y 30 min

## Evidencias:

- 2h. He hecho un juego personalizado cuyo objetivo es atrapar a un insecto teniendo obstáculos que se mueven de diferentes formas. Uno de arriba hacia abajo, otro de derecha a izquierda y otro rebota hacia todos los lados. Luego, tenemos una rana con el objetivo de cazar al insecto sin tocar ningún obstáculo (representados como una bruja, un guerrero y el personaje de Scratch). Este contiene un sistema de puntuaciones y varios fondos que cambian de forma aleatoria hasta llegar al objetivo o insecto y pone un fondo con Felicidades.
- 30min. He modificado el juego anterior y lo he vuelto más simple, pero funciona mucho mejor, dado que tenía varias funciones como el cambio de fondos, la velocidad de los objetos que no acababan de darle realismo al juego. También he quitado el sistema de puntuaciones para no ensuciar el código de bloques y resulte más fácil a los niños entender lo que hay en vez de tanta cantidad y que no entiendan nada.
- <https://scratch.mit.edu/projects/259589928/>