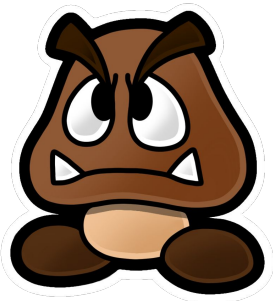


Crea tu primer videojuego

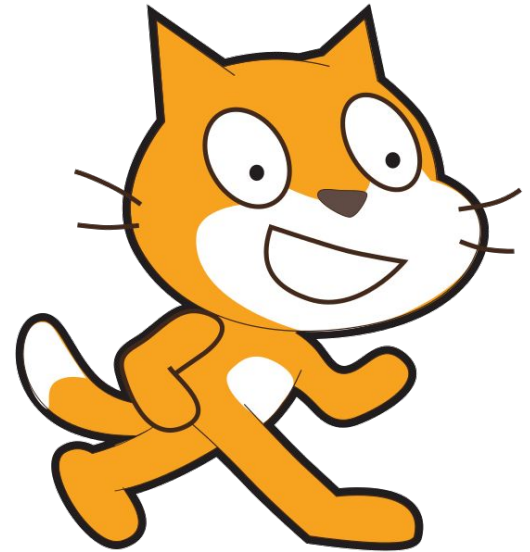


Ángela Pozo Mateos



¿Qué vamos a utilizar?

Scratch online



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

¿Qué vamos a hacer?

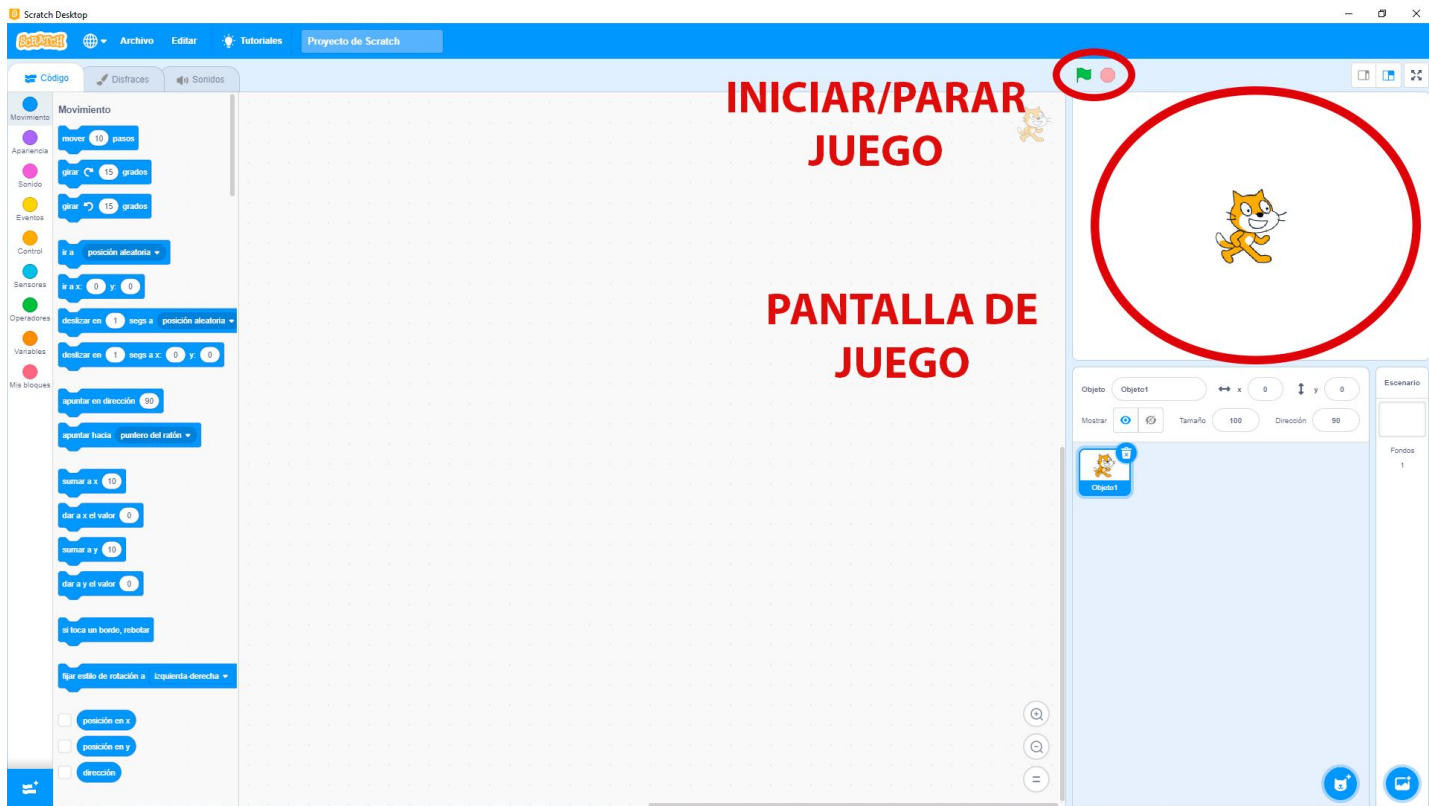
Super Mario Bros:

