

All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at [codeclubworld.org](https://codeclubworld.org).

## Introducción

¡Vas a crear un juego para cazar fantasmas!



**Lista de tareas de la actividad** Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



**Prueba tu proyecto**

Click on the green flag to **TEST** your code



**Guarda tu proyecto**

Make sure to **SAVE** your work now

## Primer paso: Cómo animar un fantasma

### ✓ Lista de verificación de actividades

- Comienza un nuevo proyecto Scratch, y borra el objeto gato para que tu proyecto esté vacío. Puedes encontrar el editor en línea de Scratch en [jump.to/cc/scratch-new](https://jump.to/cc/scratch-new). ☐
- Agrega un nuevo objeto fantasma, y un escenario acorde. ☐



- Agrega este código a tu fantasma, para que continuamente aparezca y desaparezca: ☐



- Prueba el código de tu fantasma haciendo clic en la bandera verde.



Guarda tu proyecto

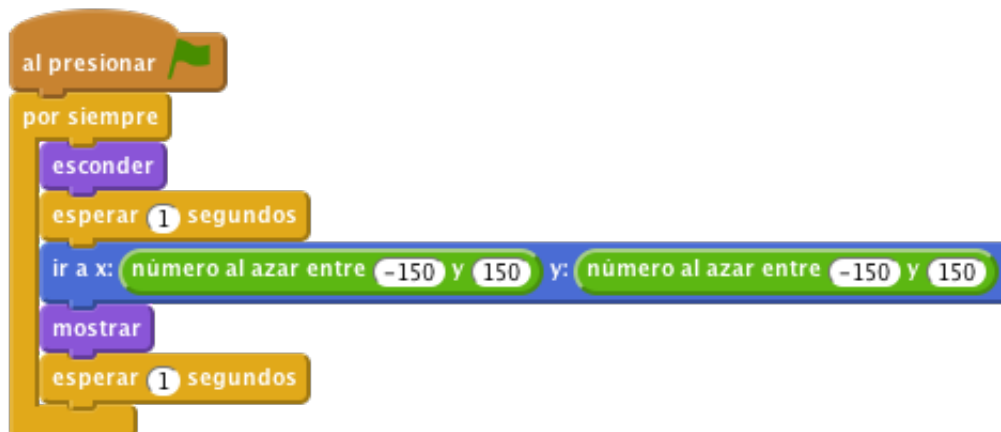
## Segundo paso: Fantasmas aleatorios

¡Tu fantasma es muy fácil de atrapar porque no se mueve!



### Lista de verificación de actividades

- En lugar de estar en la misma posición, puedes hacer que Scratch elija coordenadas x e y al azar. Agregar un bloque **ir a** al código de tu fantasma, para que se vea así:



- Prueba tu fantasma una vez más. Deberías notar que cada vez aparece en un lugar distinto.



Guarda tu proyecto

## Desafío: Más aleatoriedad

¿Puedes hacer que tu fantasma **espere** una cantidad de tiempo al azar antes de aparecer? ¿Puedes usar el bloque **fijar tamaño** para hacer que tu fantasma tenga un tamaño al azar cada vez que aparece?



Guarda tu proyecto

## Tercer paso: Cómo atrapar fantasmas

¡Dejemos que el jugador pueda atrapar fantasmas!

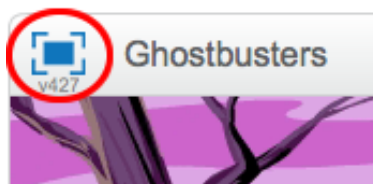


### Lista de verificación de actividades

- Para permitirle al jugador que atrape un fantasma, agrega este código: ☐



- Prueba tu proyecto. ¿Puedes atrapar fantasmas cuando aparecen? Si te parece difícil atrapar fantasmas, puedes jugar el juego en el modo pantalla completa haciendo clic en este botón: ☐



## Desafío: Agregar un sonido

¿Puedes hacer un sonido cada vez que se atrapa un fantasma?



Guarda tu proyecto

## Cuarto paso: Agregar un puntaje

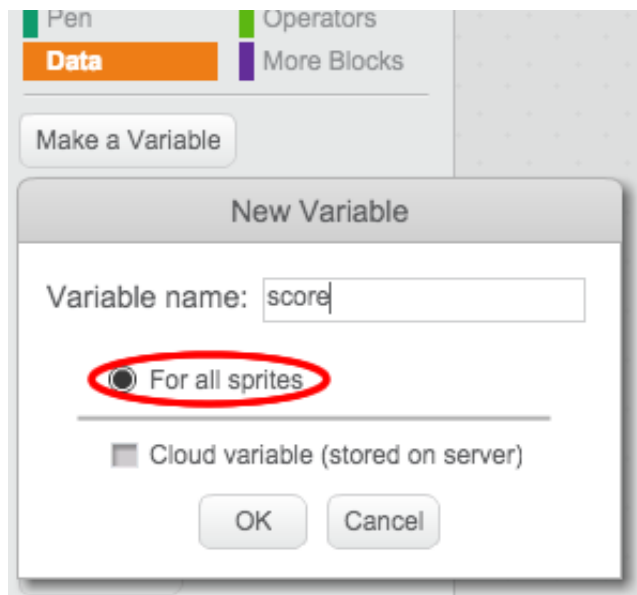
Hagamos que las cosas sean más interesantes con un contador de puntos.

