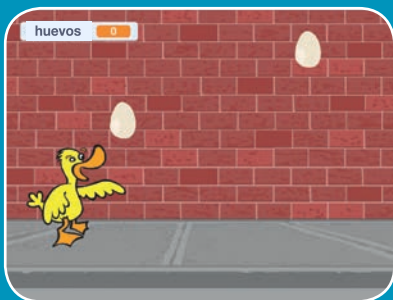
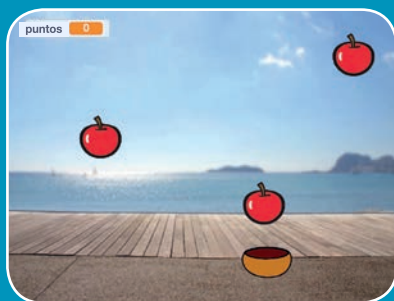


Juegos de captura



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



Tarjetas de juegos de captura

Usar las cartas en este orden:

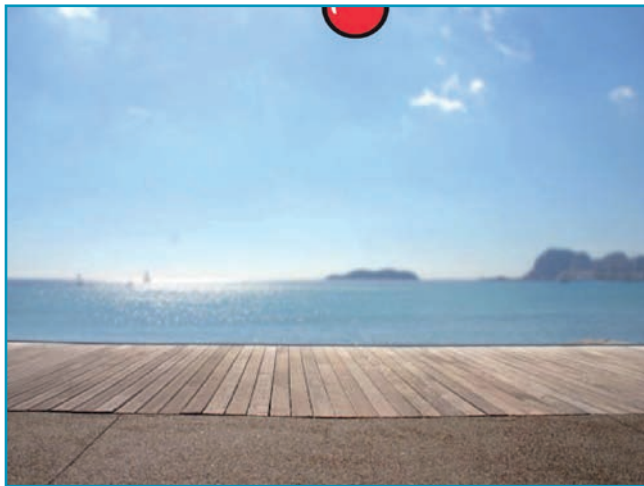
- 1. Ir encima**
- 2. Caer**
- 3. Mover el capturador**
- 4. Capturar**
- 5. Conseguir puntos**
- 6. Puntos extra**
- 7. Victoria**

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

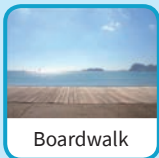
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



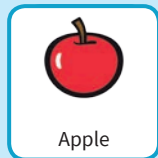
Elige un fondo



Boardwalk



Elige un objeto
como la
manzana

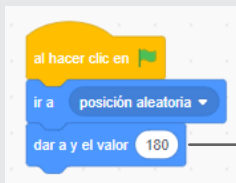


Apple

PROGRAMA



Apple



Escribe 180 para que
aparezca en la parte
superior.

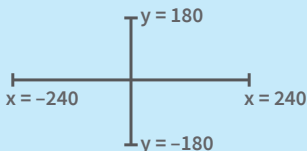
PRUEBA

Pulsa en la bandera.



TIP

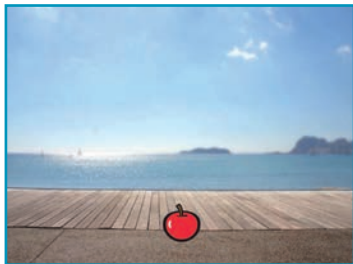
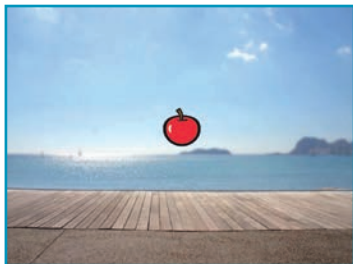
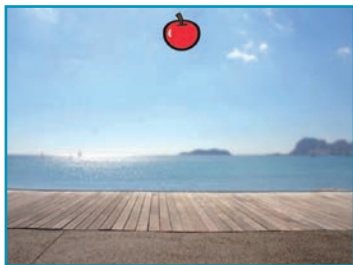
y es la posición vertical dentro del escenario.



