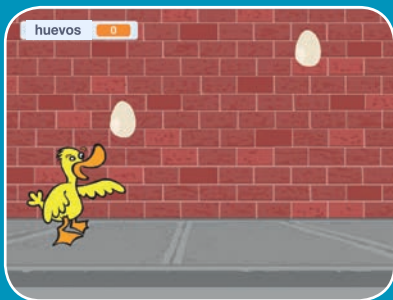
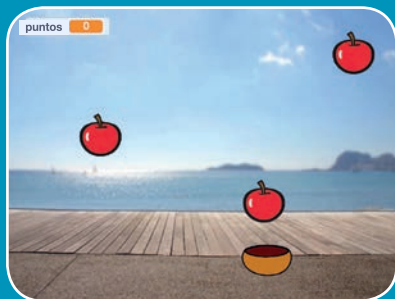


# Juegos de captura



Haz un juego en el que  
capturas cosas cayendo del  
cielo.

# Tarjetas de juegos de captura

Usar las cartas en este orden:

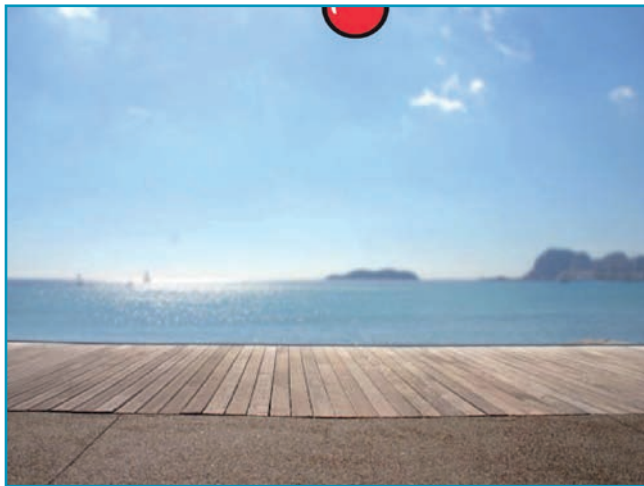
- 1. Ir encima**
- 2. Caer**
- 3. Mover el capturador**
- 4. Capturar**
- 5. Conseguir puntos**
- 6. Puntos extra**
- 7. Victoria**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

# Ir encima



**Comenzar desde un punto al azar  
en la parte superior del escenario.**



# Ir encima

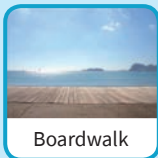
scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN



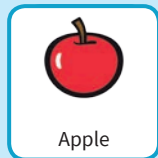
Elige un fondo



Boardwalk



Elige un objeto  
como la  
manzana

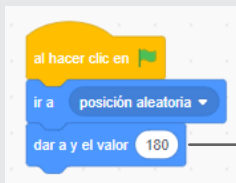


Apple

## PROGRAMA



Apple



Escribe 180 para que  
aparezca en la parte  
superior.

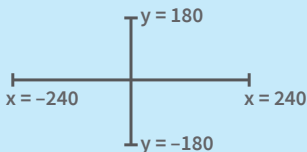
## PRUEBA

Pulsa en la bandera.



## TIP

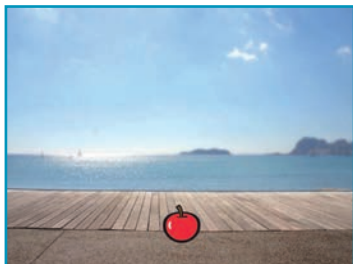
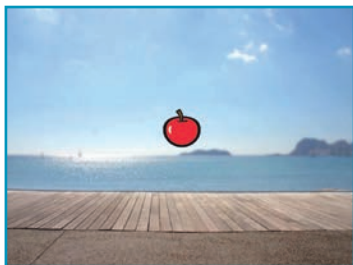
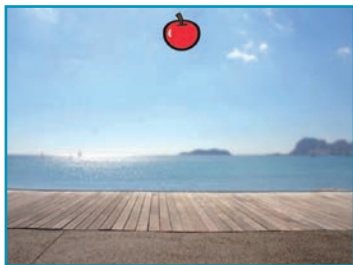
y es la posición vertical dentro del escenario.



# Caer

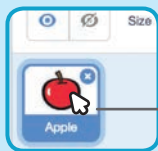


Haz que tu objeto se mueva hacia abajo





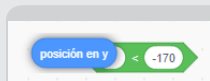
## PREPARACIÓN



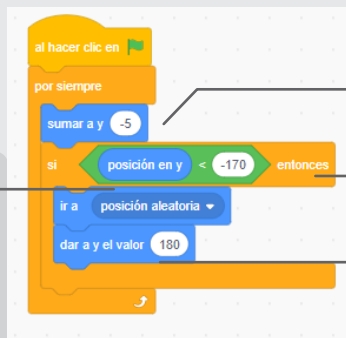
Selecciona la manzana.

