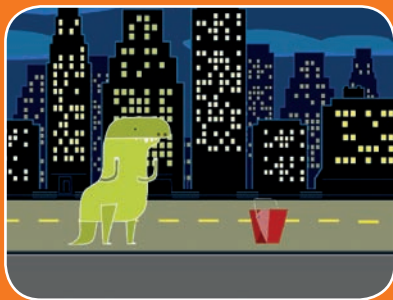
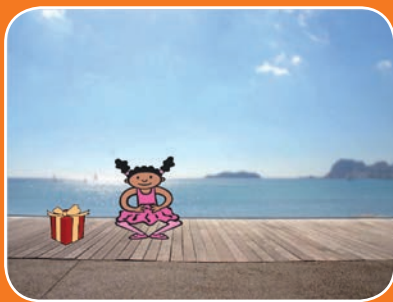
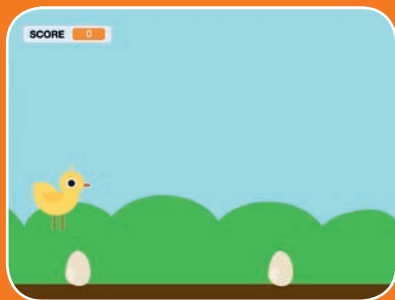


Tarjetas de juegos - Saltar



**Haz que los personajes
salten por encima de
obstáculos**

Tarjetas de juegos - Saltar

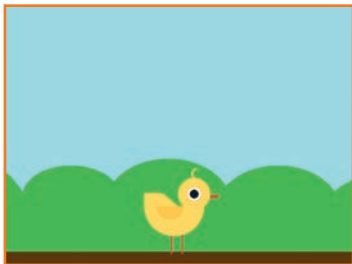
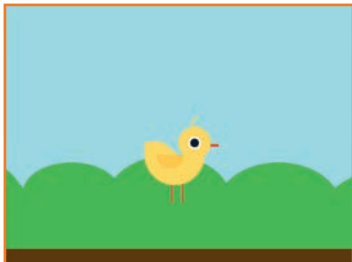
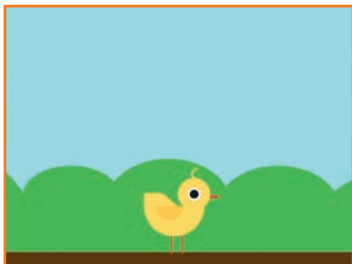
Usa las tarjetas en este orden:

- 1. Saltar**
- 2. Ir a la salida**
- 3. Moviendo obstáculos**
- 4. Añadir un sonido**
- 5. Parar el juego**
- 6. Añadir más obstáculos**
- 7. Puntos**

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>

Saltar

Haz que tu personaje salte.



Saltar

scratch.mit.edu

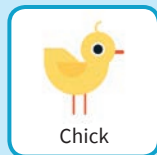
PREPARACIÓN



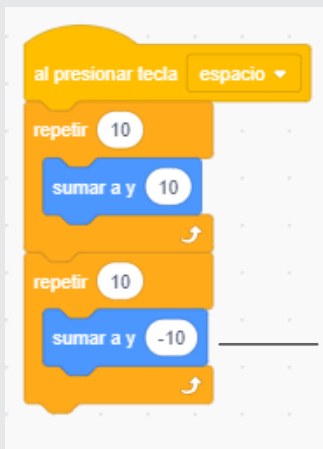
Elige un fondo.



Elige un personaje
como el pollo.



PROGRAMA



Escribe el
signo menos
para bajar.

