

## INSTRUCCIONES:

---

### Objetivo del Proyecto:

En la clase 13, aprendimos cómo invocar/generar animales, usar variables, alimentar animales y usar comandos de chat usando tynker en Minecraft.

En este proyecto, implementarás lo que has aprendido para mostrar una actividad para montar en el cerdo.

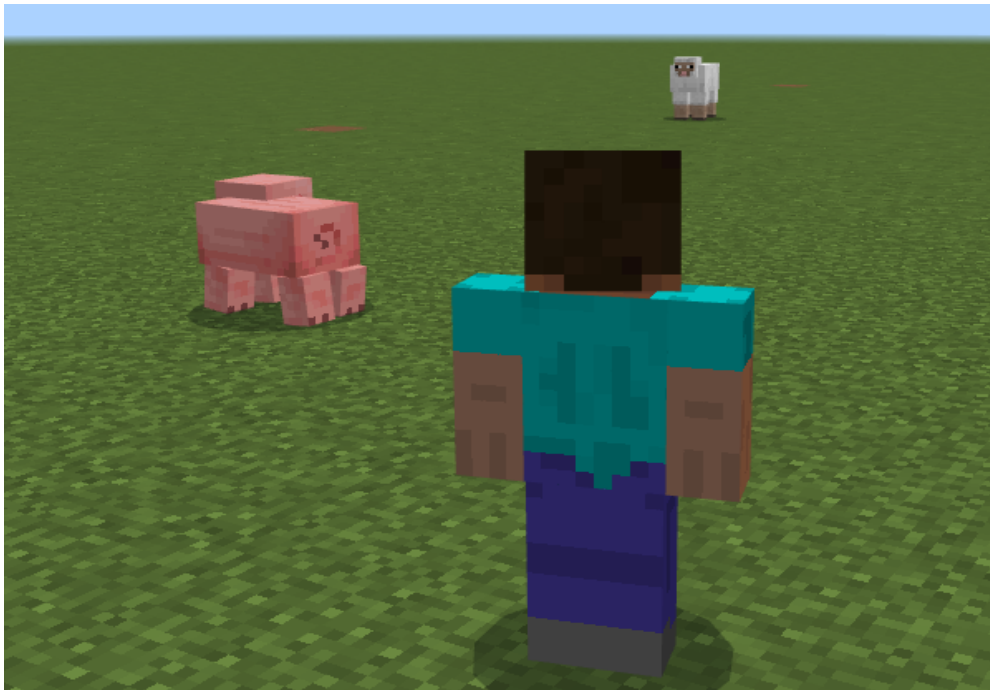
### Historia:

El padre de Harry es granjero. Tienen una granja con animales como cerdos. Pollos, caballos y vacas. Le gusta montar en los animales. Quiere construir un juego para montar en el cerdo.

