



Módulo 1, Clase 3:



# \*Contenido clase 3

- \*Pasaremos de nivel
- \*Sonido

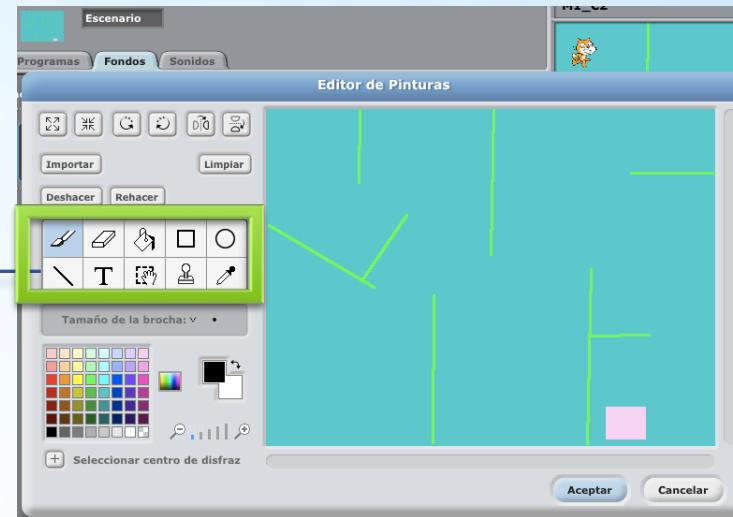
# \*Actividad 3: Laberintos

En esta actividad haremos un juego de laberinto, donde no se podrán tocar las líneas hasta llegar a un objetivo, el cual nos permitirá pasar de nivel.

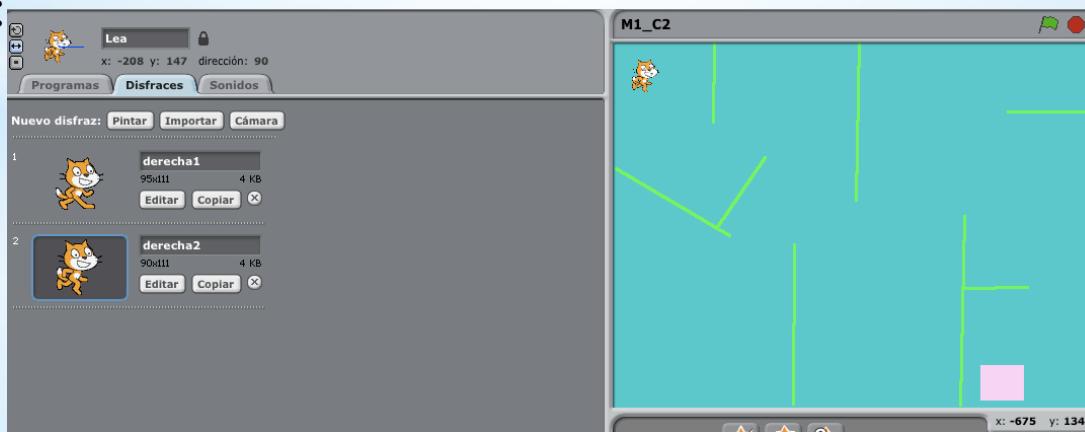
## EMPECEMOS!!!!