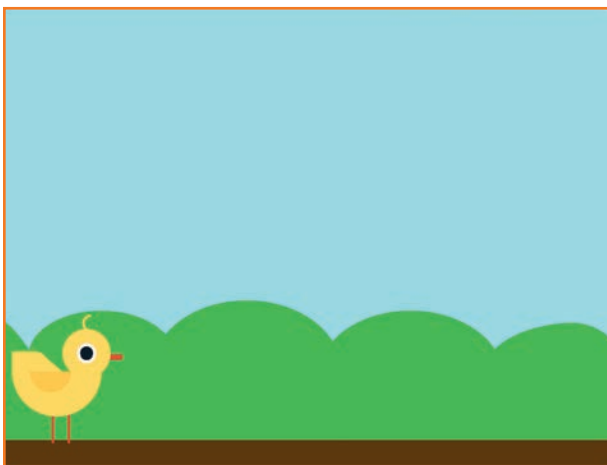
PRUEBA



Pulsa la barra espaciadora de tu teclado.

Ir a la salida

Establece el punto de partida para tu personaje.



Ir a la salida

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



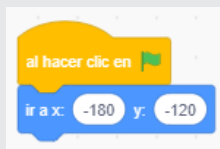
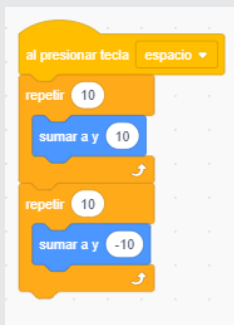
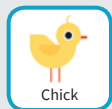
Arrastra tu personaje donde desees que comience.



Cuando arrastras un personaje la paleta movimiento se actualiza.

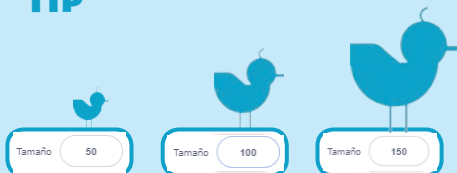
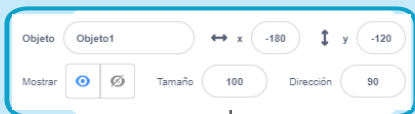
Ahora, cuando arrastre un bloque estará configurada la nueva posición de tu personaje.

PROGRAMA



Configura la posición de partida

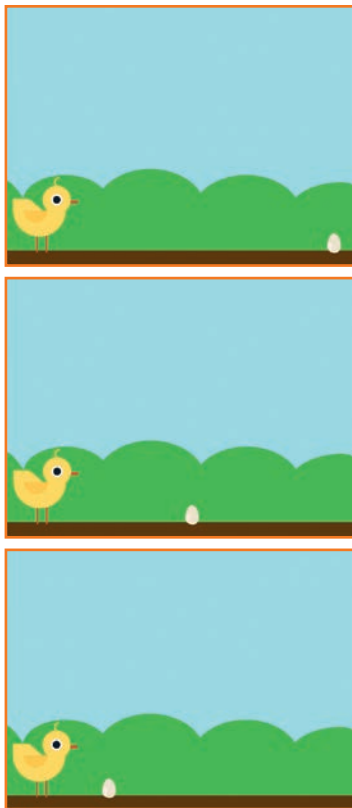
TIP



Cambia el tamaño de un objeto, pon valores más pequeños o grandes.

Moviendo obstáculos

haz que un obstáculo se mueva en la pantalla.



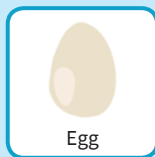
Moviendo obstáculos

scratch.mit.edu

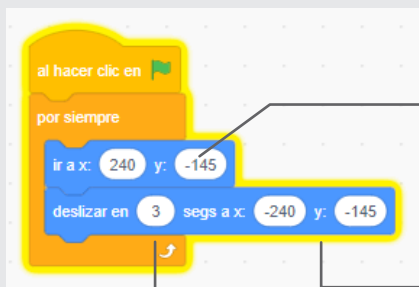
PREPARACIÓN



Elige un objeto que
pueda ser un obstáculo
como un huevo



PROGRAMA



Empezar a la derecha
del escenario.

Deslizar de
izquierda a derecha.

