

TALLER DE VIDEOJUEGOS

NIVEL I

ACTIVIDADES

En el presente documento detallamos las actividades que deben realizar de manera grupal, a ser entregadas en un documento de google que deben compartir con los docentes del taller. El documento debe ser propiedad de todos los integrantes del grupo.



Actividad 1

Terminar todos los niveles de lightbot y pegar las capturas de los niveles que van resolviendo. A continuación tienen un video que explica la actividad y la página del juego a resolver.

Video explicativo →

https://drive.google.com/file/d/1xfQN78qOr2L3_LDTdJQW9EYPrR10aOXx/view?usp=drive_sdk

Juego Light → <https://www.minijuegos.com/juego/light-bot>

Actividad 2

Completar todos los niveles de Frozen y pegar las capturas de los niveles que van resolviendo. A continuación tienen un video que explica la actividad y la página del juego a resolver.

Video explicativo →

https://drive.google.com/file/d/1_YVGaqhlpnLQFTUUNkPCNyTr8IVgXfYh/view?usp=drivesdk

Juego Frozen → <https://studio.code.org/courses/frozen/units/1/lessons/1/levels/1>

Actividad 3

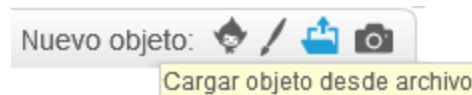
En esta actividad vamos a utilizar Scratch. Además, les dejamos un video explicativo de la actividad →

<https://drive.google.com/file/d/1USihf5ZYNCxZuY1NpeMMW7dOwX-yBwnK/view?usp=drivesdk>

1. Abrir el archivo gato nivel 1 desde el enlace

https://drive.google.com/file/d/1pQA1QUCoEQ-qti_fc4KwuU1kyYvLdxco/view?usp=classroom_web&authuser=0 y jugar, deben lograr que el gato llegue a su cucha.

2. Hacer que si el gato toca una pared, retorne al inicio (Ayuda: La posición inicial es $x=-195$ $y=147$. Usar sensores, si el color de la nariz toca el color del borde).
3. Agregar el disfraz 2 al gato para que mueva la cola y parezca que camina.
4. Si se alcanzan 2 errores se debe terminar el juego. Elijan cómo quieren que sea el Game Over.
5. Hacer dos portales de forma tal que si el gato toca uno, viaje hasta el otro portal. (Ayuda: Ir a Nuevo Objeto y seleccionar un objeto de la biblioteca, como portales podrías utilizar pelotas)



6. Hacer que si el gato llega a la cucha no se termine el juego sino que pase a un siguiente nivel, para ello pueden agregar un nuevo fondo y reubicar al gato en la posición inicial.
7. Abrir el archivo pulga, deben hacer que la pulga llegue sola a la cucha. (Observar el caso en que si la pulga choca la pared elige al azar para donde girar). Contar algunas estrategias que utilizaron para que la pulga pueda resolver el laberinto sola.
[https://drive.google.com/file/d/0B9yBFRwcRu81aEw2TnkwM1dMUzQ/view?usp=drive link&resourcekey=0-gcMF9fVN3xCT0Srrvo9UuA](https://drive.google.com/file/d/0B9yBFRwcRu81aEw2TnkwM1dMUzQ/view?usp=drive_link&resourcekey=0-gcMF9fVN3xCT0Srrvo9UuA)

Actividad 4

Responder las siguientes preguntas teóricas, teniendo en cuenta todo lo visto en clase y durante la realización de las actividades.

1. ¿Qué aprendiste jugando con Lightbot y Frozen?
2. ¿Qué ventaja tiene el uso de funciones?
3. ¿Cuándo conviene usar un ciclo for y cuándo uno while? Podés dar ejemplos.
4. ¿Qué nos permite hacer un condicional?
5. ¿Para qué te sirvió la herramienta “Variables” en Scratch?