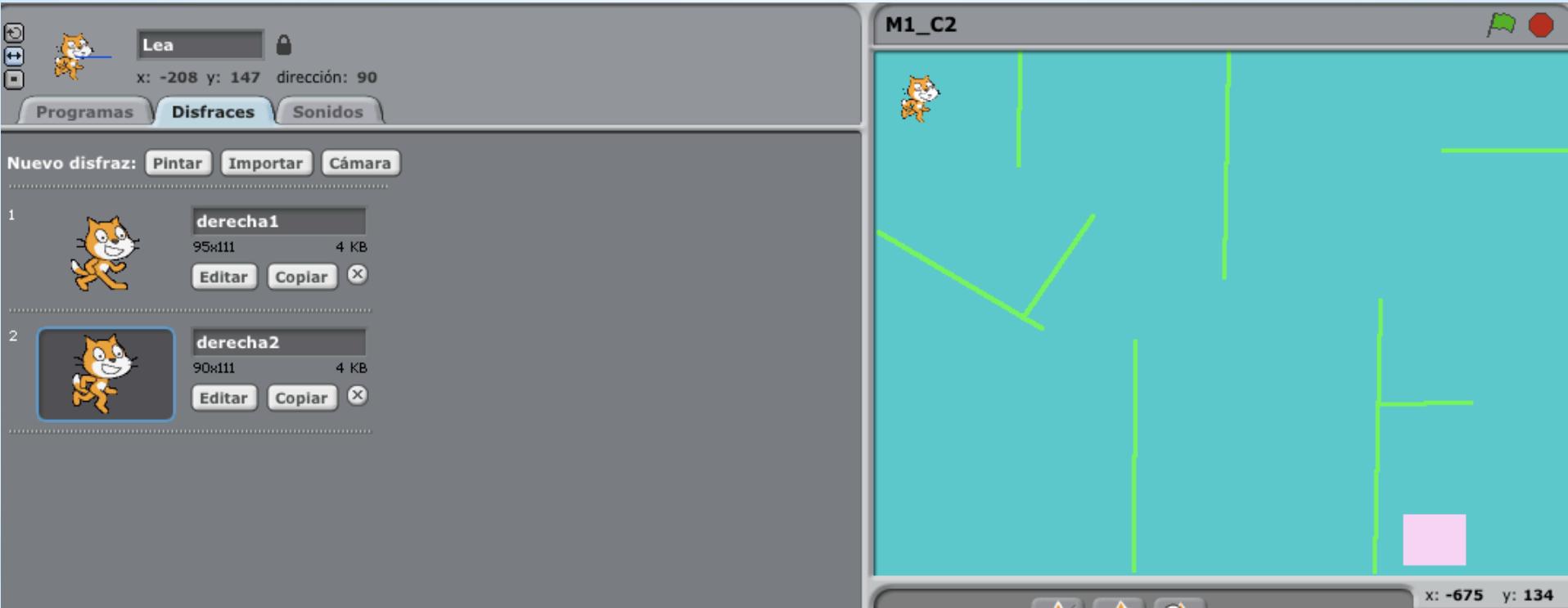
1. Comenzaremos editando el fondo de pantalla, de la manera en la que queramos nuestro laberinto, con una figura de UN COLOR, que represente la victoria. Por ejemplo:

Todo fue creado con  
las herramientas  
tipo paint

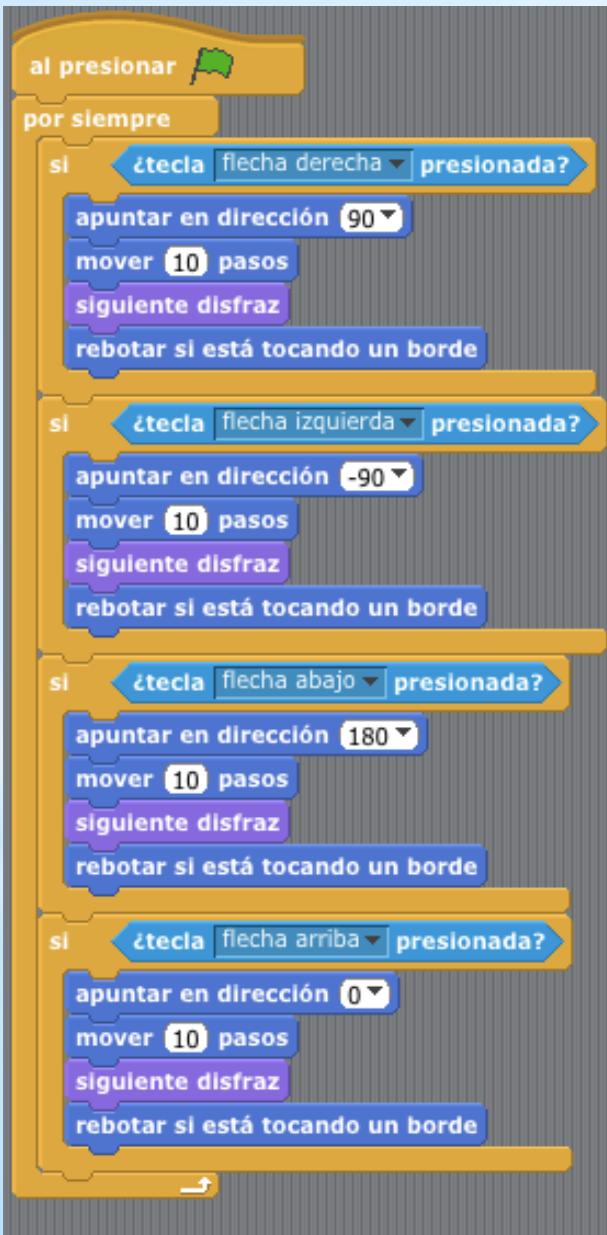


2. Ahora editaremos al gatito de Scratch agregando un disfráz, le ponemos un nombre y lo hacemos pequeño, de manera que pueda moverse dentro de nuestro laberito sin problema:

