

## **Programación Visual: Propuesta proyectos Scratch**

### **Discoteca**

Propuesta: Fondo de pista de bailes (ejemplo: Spotlight) y 3 personajes (por ejemplo: Anina, Cassy y D-Money).

Inicialmente el personaje 1 estará en la esquina inferior derecha y el personaje 2 en la opuesta mientras que el personaje 3 no se muestra en pantalla. Personaje 1 y 2 se desplazarán a una posición donde aparezcan juntos (por debajo de la pista de baile) y allí entablarán una conversación (diálogo alterno) durante 9-10 segundos.

Al terminar la conversación, se desplazarán hasta la pista de baile y se iniciará un sonido. En ese momento, se unirá a la pista de baile el Personaje 3 y dirá el mensaje que se apunta a la fiesta. Durante el resto del juego cambiarán de disfraz cada poco tiempo para simular que están bailando.

### **Partido**

Propuesta: Fondo de campo de deporte (ejemplo: Soccer 2) y 9 personajes: 2 porteros, 1 balón, 3 aficionados equipo 1 y 3 aficionados equipo 2.

El portero del equipo 1 se situará delante de la portería derecha y se moverá en dirección vertical cuando se pulsen determinadas teclas, por ejemplo "q" y "a". El portero del equipo 2 se situará en la portería contraria y se moverá cuando se pulsen la flecha arriba y abajo.

El contador de tantos de ambos equipos se inicializará a 0 e irá incrementándose si la bola supera la línea del portero contrario. En ese caso, la afición correspondiente mostrará "GOL" y se actualizará el marcador. La pelota se saca del centro del campo y se moverá en cualquier dirección. Si impacta contra el portero, sale en otra dirección.

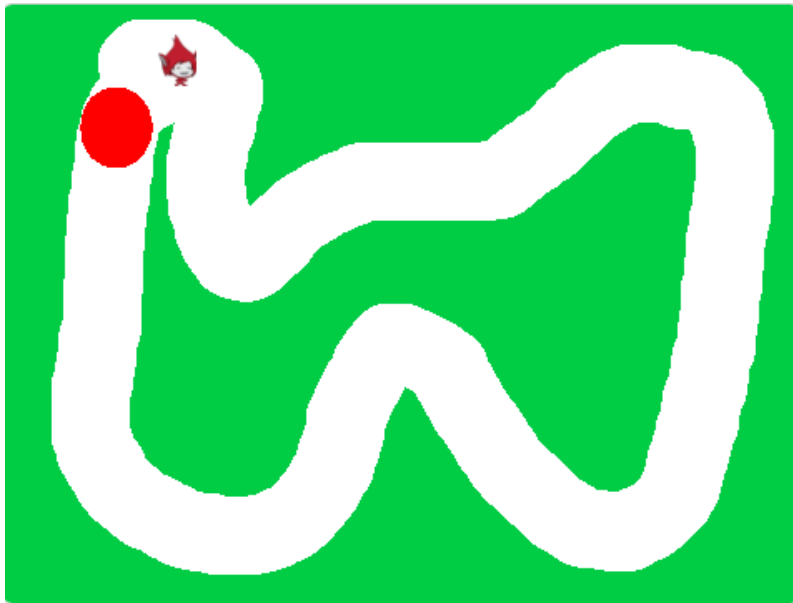
### **Canoa**

Crear un fondo personalizado a modo de laberinto. Dibujad algún obstáculo con movimiento continuo (giro, desplazamiento vertical, desplazamiento horizontal...) y alguna marca que haga el objeto principal se desplace más rápido/más lento, por ejemplo, un símbolo de flechas.

Inicialmente, el temporizador se inicia a 0. La barquita se sitúa en el punto de inicio y se desplazará según el puntero del ratón. El tiempo irá incrementándose. Si toca una marca, cambia la "velocidad" a la que se desplaza, si toca un muro o el obstáculo en movimiento vuelve al punto inicial (también se puede mostrar el objeto roto, un mensaje, etc.).

Si toca la marca de meta, mostrará: YOU WIN!! Y terminará el juego.

## Circuito F1



Dibujad un circuito con un punto que será la meta y con un personaje a vuestro gusto. Si pulsáis la tecla arriba o izquierda, además de cambiar la dirección y avanzar, se reproducirá el sonido de acelerar mientras que si se pulsan las teclas abajo o derecha el de frenar.

Si llega a la meta, cambia de nivel a otro circuito que tendrá otro punto de meta. Si se sale de la trazada, vuelve a empezar. Si llega a la 2ª meta, mostrar un pódium y una afición que felicite al campeón.