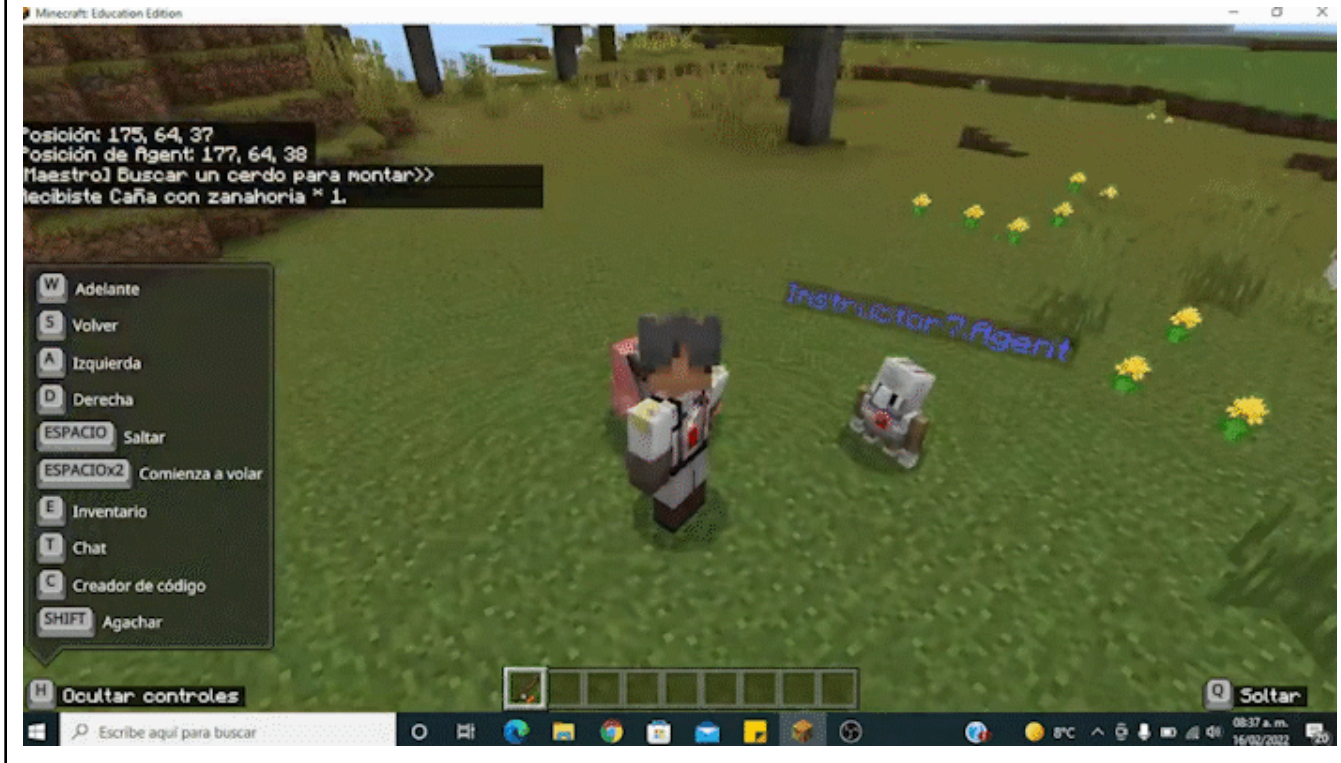
¿Puedes ayudarlo a completar esto?

\*Haz clic [aquí](#) para ver el Proyecto en acción.

### Salida inicial



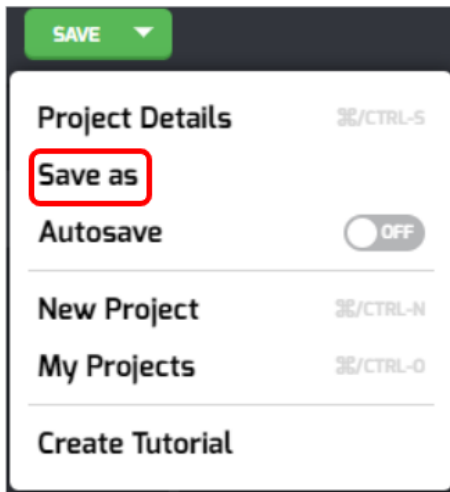
### Salida final



**\* Esto es solo para tu referencia. Esperamos que apliques tu creatividad al proyecto.**

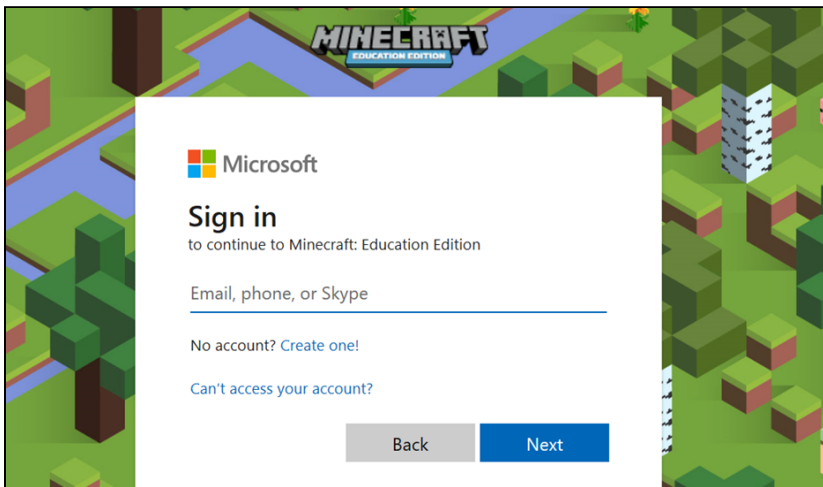
### Empezando:

1. Inicia sesión en [Tinker](#).
2. Abre el Proyecto [Plantilla](#).
3. Remezclar/Guardar el proyecto.



4. Cambia el nombre del proyecto a **montar un cerdo** y haz clic en **Save**. Luego haz clic en **Save and Deploy**.

5. Abre e inicia sesión en Minecraft Education Edition.



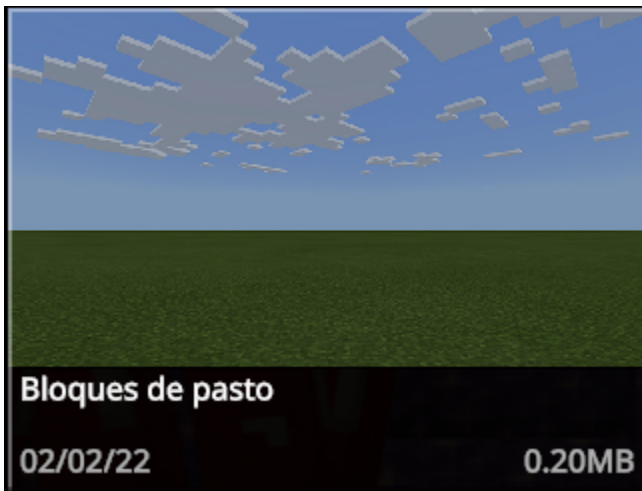
6. Haz clic en **CREAR NUEVO** para crear un nuevo mundo en Minecraft.



7. Haz clic en el botón **Plantillas**.



8. Haz clic en **Bloques de pasto**.



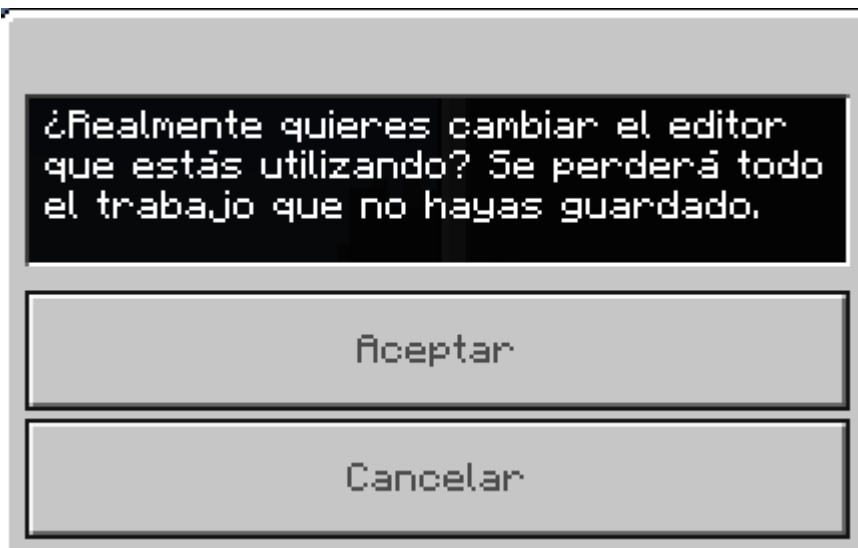
9. Haz clic en **jugar** o **anfitrión** para ingresar al mundo de Minecraft.



10. Para comenzar a programar, presiona **C** en el teclado. Si estás en Makecode, haz clic en



y selecciona ok para cambiar el editor.



11. Ahora selecciona Modifique su mundo con Tynker.



Mod your world with Tynker! Build mini-games, create instant structures, and make your own mods with code.