## PROGRAMA

Mantiene la anterior programación y añade:



Insertar posición y en la comparación.



Escribe menos para bajar

Comprueba que sea el sitio correcto

Va arriba del escenario

## PRUEBA

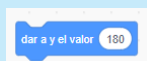
Pincha en la bandera para empezar.



Pulsa stop para parar.

## TIP

Usa

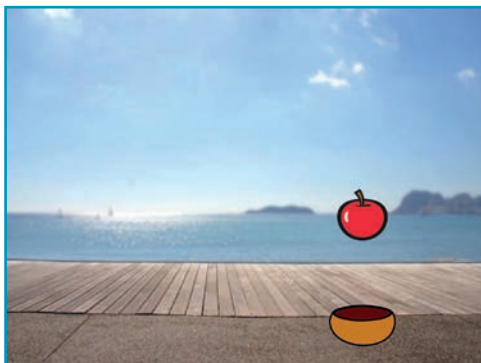
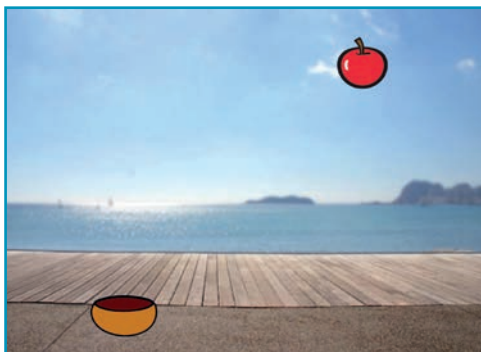


para mover arriba o abajo.

# Mueve el capturador



Presiona diferentes teclas  
para mover el capturador



# Mueve el capturador

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN



Elige el cuenco

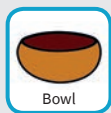


Bowl



Arrastra el cuenco abajo del escenario

## PROGRAMA



Bowl



Elige la flecha derecha

Elige la flecha izquierda

## PRUEBA

Pincha en la bandera



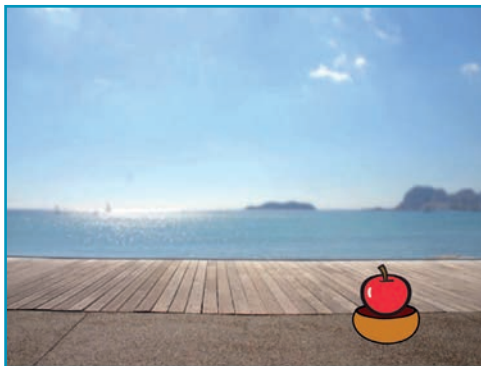
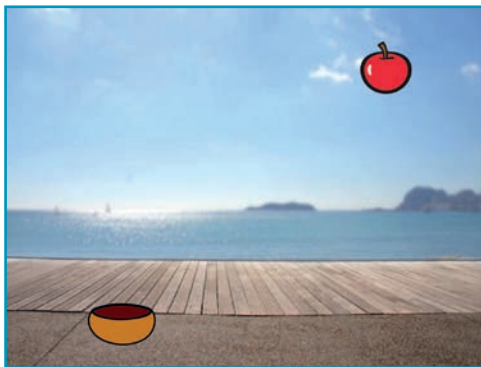
Mueve las teclas izquierda y derecha.



# Capturar



Coge las manzanas que caen.



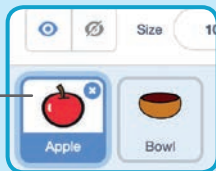
# Capturar

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN

Pulsa en la manzana.



## PROGRAMA



Elige el cuenco.

Elige un sonido.

## TIP

 Sonidos

Selecciona sonidos si deseas añadir un sonido diferente.



Elige un sonido de la librería.

