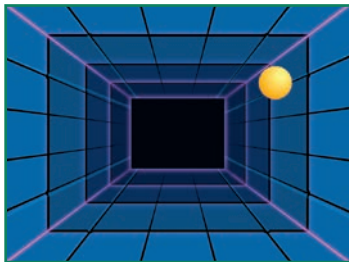
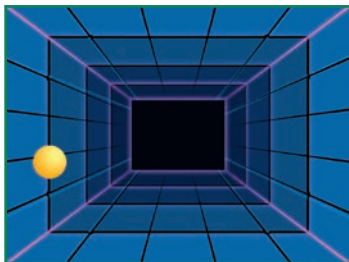
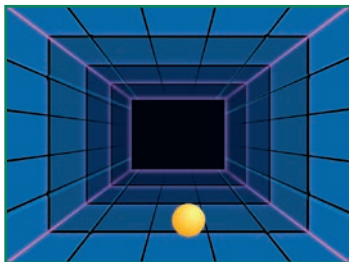


# Rebotar alrededor

Haz que la pelota se mueva alrededor del escenario



# Rebotar alrededor

## PREPARACIÓN



Elige un fondo



Neon Tunnel

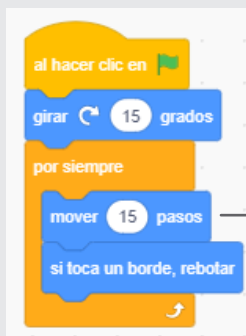


Elige una pelota.



Ball

## PROGRAMA



Escribe un número mayor para aumentar la velocidad

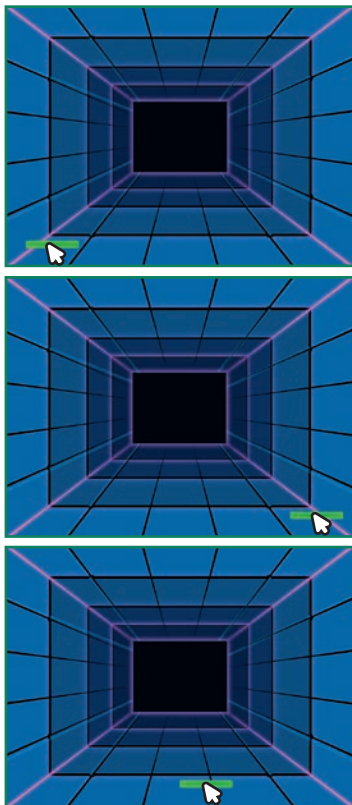
## PRUEBA

Pincha en la bandera para empezar.



# Mueve la paleta

Controla el movimiento de tu paleta con el puntero del ratón

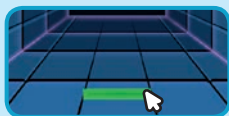


# Mueve la paleta

## PREPARACIÓN

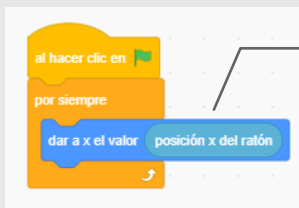


Elige un objeto para golpear el balón por ejemplo la paleta

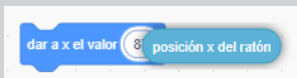


Mueve tu paleta abajo al centro

## PROGRAMA



Inserta el bloque posición x del ratón en el valor de x



## TRY IT

Pincha en la bandera para comenzar

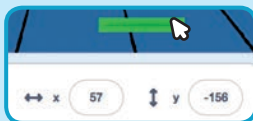


Mueve el puntero del ratón para mover la barra



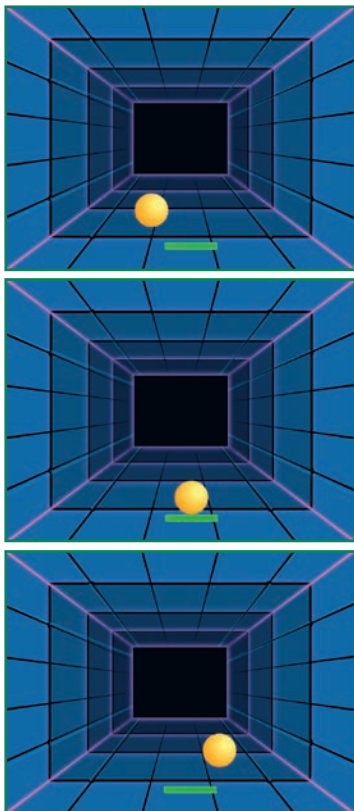
## TIP

Tu puedes ver la posición de la paleta cuando mueves el ratón abajo.



# Rebotar en la paleta

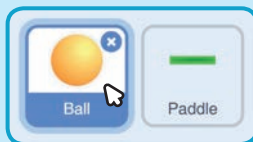
Haz que la pelota rebote en la paleta.