Escribe un número más
pequeño para ir más rápido

TRY IT

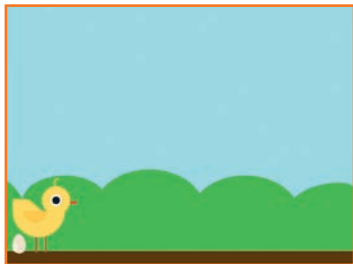
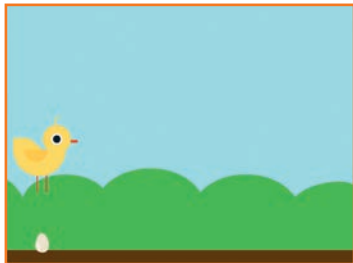
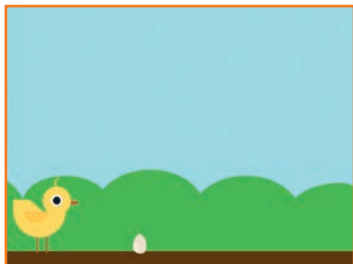
Pincha en la
bandera



Presiona el espacio
para saltar.

Añadir sonido

Reproduce un sonido cuando saltes.

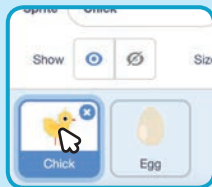


Añadir sonido

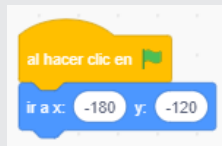
scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Selecciona el pollo.



PROGRAMA



En la pestaña de sonidos
añade Chirp, después
arrastra el bloque

PRUEBA

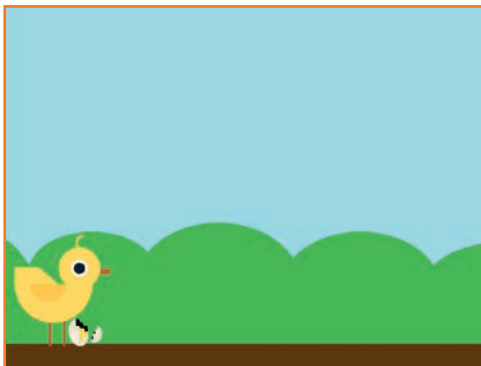
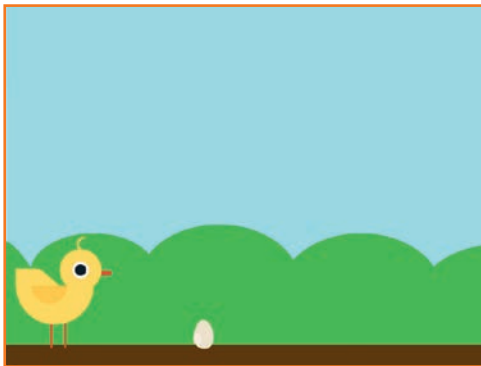
Pulsa en la
bandera



Presiona el espacio
para saltar

Parar el juego

Para el juego si tu personaje toca un huevo.

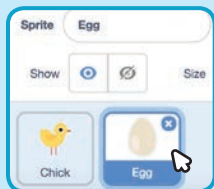


Parar el juego

scratch.mit.edu

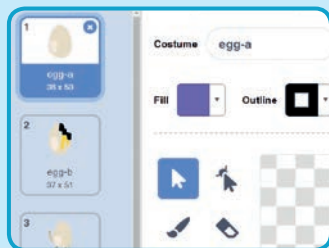
PREPARACIÓN

Selecciona el huevo



Disfraces

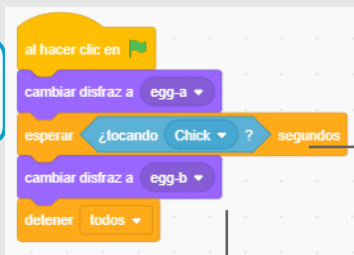
Pincha en la pestaña disfraces para ver los disfraces disponibles.