- Se desplaza
- Simula que mueve las piernas
- ¡Salta!
- Recoge monedas
- Extra: Si toca al malo, sale un letrero que dice “AAY!”

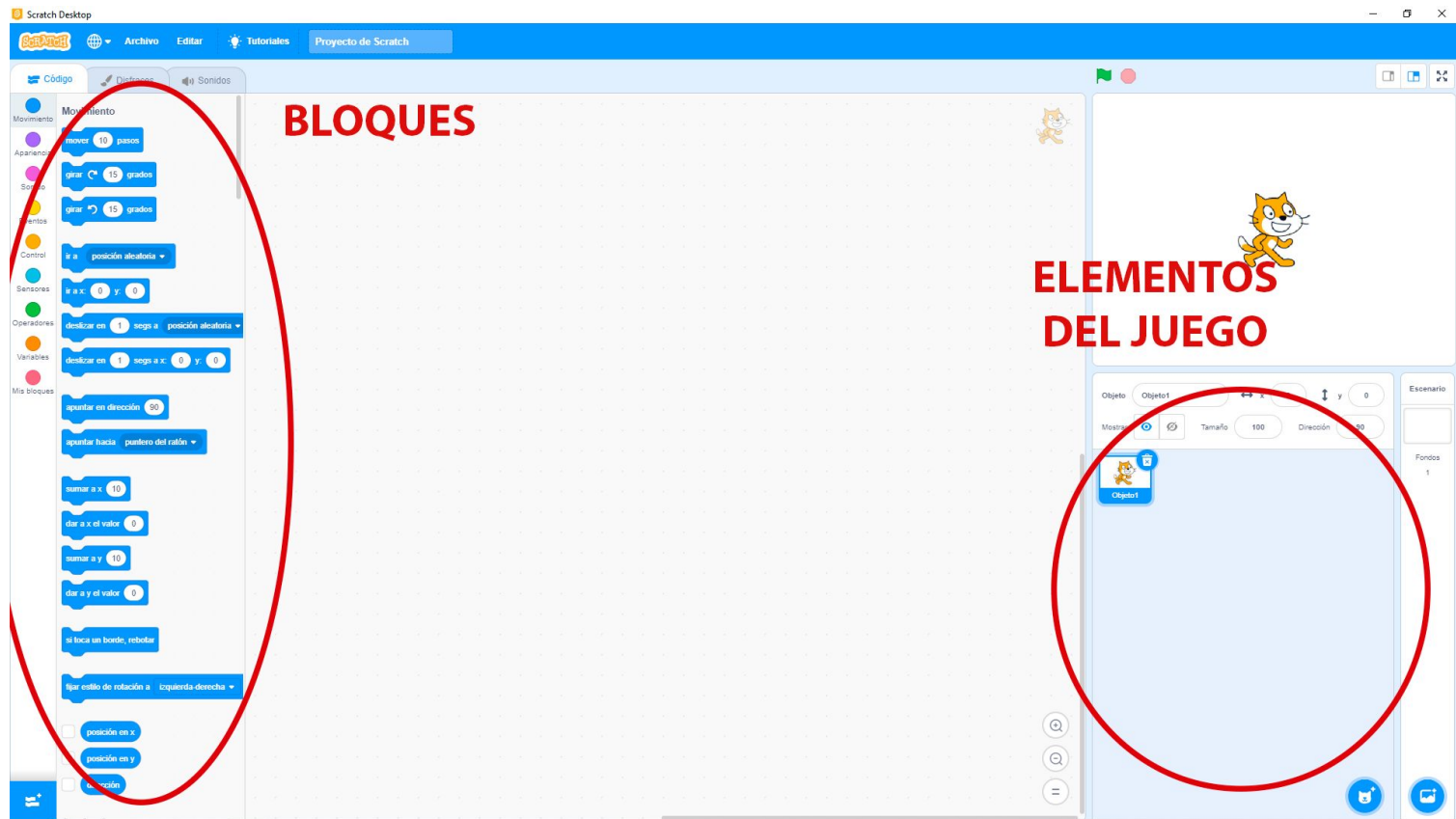


