

Nivel

1

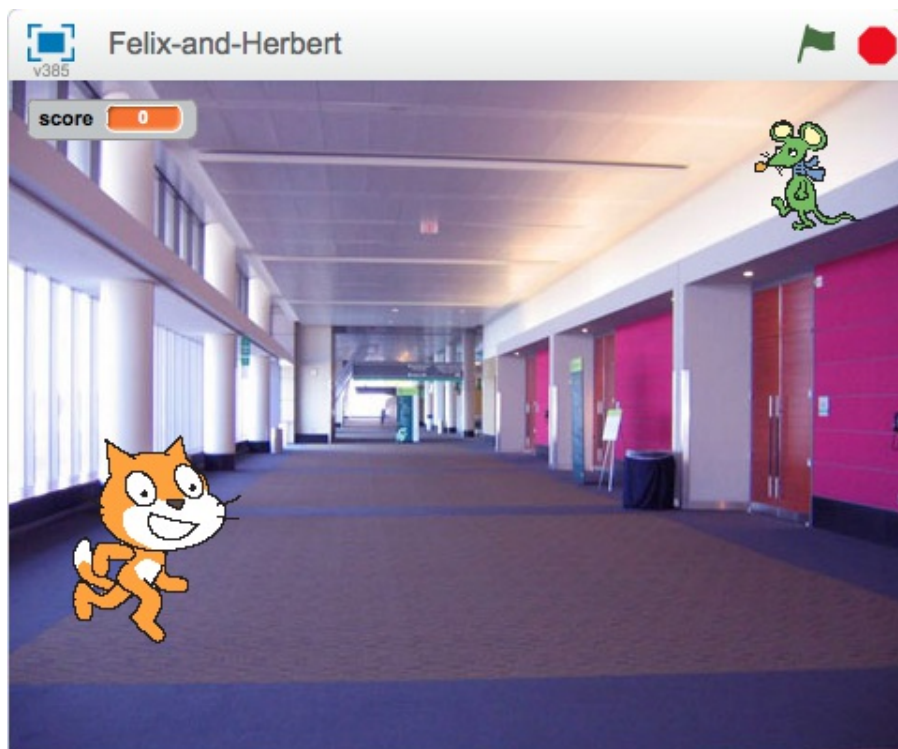
# Félix y Hérbert

{codeclub  
world.org}

All Code Clubs must be registered. Registered clubs appear on the map at [codeclubworld.org](https://codeclubworld.org) - if your club is not on the map then visit [jumpto.cc/18CpLPy](https://jumpto.cc/18CpLPy) to find out what to do.

## Introducción

Vamos a crear un juego en el que el gato Félix y el ratón Hérbert juegan a pillarse. Tú controlarás a Hérbert con el ratón para evitar que lo pille Félix. Cuanto más tiempo puedas evitarlo, más puntos te dará el juego, pero ten cuidado porque ¡perderás puntos si te pilla!



**Activity Checklist**

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one

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

1



**Test your Project**



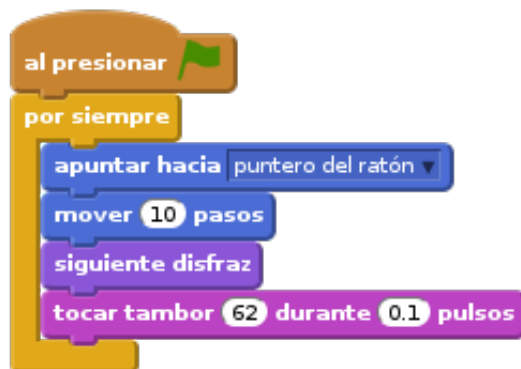
**Save your Project**

**Make sure to **SAVE** your work now**

## PASO 1: Félix sigue al puntero del ratón

### ✓ Progreso

1. Crea un proyecto nuevo. ☐
  2. Haz click en escenario y cambia a la pestaña **Fondos**. Haz click en el botón **Elegir un fondo de la biblioteca** y selecciona el fondo interiores/hall. Borra el fondo blanco original. ☐
  3. Haz click en el objeto Gato, y después pulsa la **i** azul que hay arriba a la izquierda. Cambia el nombre del objeto a Félix. ☐
  4. Asegúrate de que Félix sólo gira a la izquierda o a la derecha pulsando el botón: ☐
- ↔
5. Crea este programa para Félix: ☐



### 🚩 Prueba tu proyecto

Haz click en la bandera verde.

¿Sigue Félix al puntero del ratón? ¿Parece que está caminando cuando se mueve? ¿Se mueve a la velocidad correcta?



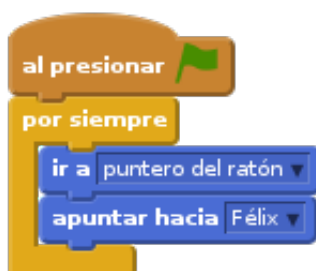
## Paso 2: Félix persigue a Hérbert

Ahora, queremos que Félix persiga a Hérbert el ratón en vez de al puntero del ratón.



