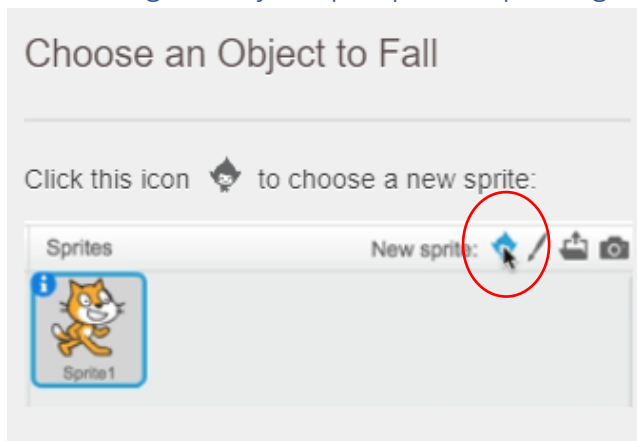


Manual de usuario en Scratch – Tiburón (sin Play again)

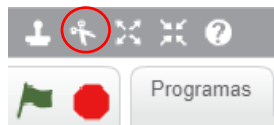
<https://scratch.mit.edu/projects/165338149/>

1. Elegir el objeto que quieres que caiga.



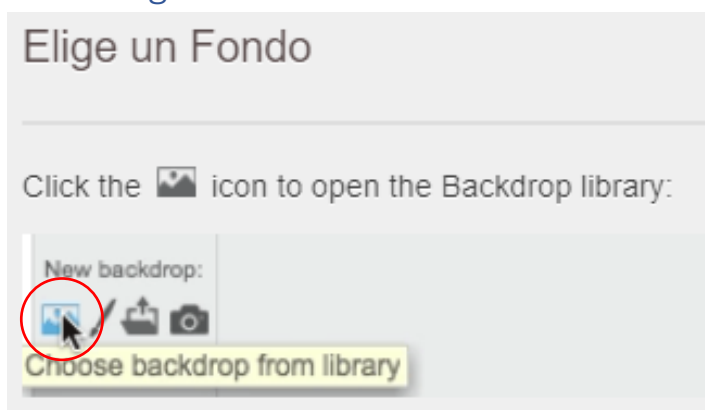
Elegir el muñeco que se va a comer el tiburón (estrella).

Eliminar el gato que viene por defecto,
haciendo click sobre el gato.



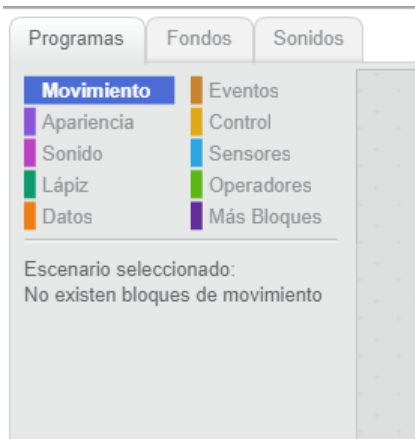
seleccionando la tijera y

2. Elegir un fondo



Elegir el fondo marino que se prefiera de los que hay en la biblioteca.

3. Hacer que el objeto caiga



Ir a la consola a la parte de programas y ahora es cuando comienza la programación de la lógica del videojuego.

Los diferentes trocitos de código se encuentran dentro de cada uno de los bloques que va asociado con un color.

Donde va a aparecer la

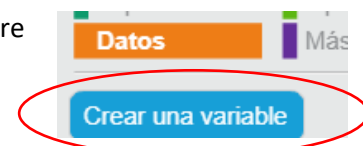
Movimiento

- Apariencia
- Sonido
- Lápiz
- Datos

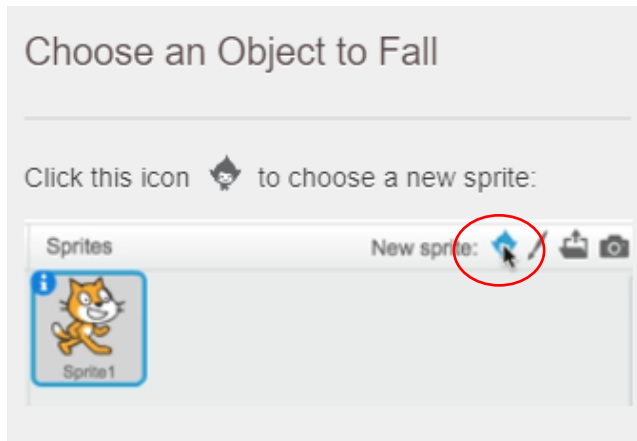
- Eventos
- Control
- Sensores
- Operadores
- Más Bloques

En esta parte es donde se controla como el tiburón se caza una estrella y suma un punto en el marcador.

Hay que crear un variable en el bloque de datos que se llame Score



4. Elegir el personaje que cazara al otro objeto (tiburón) y control del personaje con el ratón



Elegir el personaje que quiera que sea el principal del juego, en nuestro caso va a ser el tiburón.



Este trozo tiene como objetivo que el personaje siga el cursor del ratón.

Este trozo tiene como objetivo parar el juego cuando se consigan 10 puntos, equivalente a comerse 10 estrellas.