<https://github.com/arduinoblocks/scratcharcade>

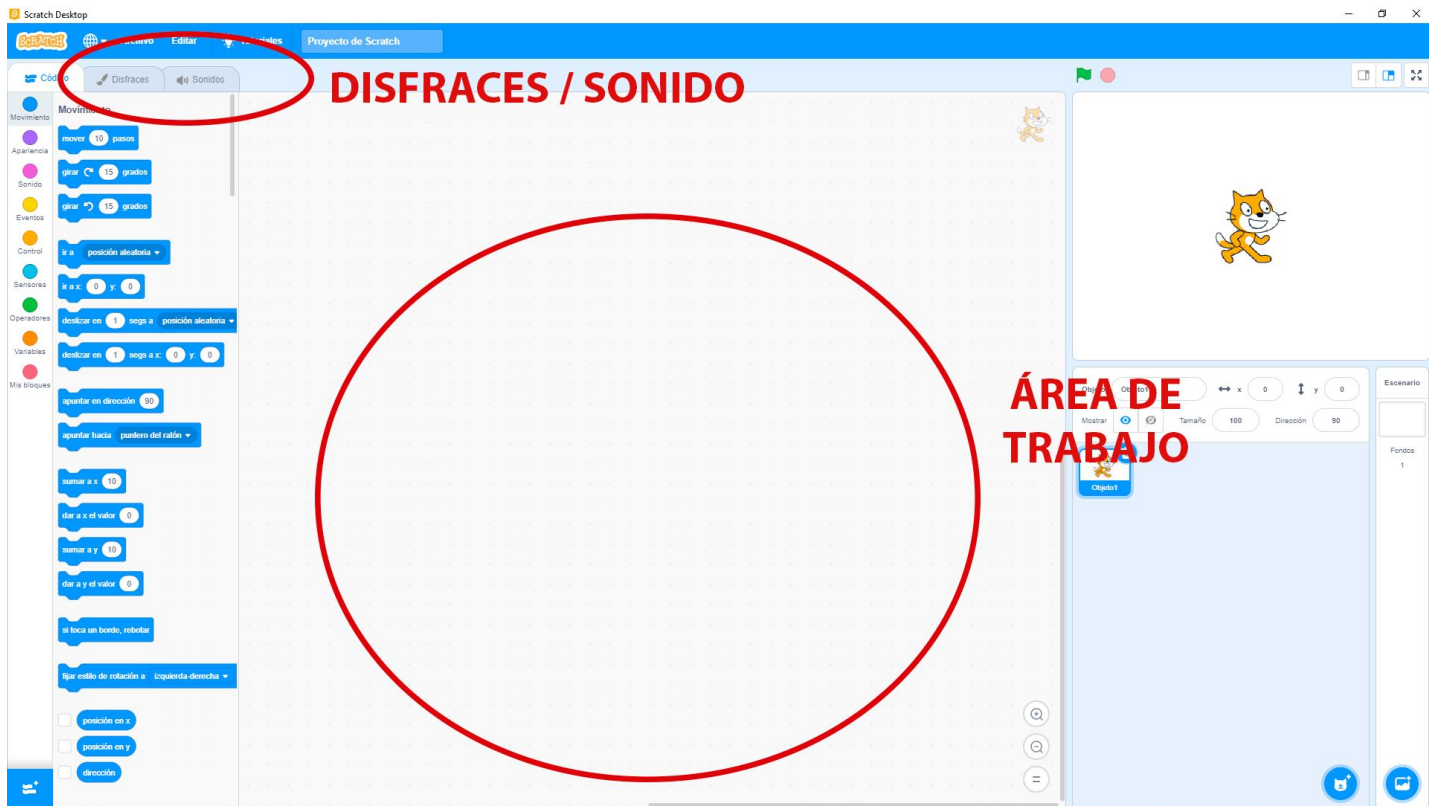
Primeros pasos con Scratch



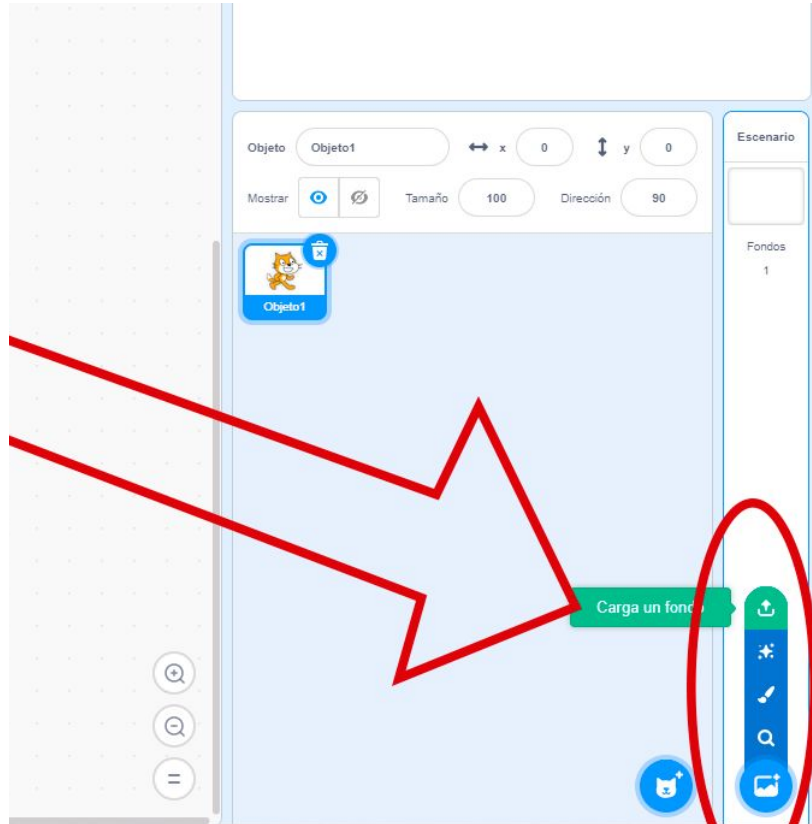