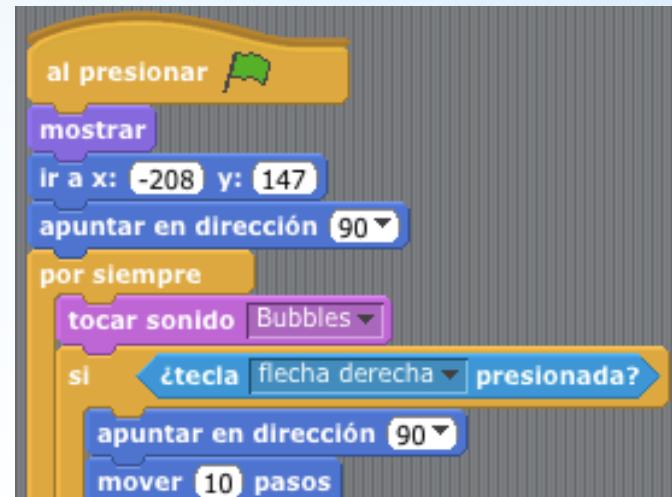




### 3. La programación de Lea es un poco extensa, iremos poco a poco:



1. Esta es la base, lo que ya sabemos hacer para controlar con las flechas del teclado a mi personaje.

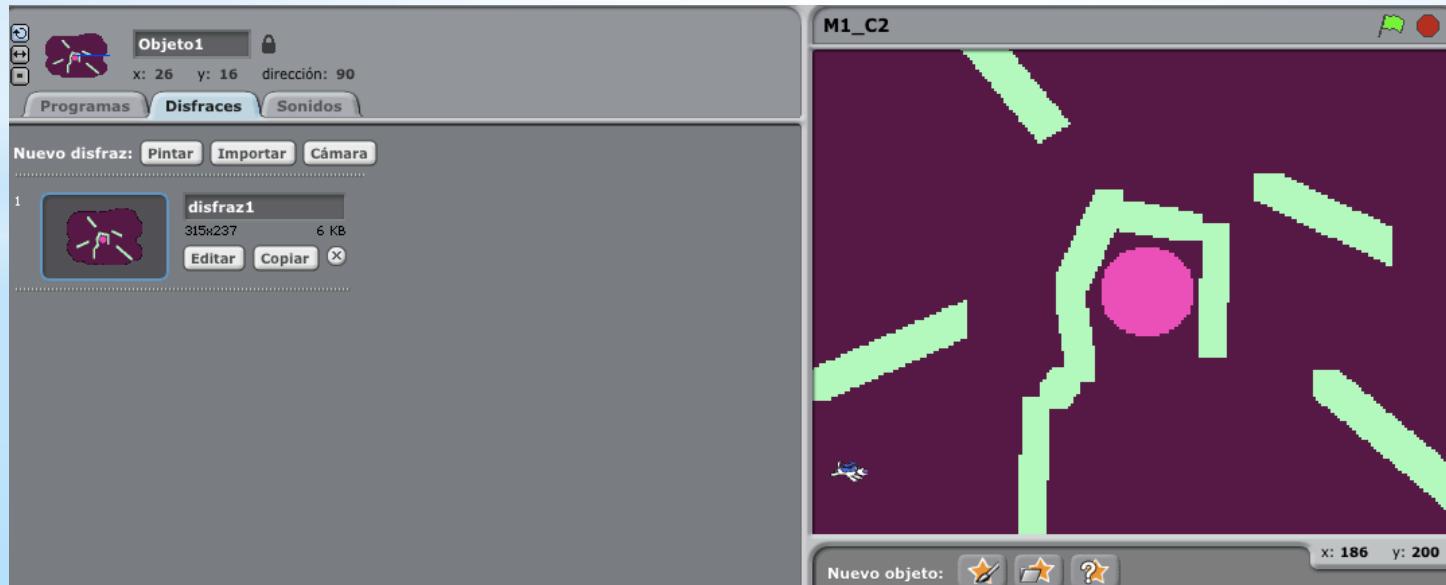


2: Agregar las coordenadas de donde queremos que siempre empiece nuestro personaje y la dirección a la que debe voltear. Podemos poner un sonido para el juego. Y el “mostrar” lo ponemos, ya que posteriormente usaremos la opción de “esconder”.

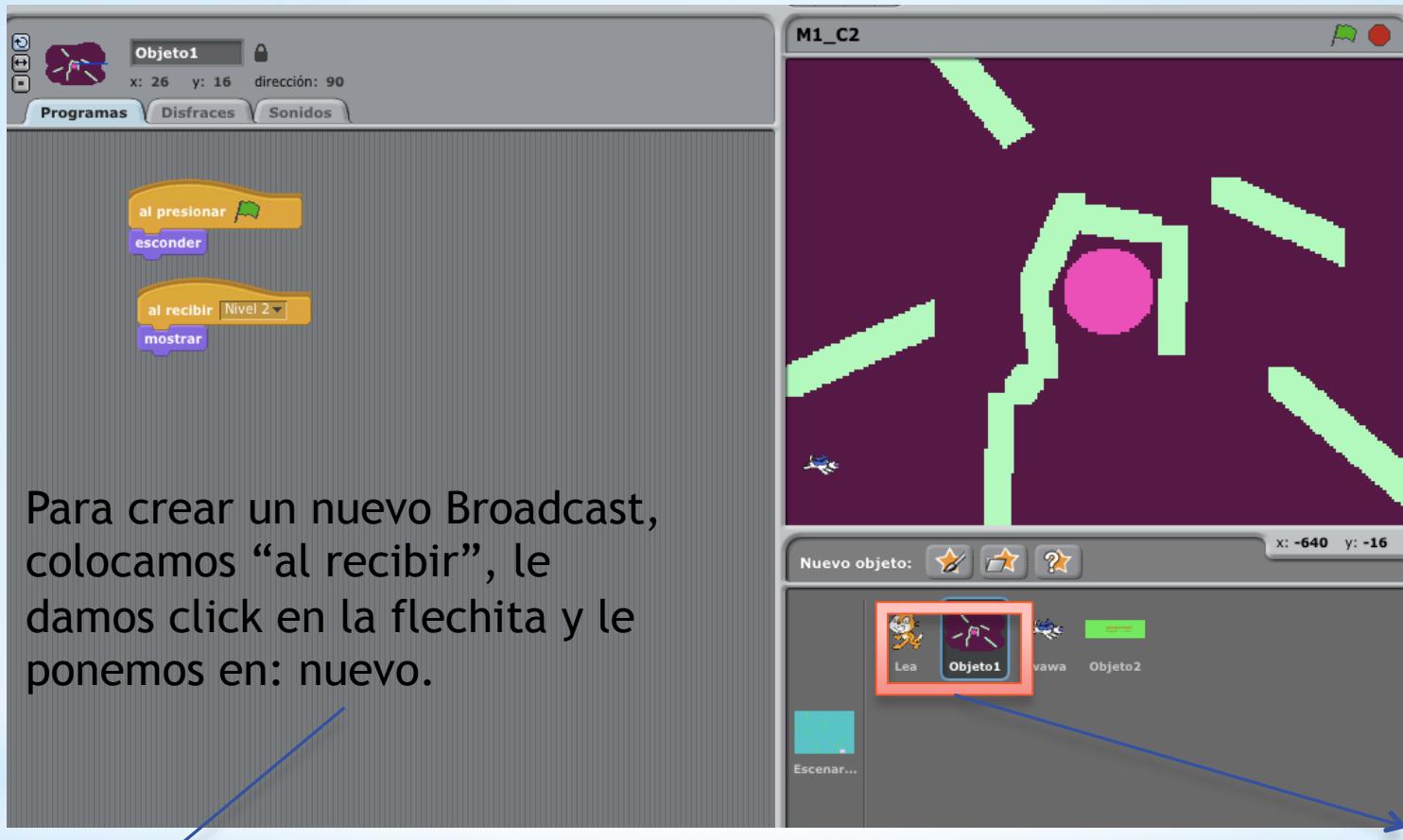
4. Antes de continuar con Lea, agreguemos una nueva imagen creada por nosotros:



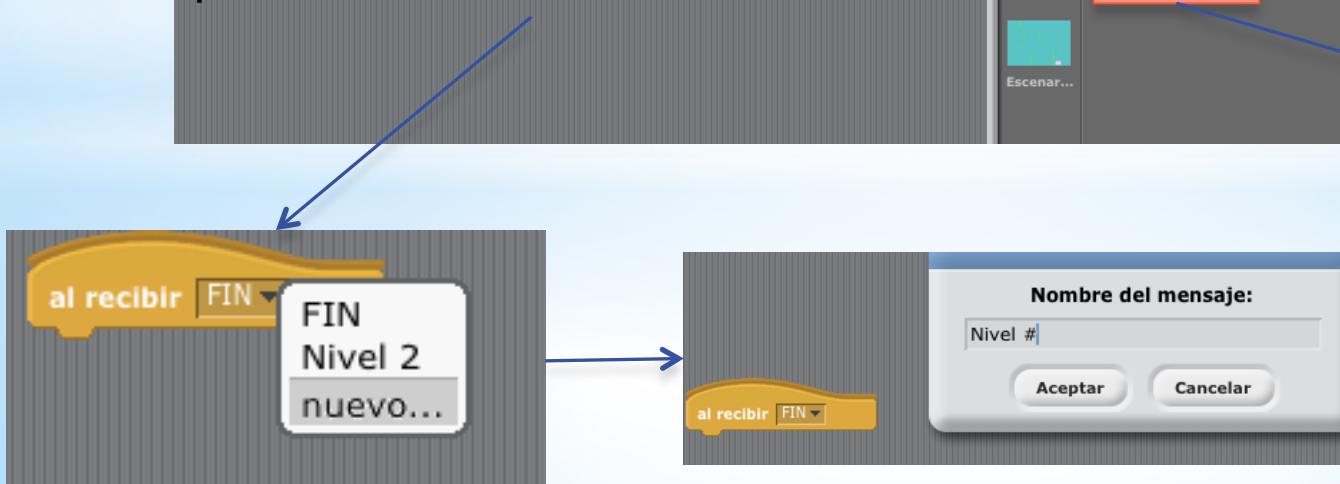
Esta imagen será del tamaño del fondo, y deberá contener el fondo que queremos que tenga nuestro nivel dos:



Esto es lo que programaremos para esta figura

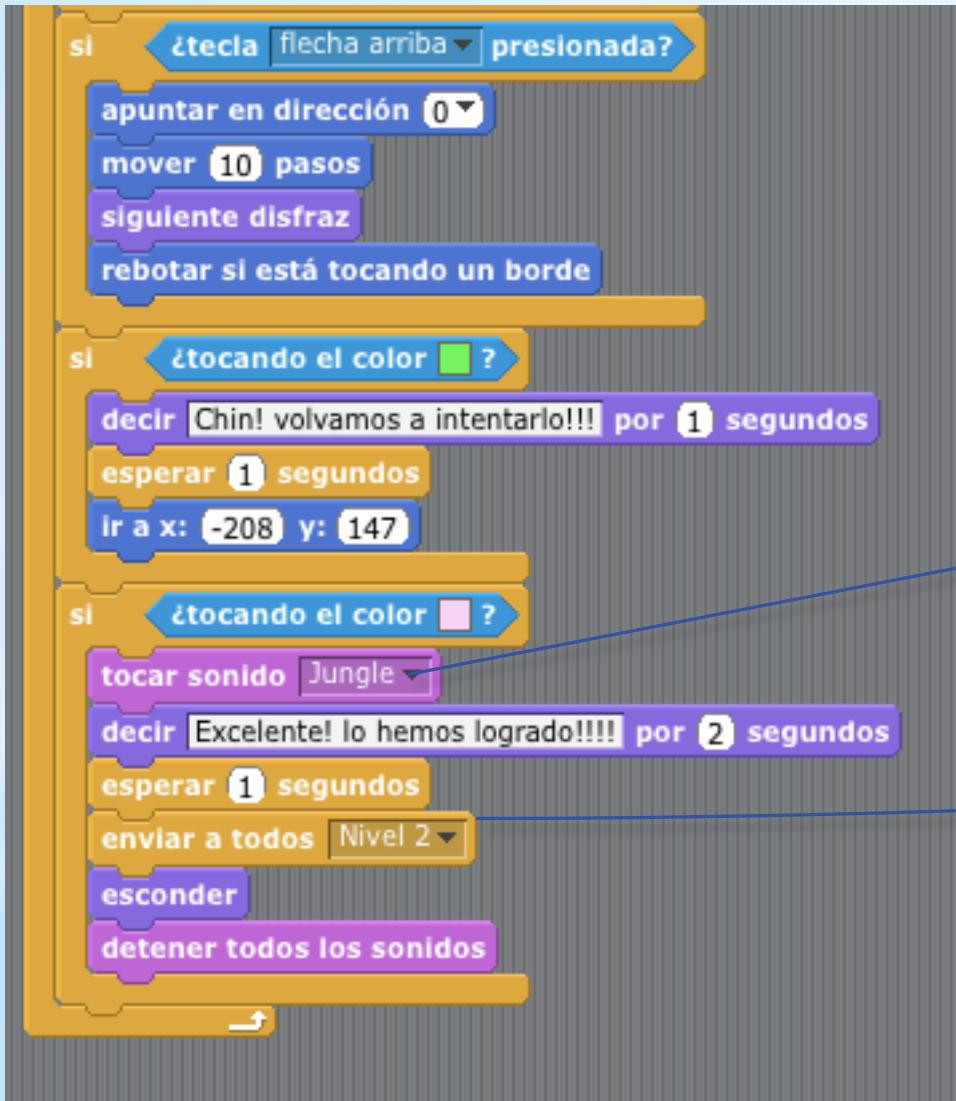


Para crear un nuevo Broadcast,  
colocamos “al recibir”, le  
damos click en la flechita y le  
ponemos en: nuevo.



Estos son los únicos que  
has programado hasta el  
momento

Regresamos a programar a Lea:



Dentro del Forever, a continuación de los comandos de las flechas, vamos a colocar los condicionales para cuando toque una línea y para cuando haya completado el nivel

Para cuando haya completado el nivel, un sonido diferente comenzara y enviaremos al program al Broadcast: Nivel dos.

5. Ahora crearemos al segundo personaje que hará el nivel dos, su nombre será wawa



La programación de wawa es prácticamente la misma que de Lea por lo que es recomendable darle click al primer programa de Lea y arrastrarlo como si quisieramos pegarlo a Wawa, soltar y todo lo programado de Lea regresará a su lugar y también se habrá copiado a la programación de wawa.