### ✓ Lista de verificación de actividades

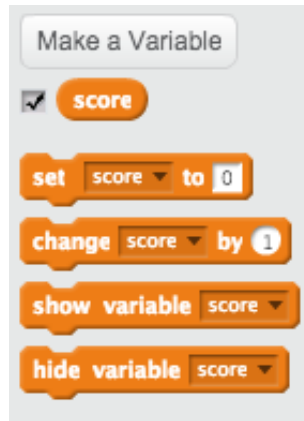
- Para llevar un conteo de los puntos del jugador, necesitas un lugar para ubicarlo. Una variable es un lugar para almacenar información que cambia, como un puntaje.



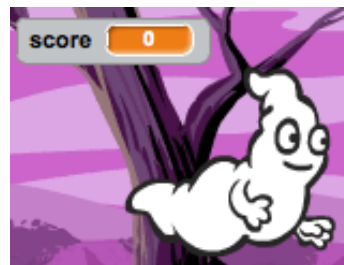
Para crear una nueva variable, haz clic en la lengüeta de “Secuencia de comandos”, selecciona **Información** y luego haz clic en “Crear una Variable”.



Ingresa “puntaje” como el nombre de la variable. Asegúrate de que esté disponible para todos los objetos, y haz clic en “OK” para crearla. Verás muchísimos bloques de código que pueden usarse con tu variable **puntaje**.



También verás el puntaje en la esquina superior izquierda del escenario.



- Cuando se inicia un nuevo juego (haciendo clic en la bandera), deberías hacer que el puntaje del jugador sea 0:



- Siempre que se atrapa un fantasma, necesitas agregar 1 al puntaje del jugador:



- Ejecuta tu programa una vez más y atrapa algunos fantasmas. ¿Cambia tu puntaje?





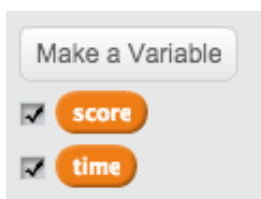
## Quinto paso: Cómo agregar un cronómetro

Puedes hacer tu juego más interesante, dándole al jugador solo 10 segundos para atrapar tantos fantasmas como le sea posible.



### Lista de verificación de actividades

- Puedes usar otra variable para almacenar el tiempo que queda. Haz clic en el escenario y crea una nueva variable denominada “tiempo”:



- Así es como debería funcionar el cronómetro:



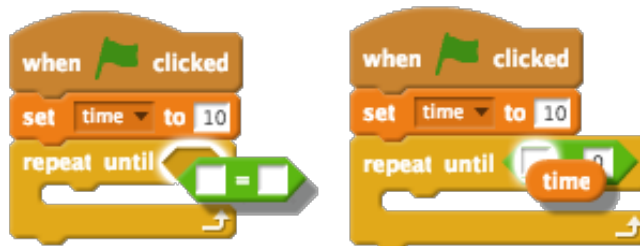
- El cronómetro debería comenzar a 10 segundos;
- El cronómetro debería contar cada segundo descendiente;
- El juego debería detenerse cuando el cronómetro llega a 0.

Este es el código para hacerlo, que puedes agregar a tu escenario:

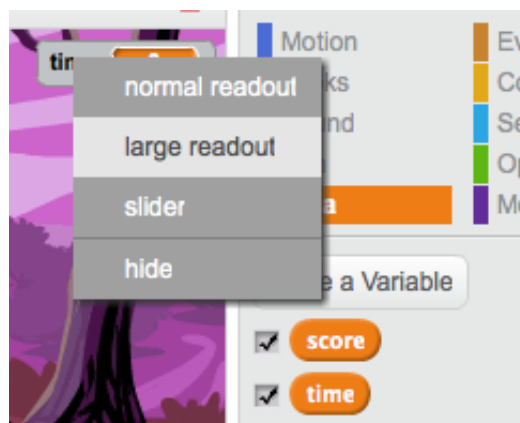




Así es como agregas el código `repetir hasta tiempo = 0`:



- Arrastra el visor de la variable “tiempo” al lado derecho del escenario. También puedes hacer clic con el botón derecho en el visor de la variable y elegir “lector grande” para cambiar cómo se muestra el tiempo.



- Pídele a un amigo que pruebe tu juego. ¿Cuántos puntos pueden sumar? Si tu juego es demasiado fácil, puedes:
  - Darle menos tiempo al jugador;
  - Hacer que los fantasmas no aparezcan tan seguido;
  - Hacer que los fantasmas sean más pequeños.



Prueba tu juego algunas veces hasta que estés conforme con que tiene el nivel adecuado de dificultad.



Guarda tu proyecto

## Desafío: Más objetos

¿Puedes agregar otros objetos a tu juego?



Necesitas pensar sobre los objetos que agregas. Piensa acerca de:

- ☐ ¿Qué tan grande es?
- ☐ ¿Aparecerá más o menos seguido que los fantasmas?
- ☐ ¿Cómo se verá/sonará cuando sea atrapado?
- ☐ ¿Cuántos puntos te dará (o quitará) si lo atrapas?

¡Si necesitas ayuda para agregar otro objeto, puedes volver a usar los pasos anteriores!



Guarda tu proyecto