### Progreso

1. Crea otro objeto usando el botón `Elegir un objeto desde la biblioteca` y elige animales/mouse1. ☐
2. Cambia el nombre del nuevo objeto a Hérbert. ☐
3. Cambia a la pestaña Disfraces, haz click en el disfraz en el editor de dibujos. Aparecerá una caja alrededor del dibujo. Arrastra una de las esquinas para hacer que Hérbert sea más pequeño que Félix. ☐
4. Asegúrate de que Hérbert sólo mira a la derecha y a la izquierda. ☐
5. Dale éste programa a Hérbert: ☐



### Prueba tu proyecto

Haz click en la bandera verde.

¿Se mueve Hérbert cuando mueves el puntero del ratón? ¿Persigue Félix a Hérbert?



Guarda tu proyecto

## Paso 3: Félix dice cuando ha pillado a Hérbert

Queremos que Félix sepa cuando ha pillado a Hérbert y nos lo diga.



### Progreso

1. Cambia el programa de Félix para que sea así:



### Prueba tu proyecto

Haz click en la bandera verde.

¿Dice Félix cuando ha pillado a Hérbert?



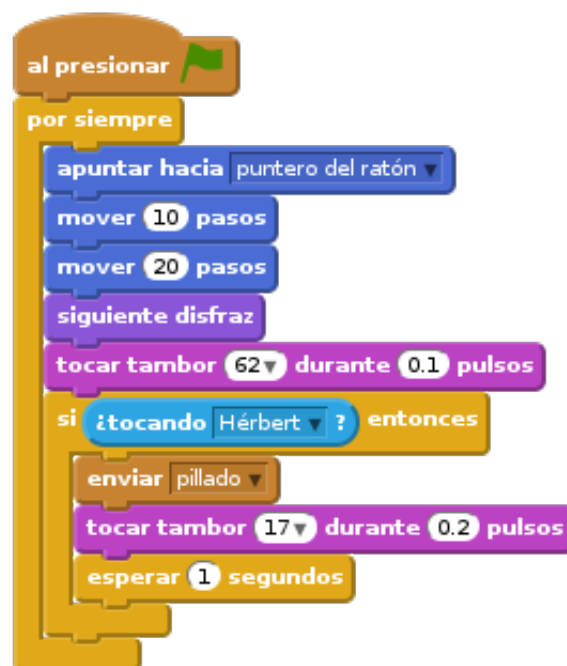
Guarda tu proyecto

## Paso 4: Hérbert se convierte en un fantasma cuando le pillan

En vez de que Félix lo diga, queremos que Hérbert se convierta en un fantasma cuando le pillan.

### ✓ Progreso

1. Cambia el programa de Félix para que envíe éste mensaje cuando pilla a Hérbert:



1. Crea un nuevo disfraz para Hérbert: Seleccionalo, ve a la pestaña Disfraces y haz click en el botón `Elegir un disfraz desde la biblioteca`. Selecciona el disfraz fantasía/ghost2-a.
2. Haz el disfraz más pequeño, seleccionándolo en el Editor y arrastra una esquina de la caja que aparece para cambiar su tamaño.
3. Cambia el nombre de los disfraces de Hérbert para que el disfraz de ratón se llame 'vivo' y el de fantasma 'muerto'.



4. Crea un nuevo script para que Hérbert se convierta en un fantasma cuando le pillen:



### Prueba tu proyecto

Haz click en la bandera verde.

¿Se convierte Hérbert en un fantasma cuando le pillan?  
¿Hace Félix el sonido correcto en el momento adecuado?  
¿Se queda Félix quieto el tiempo suficiente para que Hérbert se aleje?



Guarda tu proyecto

## Paso 5: Mantener puntuación

Vamos a añadir un marcador para ver cómo de bien se nos da mantener a Hérbert vivo.

Empezaremos con 0 puntos y ganaremos un punto cada segundo. Si Félix pilla a Hérbert perdemos 100 puntos.



### Progreso

1. Crea una variable, para todos los objetos, llamada Puntos. Haz clic en **Datos** en la pestaña Programas, crea una variable y llámala **puntos**, asegurándote de que “Para todos los objetos” está seleccionado.



2. En el escenario, añade estos dos programas:



### Prueba tu proyecto

Haz click en la bandera verde.

¿Ganas un punto cada segundo?

¿Pierdes 100 puntos cuando te pillan?

¿Qué pasa si pillas a Hérbert antes de que el marcador llegue a 100? ¿Vuelve el marcador a 0 cuando empiezas el juego de nuevo?



### Guarda tu proyecto

¡Bien hecho! ¡Has terminado! Ahora puedes disfrutar el juego

No olvides que puedes compartir el juego con tu familia y amigos pulsando el botón **Compartir** en la barra de herramientas