

Actividad 1 Code.org

studio.code.org/flappy/1

Código Flappy 1 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión

Click Run to Start the Game

Ejecutar

¿Necesitas ayuda? Ver estos videos y sugerencias

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

Instrucciones

Adjunta un bloque al bloque "Cuanto Clica", luego presione "Ejecutar". Haz clic o toca la pantalla para mover Flappy al objetivo.

Bloques

aletear

reproducir sonido de aleteo

Espacio de trabajo:

Cuando haga clic

aletear

aletear

aletear

aletear

reproducir sonido de aleteo

Volver a empezar

19:43 23/01/2020

Actividad 1 Code.org - #2

studio.code.org/flappy/2

Código Flappy 2 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión

Click Run to Start the Game

Ejecutar

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

Instrucciones

Ahora hemos agregado el suelo. Adjunta un bloque al bloque "cuando golpe el suelo". Tú código necesita 'TERMINAR EL JUEGO' cuando Flappy golpe el bloquea.

Bloques

aletear

terminar el juego

reproducir sonido de aleteo

Espacio de trabajo:

Cuando haga clic

aletear

aletear

aletear

reproducir sonido de aleteo

cuando toca el suelo

terminar el juego

Volver a empezar

19:45 23/01/2020

Actividad 1 x Code.org - #3 x +

studio.code.org/flappy/3

Código Flappy 3 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión ?

Instrucciones

El bloque "Cuando se ejecuta" te permite ejecutar el código cuando tu juego comienza. Intenta establecer la velocidad del nivel y aletea hacia el objetivo.

Bloques

aletear

reproducir sonido de aleteo

establecer velocidad normal

Espacio de trabajo: Volver a empezar

al ejecutar

establecer velocidad normal

Cuando haga clic

aletear

aletear

aletear

reproducir sonido de aleteo

Reiniciar

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

19:47 23/01/2020

Actividad 1 x Code.org - #4 x +

studio.code.org/flappy/4

Código Flappy 4 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión ?

Instrucciones

Flappy atravesará obstáculos a menos que escribas un código para hacerlo chocar. Adjunta un bloque al bloque "Cuando golpea un obstáculo". Tu código necesita 'Terminar el juego' cuando Flappy se choque en el primer conjunto de tuberías.

Bloques

aletear

terminar el juego

reproducir sonido de aleteo

establecer velocidad normal

Espacio de trabajo: Volver a empezar

al ejecutar

establecer velocidad normal

Cuando haga clic

aletear

aletear

aletear

reproducir sonido de aleteo

cuando choca con un obstáculo

terminar el juego

Reiniciar

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

19:51 23/01/2020

Actividad 1 x Code.org - #5 x +

studio.code.org/flappy/5

Código Flappy 5 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión ?

Instrucciones

Agreguemos un marcador, y cuenta los puntos cuando Flappy supere los obstáculos. Agregue al bloque "cuando pase un obstáculo", y luego marque un punto cuando Flappy vuele a través del primer grupo de tuberías.

Bloques

- aletear
- terminar el juego
- anotar un punto
- reproducir sonido de aleteo
- establecer velocidad normal

Espacio de trabajo:

al ejecutar

- establecer velocidad normal

cuando pase un obstáculo

- anotar un punto
- anotar un punto

Cuando haga clic

- aletear
- aletear
- aletear
- reproducir sonido de aleteo

Reiniciar

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

19:54 23/01/2020

Actividad 1 x Code.org - #6 x +

studio.code.org/flappy/6

Código Flappy 6 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión ?

Instrucciones

Ve si todavía puedes anotar un punto después de hacer un aleteo con Flappy ya sea más rápido o mas despacio.

Bloques

- aletear normalmente
- terminar el juego
- anotar un punto
- reproducir sonido de aleteo
- establecer velocidad normal

Espacio de trabajo:

al ejecutar

- establecer velocidad normal

cuando pase un obstáculo

- anotar un punto
- anotar un punto
- anotar un punto
- terminar el juego

Cuando haga clic

- aletear muy suave
- aletear muy suave
- reproducir sonido de aleteo

Reiniciar

Game Over

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

20:07 23/01/2020

Actividad 1 Code.org - #7 studio.code.org/flappy/7

Código Flappy 7 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión

Instrucciones

Ahora, intenta cambiar el escenario añadiendo otro bloque al bloque "al ejecutar".