Primeros pasos con Scratch



Primeros pasos con Scratch



Añadimos un fondo

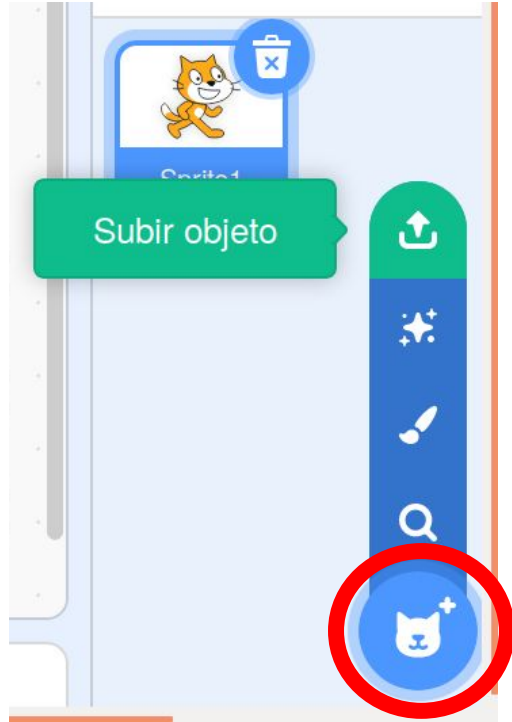


→ Cargar un fondo:

“fondo_mario”

(está en la carpeta “Sprites”)