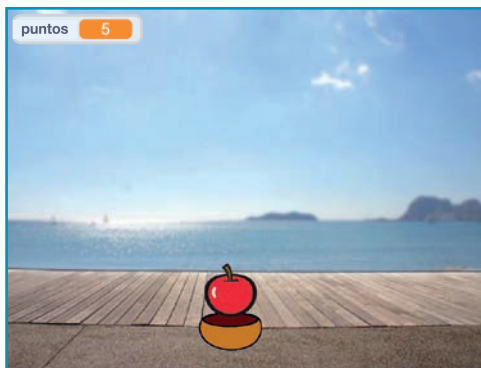
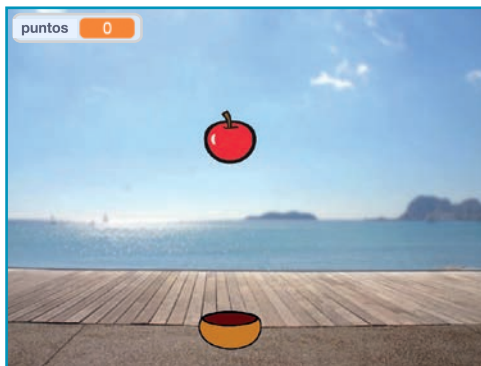
 Código

Pincha en la ventana código

# Conseguir puntos



Añadir un punto cada vez que coges la manzana



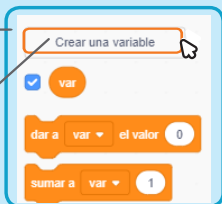
# Conseguir puntos

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN

Elige variables  
Pincha en  
crear una variable.



Escribe una  
variable llamada  
puntos

## PROGRAMA

Añade dos nuevas líneas a tu código:



Elige la variable  
puntos desde el  
menú de variables.



Resetea los  
puntos a 0

Añade un punto  
cada vez que  
capturas la  
manzana.

## PRUEBA

Pulsa la bandera verde.

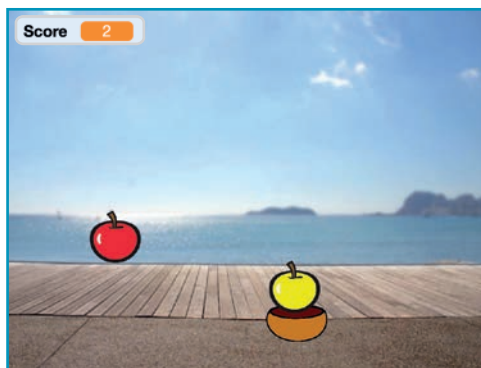
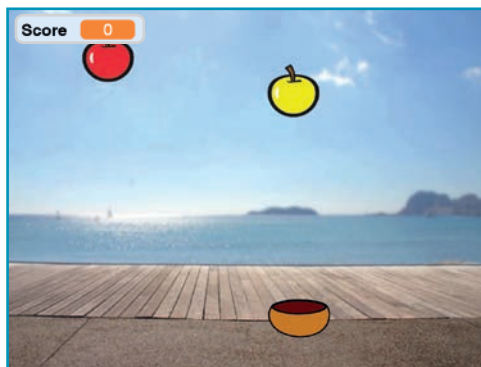


Captura manzanas para ganar  
puntos

# Puntos extra



Gana puntos extra si coges la  
manzana amarilla



# Puntos extra

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN

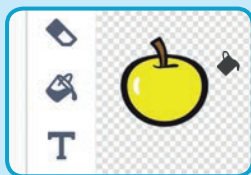
Duplica la manzana, pulsa el botón derecho y elige duplicar.



Elige duplicar.

Disfraces

Pincha en la pestaña de disfraces



Puedes utilizar las herramientas pintura para que sea diferente

## PROGRAMAR

Código

Pulsa en la pestaña código.



Escribe cuántos puntos dará esta manzana especial

## PRUEBA

Coge las manzanas amarillas para coger extra puntos

# Victoria



Cuando ganes suficientes puntos, muestra un mensaje ganador!



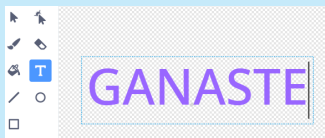


## PREPARACIÓN



**Pincha en pintar  
para hacer un nuevo  
objeto.**

**Usa la herramienta texto  
para escribir**

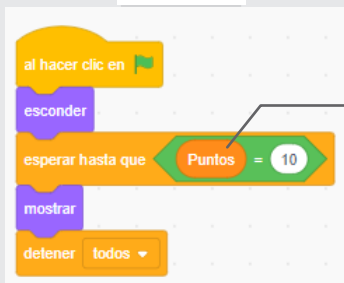


**puedes cambiar el  
color, el tamaño, la  
fuente...**

## PROGRAMACIÓN

 Código

**Pincha en la ventana código.**



**Inserta el bloque Puntos  
de la categoría variables.**

## PRUEBA

**Pulsa la bandera.**



**Gana suficientes  
puntos para finalizar  
la partida**