Bloques

- aletear normalmente
- terminar el juego
- anotar un punto
- reproducir sonido de aleteo
- establecer velocidad normal
- establecer escena de ciudad (día)

Espacio de trabajo:

al ejecutar

- establecer velocidad normal
- establecer escena de ciudad (día)

cuando toca el suelo

- terminar el juego

Cuando haga clic

- aletear normalmente
- aletear normalmente
- aletear normalmente
- reproducir sonido de aleteo

cuando choca con un obstáculo

- terminar el juego

cuando pase un obstáculo

- anotar un punto

Ejecutar

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

20:09 23/01/2020

Actividad 1 Code.org - #8 studio.code.org/flappy/8

Código Flappy 8 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión

Instrucciones

Puedes poner elementos visuales en cualquier momento, no sólo cuando el juego comienza. Intenta establecer una escena Aleatoria cuando sucedan otros eventos, por ejemplo, al pasar un obstáculo.

Bloques

- aletear normalmente
- terminar el juego
- anotar un punto
- reproducir sonido de aleteo
- establecer velocidad normal
- establecer escena de ciudad (día)
- establecer jugador a Pájaro amarillo

Espacio de trabajo:

al ejecutar

- establecer velocidad normal
- establecer escena de ciudad (noche)
- establecer jugador a Pájaro amarillo

cuando toca el suelo

- terminar el juego

Cuando haga clic

- aletear normalmente
- aletear normalmente
- reproducir sonido de aleteo

cuando choca con un obstáculo

- terminar el juego

cuando pase un obstáculo

- anotar un punto

Ejecutar

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

20:10 23/01/2020

Actividad 1 x Code.org - #9 x +

studio.code.org/flappy/9

Código Flappy 9 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión ?

Game Over

Reiniciar

Instrucciones

Para mezclar las cosas, al chocar con un obstáculo, en vez de terminar el juego, intente ajustar el marcador de nuevo a 0.

Bloques

- aletear normalmente
- terminar el juego
- anotar un punto
- reproducir sonido de aleteo
- establecer velocidad normal
- establecer escena de ciudad (día)
- establecer jugador a Pájaro amarillo
- Establece el puntaje 0

Espacio de trabajo: Volver a empezar

al ejecutar

- establecer velocidad normal
- cuando toca el suelo
- terminar el juego

Cuando haga clic

- aletear normalmente
- reproducir sonido de aleteo

cuando choca con un obstáculo

- Establece el puntaje 0

cuando pase un obstáculo

- anotar un punto
- terminar el juego

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

20:13 23/01/2020

Actividad 1 x Code.org - #10 x +

studio.code.org/flappy/10

Código Flappy 10 He terminado mi Hora de Código

Iniciar Sesión ?

Click Run to Start the Game

Ejecutar

Instrucciones

Crea tu propio juego Flappy. Puedes cambiar todos los gráficos y todas las reglas, incluso la gravedad. Cuando termines, haz clic en Finalizar para que tus amigos prueben tu juego en sus teléfonos.

Bloques

- aletear normalmente
- reproducir sonido de aleteo
- anotar un punto
- terminar el juego
- establecer velocidad normal
- establecer escena de ciudad (día)
- establecer jugador a Pájaro amarillo

Espacio de trabajo: Volver a empezar

al ejecutar

- establecer obstáculo Tubo
- cuando toca el suelo
- terminar el juego

Cuando haga clic

- aletear normalmente
- reproducir sonido de aleteo

cuando choca con un obstáculo

- anotar un punto
- terminar el juego

cuando pase un obstáculo

- Establece el puntaje 0

Español

Política de Privacidad | Derechos de autor | Más

Escribe aquí para buscar

20:15 23/01/2020