Caer

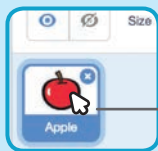


Haz que tu objeto se mueva hacia abajo





PREPARACIÓN



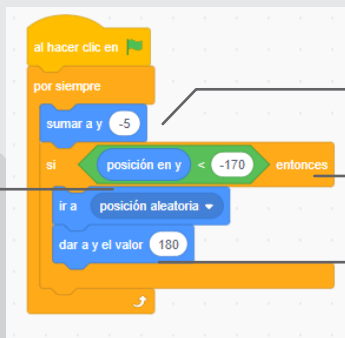
Selecciona la manzana.

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

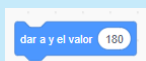
Pincha en la bandera para empezar.



Pulsa stop para parar.

TIP

Usa

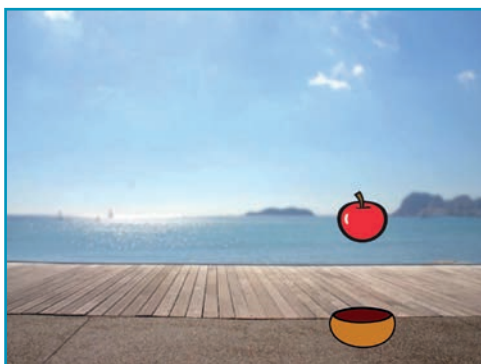
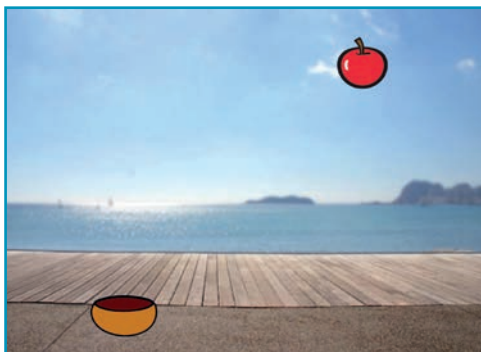


para mover arriba o abajo.

Mueve el capturador



Presiona diferentes teclas
para mover el capturador



Mueve el capturador

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige el cuenco

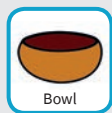


Bowl



Arrastra el cuenco abajo del escenario

PROGRAMA



Bowl



Elige la flecha derecha

Elige la flecha izquierda

PRUEBA

Pincha en la bandera

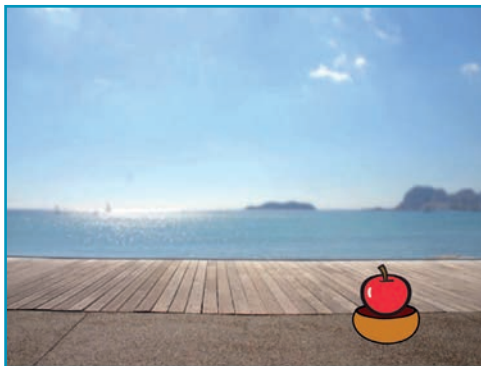
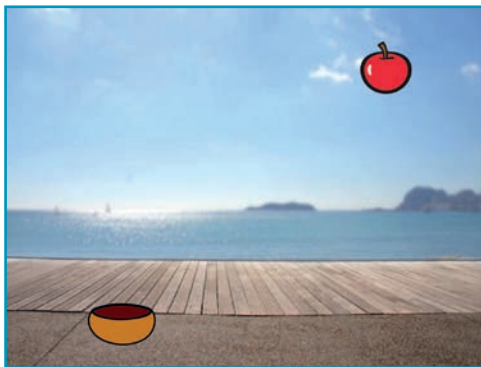


Mueve las teclas izquierda y derecha.

Capturar



Coge las manzanas que caen.



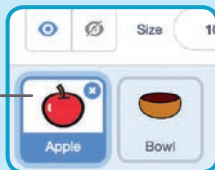
Capturar

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

Pulsa en la manzana.