Añadimos un personaje



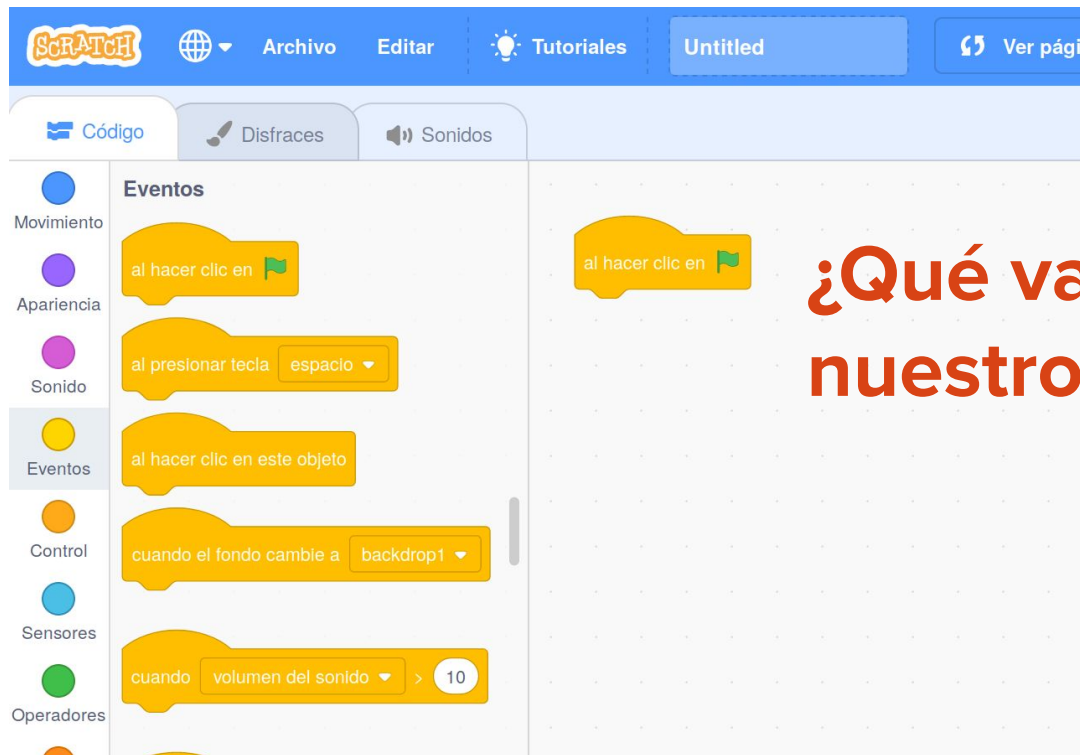
→ Borramos el gato

→ Subir objeto

“mario1”

(Está en la carpeta “Sprites”)

¿Intentamos Jugar?



¿Qué va a hacer
nuestro juego?

Al empezar el juego Mario aparece en...



Colocamos a Mario en el suelo:

Pestaña “movimiento” y cogemos dos bloques:

- Dar a x (en la horizontal) el valor ¿?
- Dar a y (en la vertical, altura) el valor ¿?

¿Ya se ha acabado el juego?



Para que el juego no termine usamos el bloque:

Pestaña “control” y cogemos el bloque “por siempre”



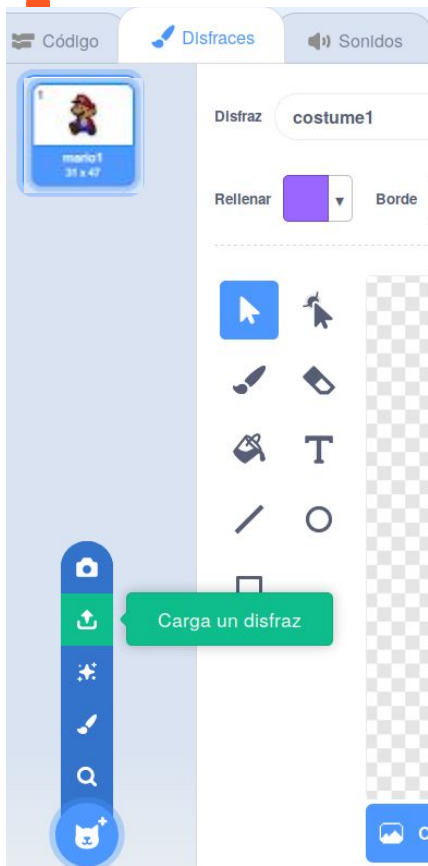
Moviendo a Mario



Para que se mueva:

- 2x “al presionar tecla”
(Está en “eventos”)
- 2x “mover pasos”
(Está en “movimiento”)