5. Probar que el juego funciona



Para comprobar si el juego está bien diseñado y si los personajes hacen lo esperado hay que pulsar la banderita verde y ¡comenzar a jugar!

Manual de usuario en Scracth – Tiburón (con Play again)

Seguir los mismos pasos que en el anterior, pero creando un botón que sirva para reiniciar el juego.

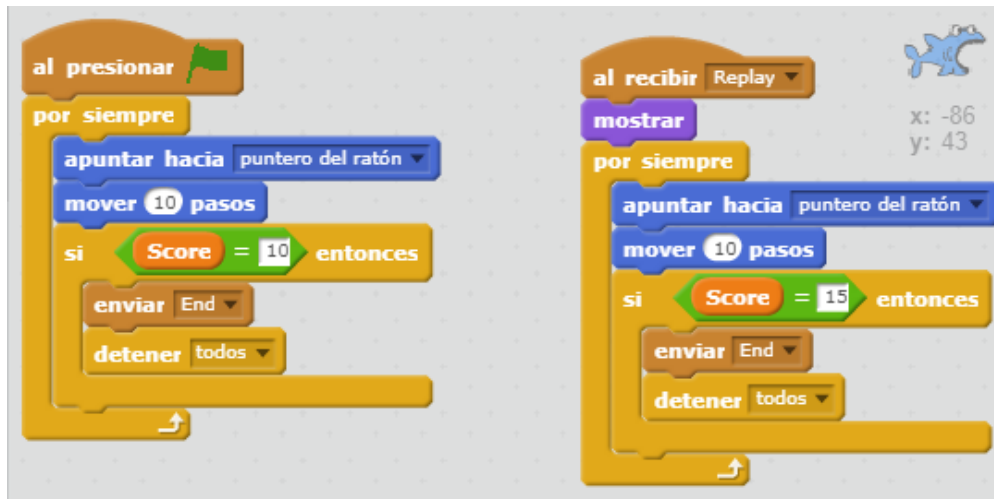
1. Dibujar el botón



Hacer clic en el dibujo del lápiz y se abrirá una pantalla (similar a Paint) donde podremos diseñar cómo será la apariencia del botón.

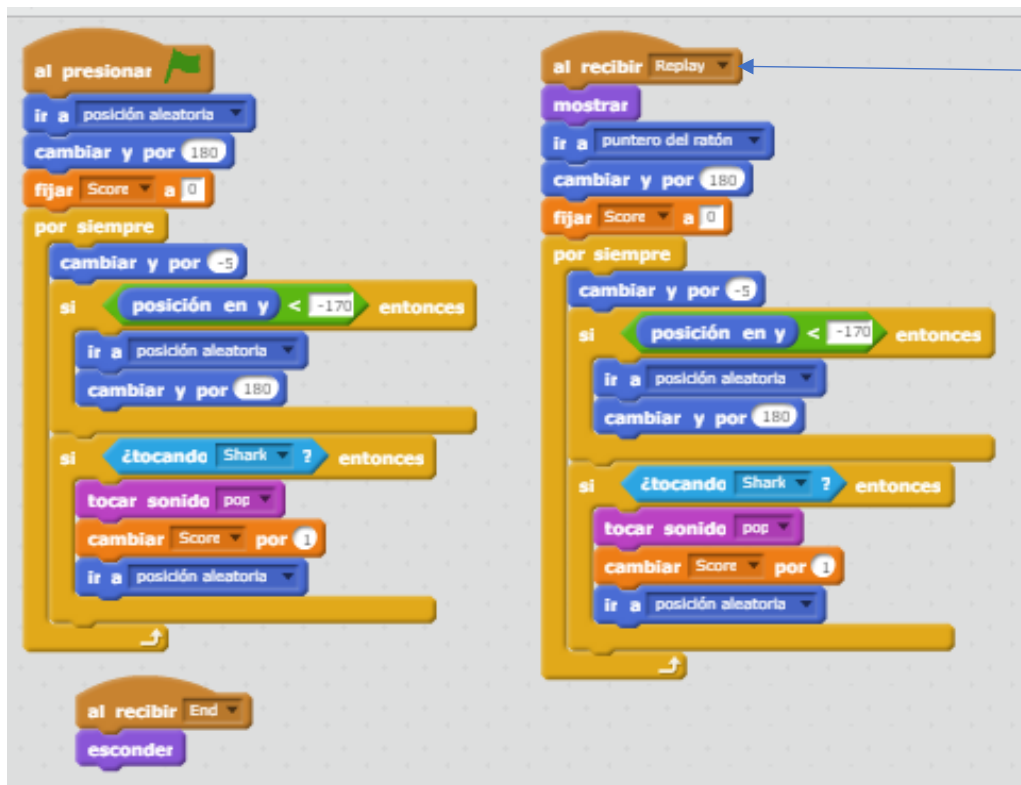
2. Lógica de todos los personajes

2.1. Tiburón



Esta sección es la que permite que una vez conseguidos los puntos que queramos decir, se acaba el juego y aparece el botón de play again

2.2. Estrella



Replay es cuando se hace click sobre el botón

2.3. Botón de Replay