[Join](#)

12. Haz clic en [Join](#).

13. Selecciona **Student** y haz clic en **Have an account**.

[Have an account?](#)

[Privacy Policy](#)

14. Utiliza tus credenciales de Tynker para iniciar sesión y haz clic en **LOG IN**.

### Log in to your account

**Student**ParentTeacher

Username

Password

[Forgot password?](#)

LOG IN

15. Selecciona **My projects - Mis proyectos**.

Tutorials

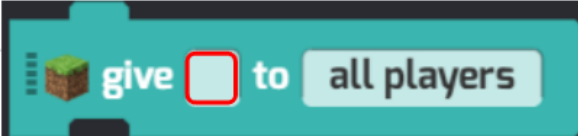
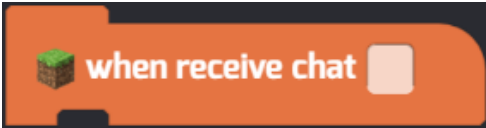
**My Projects**

Agent Trials

16. Haz clic en montar en cerdo.

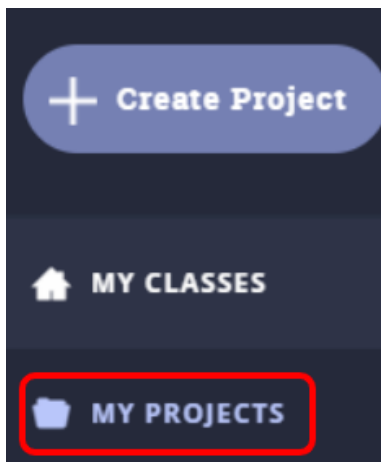
17. Comienza a programar.

### Algoritmo para completar el proyecto:

<p><b>Tarea a realizar:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa el bloque 'give ___ to___ - dar [elemento]' y establece el elemento en 'carrotonstick'.</li> <li>• Adjunta el bloque 'give carrotonastick to all players' al bloque 'on start'.</li> </ul> 
<p><b>Tarea a realizar:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa el bloque 'when receive chat' y establece el texto en "silla de montar".</li> <li>• Adjunta el bloque 'give saddle to all players - dar silla de montar a todos los jugadores' al bloque 'when receive chat (silla de montar)'.</li> </ul> 

### Entrega del Proyecto:

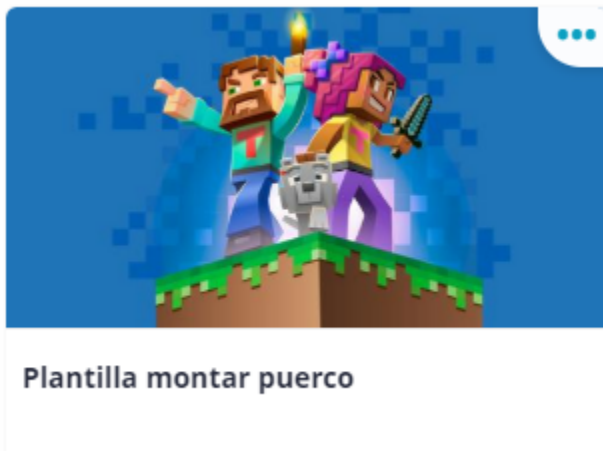
1. Abre Tynker.
2. Haz clic en **My projects**.



3. Selecciona la sección de **Minecraft**.



4. Haz clic en **share**.

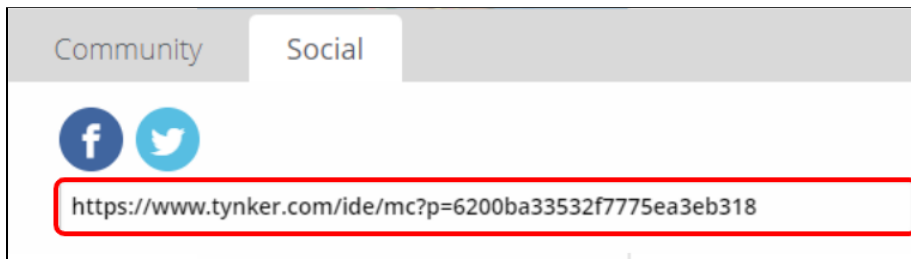


5. Haz clic en **social**.



6. Copia el enlace.





7. Envía el enlace copiado al **panel de proyectos del alumno** con el número de clase correcto.

**Submit Project**

**RECUERDA... Haz tu mejor esfuerzo, eso es lo más importante.**

Después de enviar tu proyecto, tu maestra te enviará comentarios sobre tu trabajo.

— **xxx** — **xxx** — **xxx** — **xxx** — **xxx** —