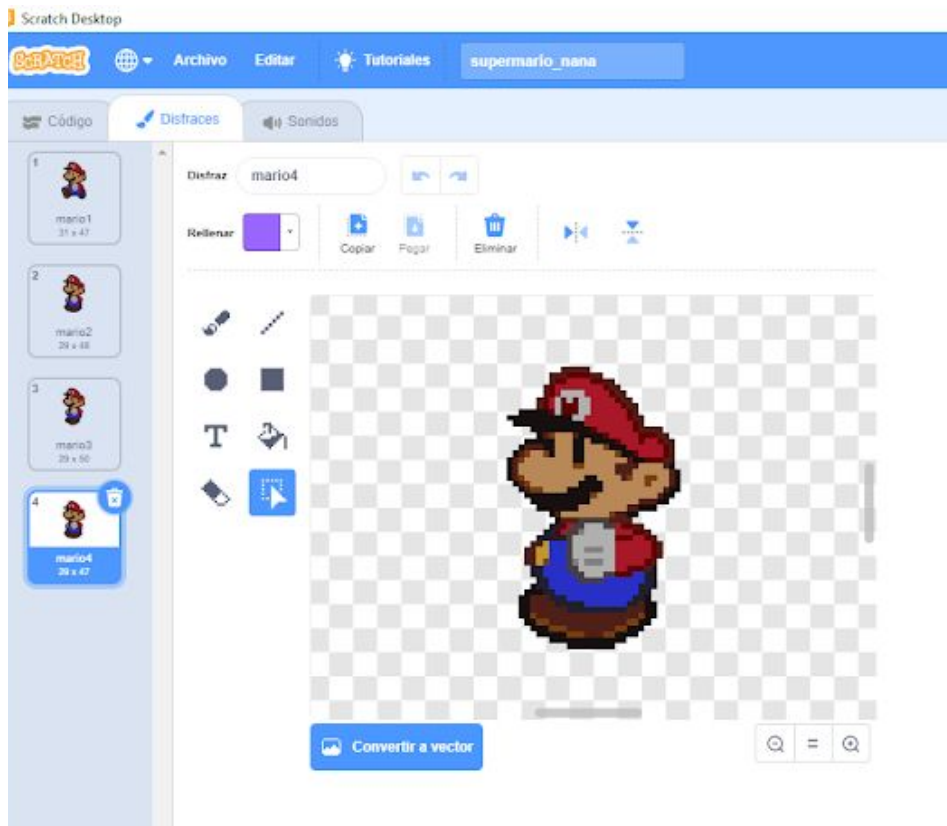
¡Mario mueve las piernas!



Añadimos disfraces:

- “mario2” de la carpeta sprites
- “mario3” de la carpeta sprites
- “mario4” de la carpeta sprites

Añadiendo animaciones a Mario

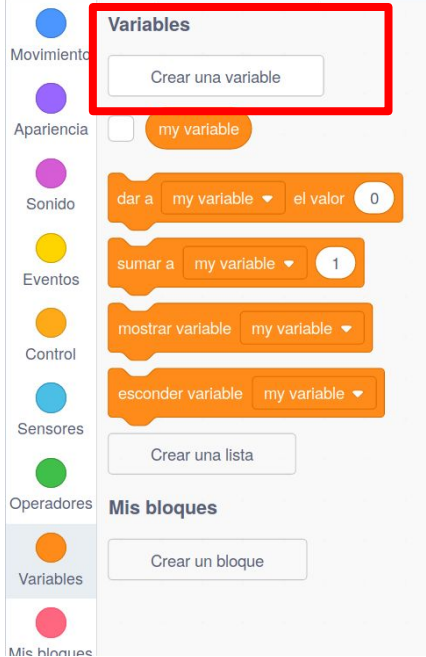


Cambiamos disfraz a Mario



- “Siguiete disfraz”
(en pestaña “apariencia”)
- “Esperar __ segundos”
(en pestaña “eventos”)

Haciendo que Mario salte



Nueva variable

Nombre de la variable:

Altura_salto

☒ Para todos los objetos ☐ Sólo para este objeto

Cancelar Aceptar

“Variables”

→ Crear una variable



Haciendo que Mario salte



¿Qué hay en “altura_salto”?
¡Tenemos que guardar un valor!

