Guía para realizar el Juego Vista Rápida







El juego consiste en mostrar una pelotita, colocarla en una de las cajas, mover las cajas y preguntar en cual está.

Para ello vamos a necesitar los siguientes elementos:



Bueno, empecemos a realizar código. Nuestro presentador (similar a un conocido cantante) será el encargado de controlar el juego. Primero se elige al azar en que caja va a estar la bola, luego acomodamos las cajas en su posición inicial, mostramos la bola, y hacemos que las cajas se muevan.

al presionar							
fijar escondidaen ▼ a 🕠	úmero	al a	zar e	ntre (1) y (3		x: -205 v: -87
enviar acomodar cajas 🔻							, y., -01,
enviar aparece bola ▼							
enviar bola ▼							

Vamos a ir a cada una de las cajas y vamos a colocarla en una posición inicial (la caja 1 va en -100,0 ... la caja 2 en 0,0 y la caja 3 la vamos a colocar en 100,0)

al recibir acomodar cajas 🔻	
ir a x: -100 y: 0	x: -100
	y: 0

Bien, ahora vamos a trabajar con la Bola

```
al recibir aparece bola 🔻
                                                 al recibir bola 🔻
                                                 ir a x: 0 y: -100
                                                     erar 🚺 segundos
                                                 mostrar
                                                 enviar al frente
al recibir a moverse 🔻
                                                       escondidaen = 1 entonces
                                                    esperar 🚺 segundos
        escondidaen = 1 entonces
                                                       5 capas hacia atrás
                                                    enviar a moverse 🔻
                       = 2 entono
                                                       escondidaen = 2 enton
                                                      ir a caja2 🔻
                                                         erar 🚺 segundos
       ir a caja3 ▼
                                                          5 capas hacia atrás
                                                      enviar a moverse 🔻
                                                        a caja3 ▼
                                                        perar 🚺 segundos
                                                          5 capas hacia atrás
                                                      enviar a moverse 🔻
```

El primer código va a mostrar la bola. Con el código 2 haremos que la bola se dirija a la caja seleccionada y con el código 3 lo que vamos a hacer es que la bola permanezca en la caja durante todo el juego (si no solo va a la caja al inicio y luego se queda anclada).

Volvemos a las cajas y jugamos con su movimiento (los valores numéricos cambiarán de acuerdo al desplazamiento que querramos). Y luego enviamos una señal cuando se cliquea la caja, según se gane y se pierda. Repetir el código en cada caja con los cambios que crean necesarios.

```
al clickear este objeto

cambiar y por 70

si escondidaen = 1 entonces

enviar aparece bola v

enviar ganaste v

si no

enviar perdiste v

deslizar en 2 segs a x: 100 y: 0

deslizar en 2 segs a x: 100 y: 100

deslizar en 2 segs a x: 0 y: 100

deslizar en 2 segs a x: -100 y: 0
```

Volvemos al presentador y que este decida

```
al recibir ganaste v

decir Ganastei por 2 segundos

detener todos v

al recibir perdiste v

decir Perdiste por 2 segundos

x: -205
y: -87
```