PROGRAMA

Código

Pulsa en la pestaña código.



Elige el segundo disfraz para el huevo

Inserta el bloque tocando cuando toque el huevo se activará



PRUEBA

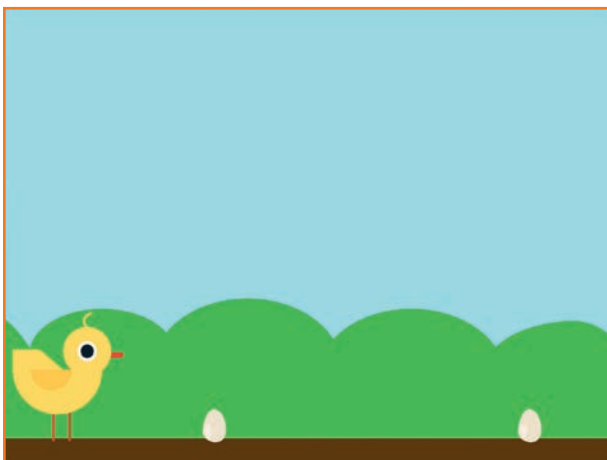
Pincha en la bandera



Presiona el espacio de tu teclado.

Añadir más obstáculos

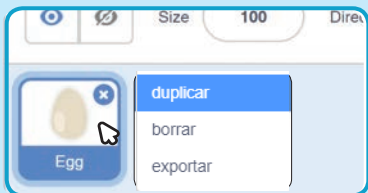
Haz el juego más difícil y
añade más obstáculos



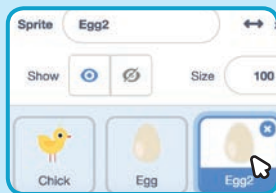
Añadir más obstáculos

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

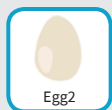


Duplica un huevo, botón derecho opción duplicar en las miniaturas de abajo.



Pincha el huevo 2.

PROGRAMA



Añade estos bloques de espera antes de añadir el siguiente huevo.

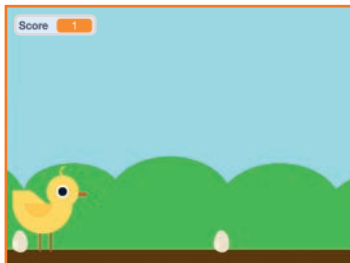
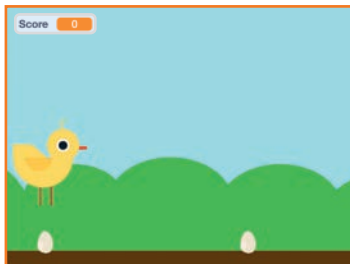
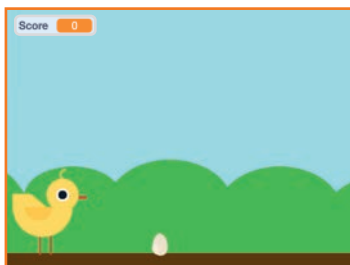
PRUEBA

Pincha en la bandera para comenzar.



Puntos

Añade un punto cada vez que tu
objeto salta un huevo



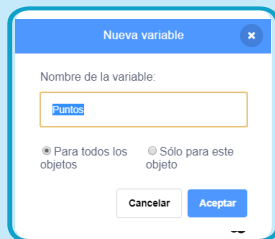
Puntos

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Elige variables.

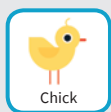
Pincha en crear una variable.



Ponle el nombre Puntos y pulsa en aceptar

PROGRAMA

Pulsa en el pollo y añade dos bloques



Añade este bloque y pon que se comience con 0 puntos.



Este bloque incrementa los puntos

PRUEBA

Salta sobre los huevos para ganar puntos