- Creamos unos nuevos bloques de al hacer clic en banderita y luego que la altura valga



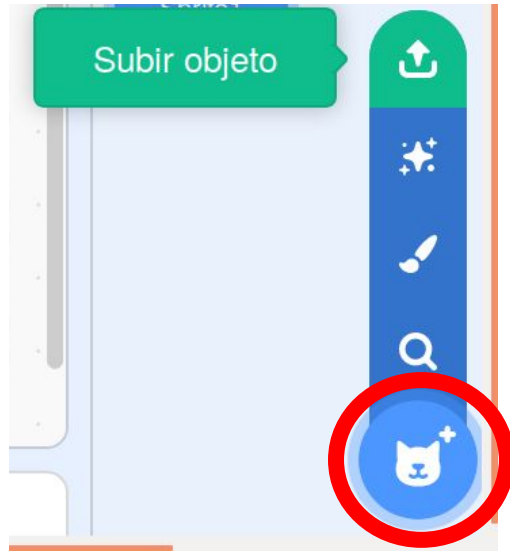
Haciendo que Mario salte

Cuando saltamos, Mario tiene que subir y después bajar

- Se moverá durante 0.3 s hacia arriba (sólo en el eje Y)
- Se moverá durante 0.3 s hacia abajo (sólo en el eje Y)



Añadiendo las monedas



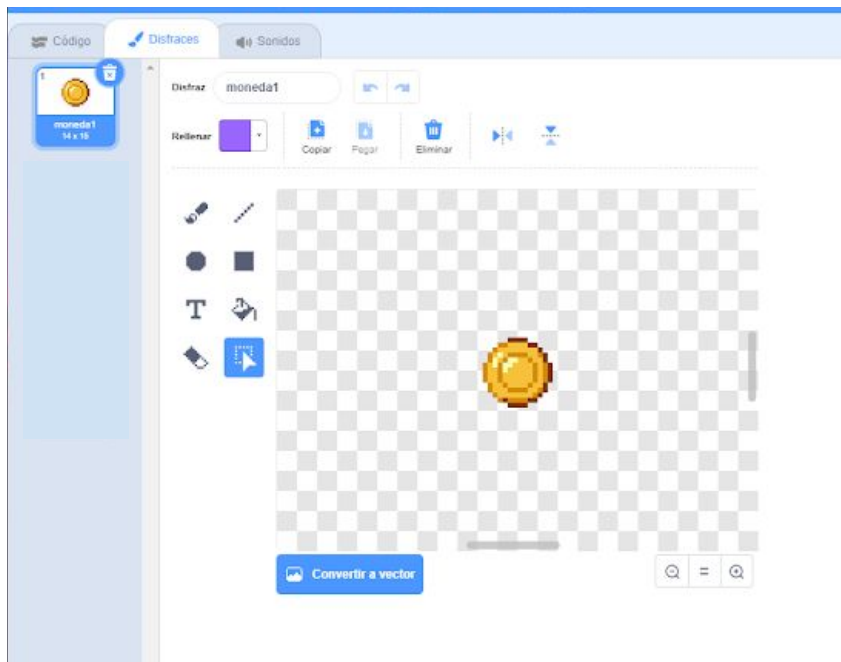
¡Nuevos objetos!



→ Añadir varias monedas



Añadiendo las monedas



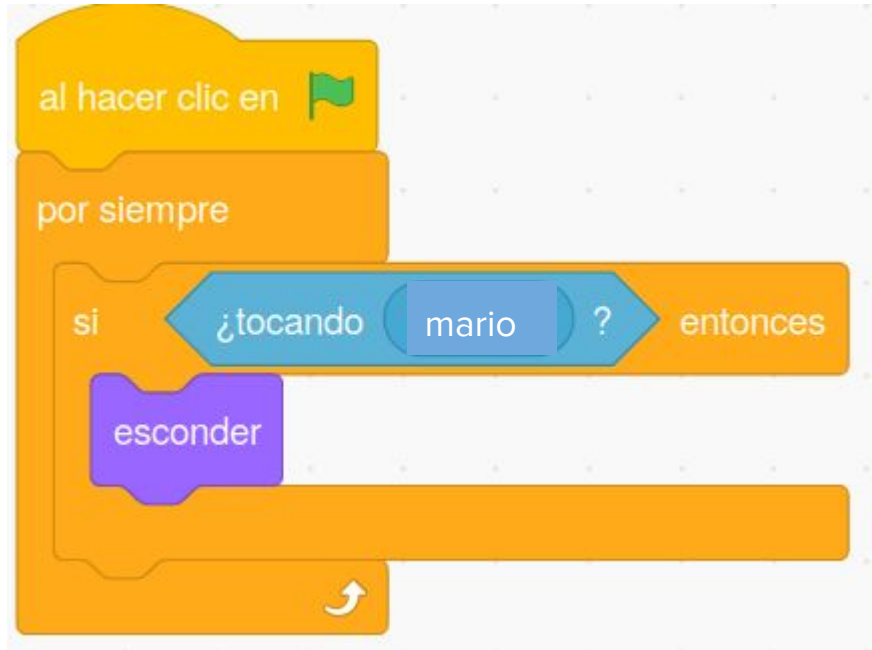
Seleccionamos los disfraces de la moneda

Añadiendo las monedas



Añadimos los mismos bloques que usábamos en Mario para cambiar de disfraz

¿Qué hacen las monedas?