PROGRAMA



TIP

 Sonidos

Selecciona sonidos si deseas añadir un sonido diferente.



Elige un sonido de la librería.

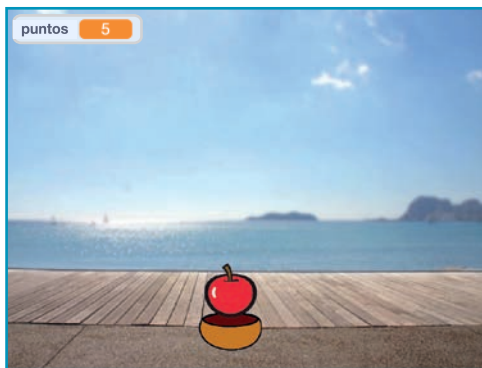
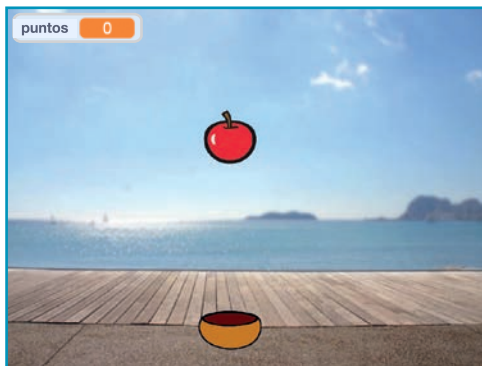
 Código

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.

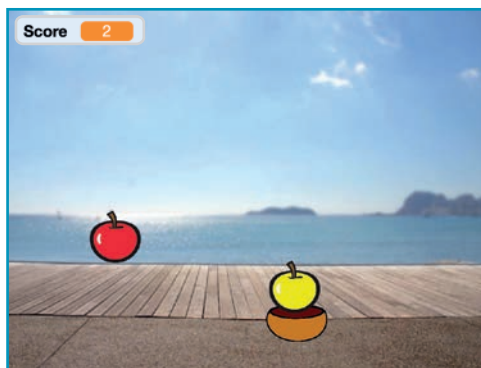
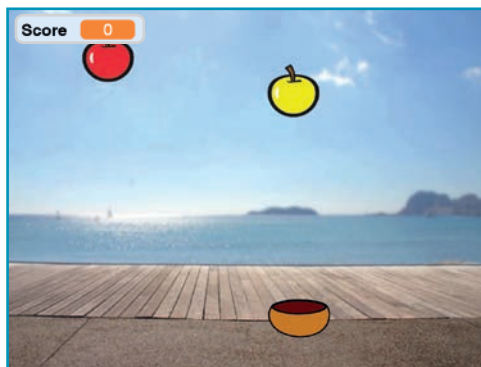


Captura manzanas para ganar
puntos

Puntos extra



Gana puntos extra si coges la
manzana amarilla



Puntos extra

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

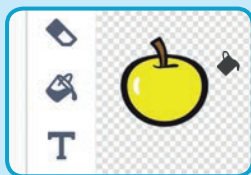
Duplica la manzana, pulsa el botón derecho y elige duplicar.



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

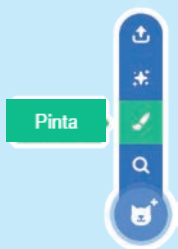


Cuando ganes suficientes puntos, muestra un mensaje ganador!



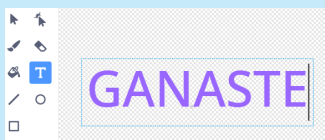


PREPARACIÓN



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

**Usa la herramienta texto
para escribir**

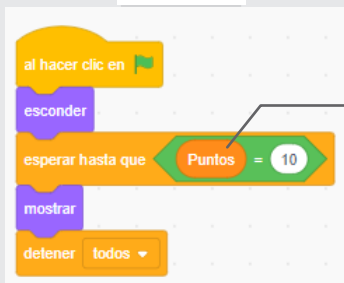


**puedes cambiar el
color, el tamaño, la
fuente...**

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**