# Rebotar en la paleta

## PREPARACIÓN

Pulsa en la pelota



## PROGRAMA

Añade nuevos bloques a tu programación anterior



Inserta un número aleatorio entre 170 y 190

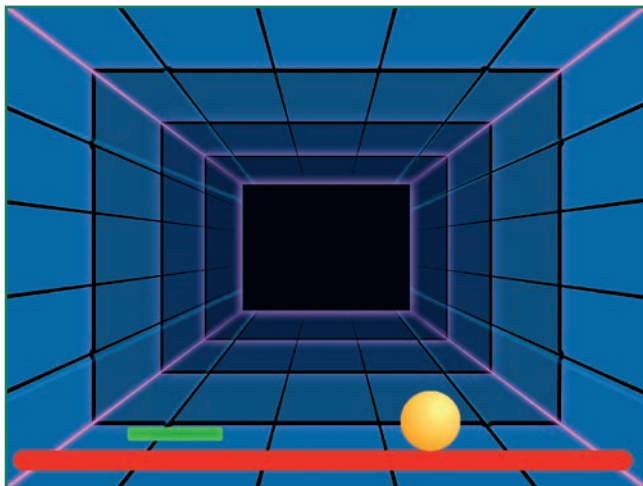
## PRUEBA

Pincha en la bandera.



# Fin de juego

Detener el juego si la pelota golpea la línea roja

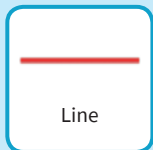


# Fin de juego

## PREPARACIÓN

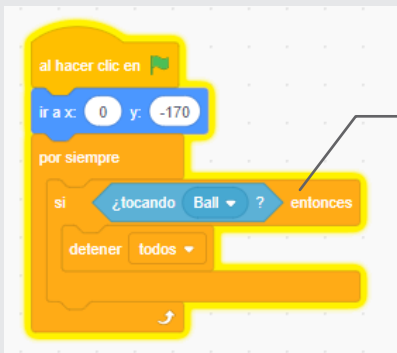


Elige el objeto llamado línea.



Arrastre la línea a la parte inferior.

## PROGRAMA



Elige la pelota del menú

## PRUEBA

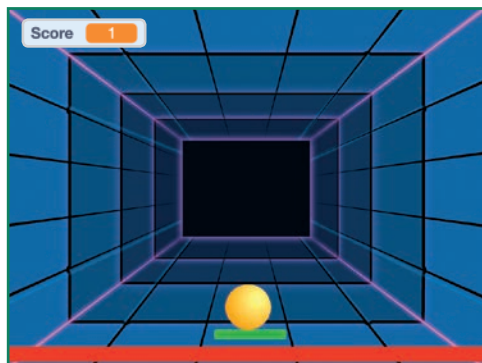
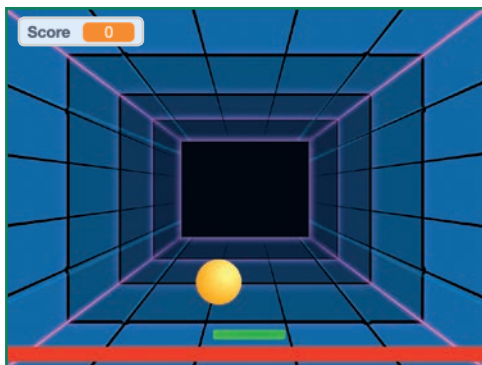
Pincha en la bandera.





# Puntos

Agrega un punto cada vez que golpeas la pelota con la paleta

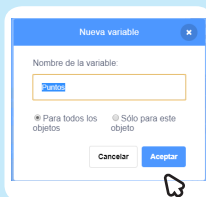


# Puntos

## PREPARACIÓN

Elige variables

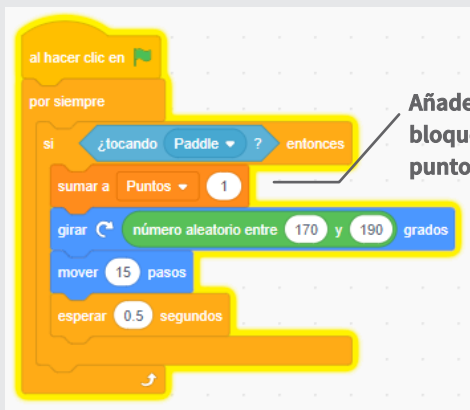
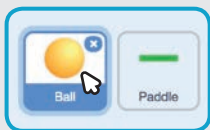
Pincha en crear una variable



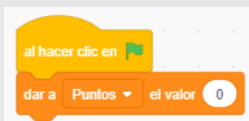
Elige el nombre para esta variable de Puntos y pincha en aceptar.

## PROGRAMA

Selecciona la pelota



Añade este bloque y elige puntos del menú.



— Usa este bloque para resetear los puntos al comenzar

# Ganar el juego

Cuando ganes los suficientes puntos te mostrará un mensaje



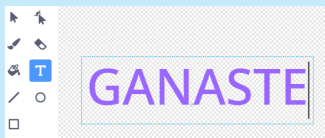
# Ganar el juego

## PREPARACIÓN



Pincha en pintar  
para hacer un nuevo  
objeto.

Usa la herramienta texto  
para escribir

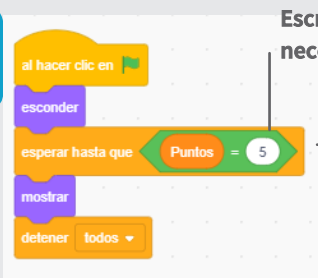


puedes cambiar el  
color, el tamaño, la  
fuente...

## PROGRAMA

 Código

Pincha en la pestaña código



Escribe los puntos  
necesarios para ganar



Coloca primero un bloque  
de igualdad e inserta en él  
el bloque puntos

## PRUEBA

Pincha en la  
bandera verde



Juega hasta alcanzar  
los 5 puntos