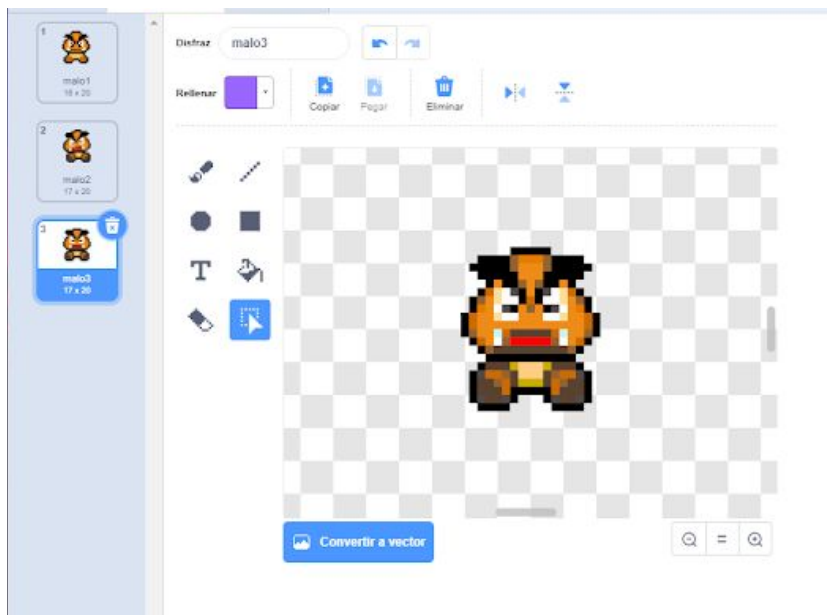


**Si la moneda está en
contacto con Mario**

**→ ¡Tenemos que hacer
que desaparezca!**

¡¡No vuelven a aparecer!! ¿Por qué?

Añadiendo el malo



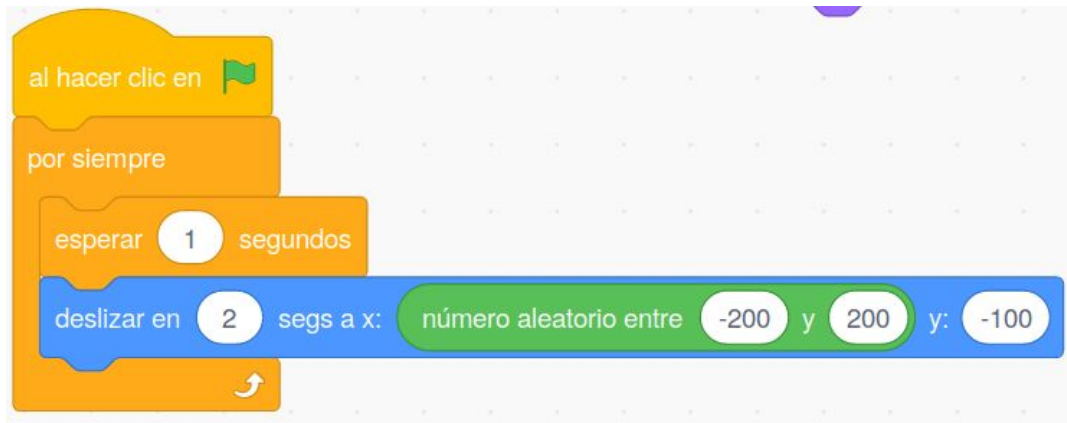
Añadiendo el malo



¡OJO! ¡Este código va en Mario!

Es parecido a lo que hemos usado con la moneda, solo que dice algo en vez de desaparecer.

Añadiendo el malo



Vamos a hacer que se mueva a sitios aleatorios

¡Muchas gracias!



Ángela Pozo Mateos