Hay que tener cuidado de cambiar las coordenadas, pues el lugar de inicio es distinto.

al presionar 

esconder

al recibir [Nivel 2 ▾]

por siempre

mostrar

tocar sonido [Garden ▾]

esperar [10] segundos

al recibir [Nivel 2 ▾]

ir a x: -213 y: -133

apuntar en dirección 90 ▾

por siempre

si  ¿tecla flecha derecha ▾ presionada?

apuntar en dirección 90 ▾

mover 10 pasos

siguiente disfraz

rebotar si está tocando un borde

si  ¿tecla flecha izquierda ▾ presionada?

apuntar en dirección -90 ▾

mover 10 pasos

siguiente disfraz

rebotar si está tocando un borde

si  ¿tecla flecha abajo ▾ presionada?

apuntar en dirección 180 ▾

mover 10 pasos

siguiente disfraz

rebotar si está tocando un borde

si  ¿tecla flecha arriba ▾ presionada?

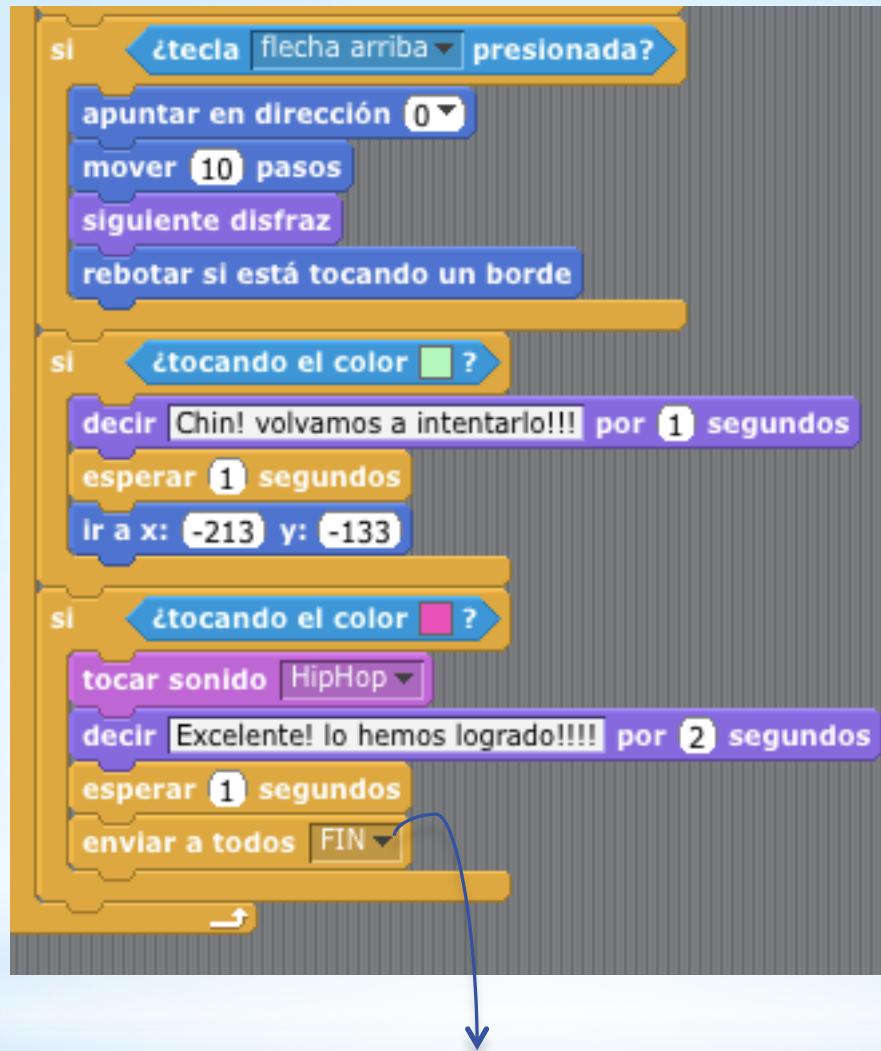
apuntar en dirección 0 ▾

mover 10 pasos

siguiente disfraz

Fundación





Para finalizar, tenemos que crear el anuncio de “fin del juego”, al cual direcccionamos desde la programacióm de wawa.

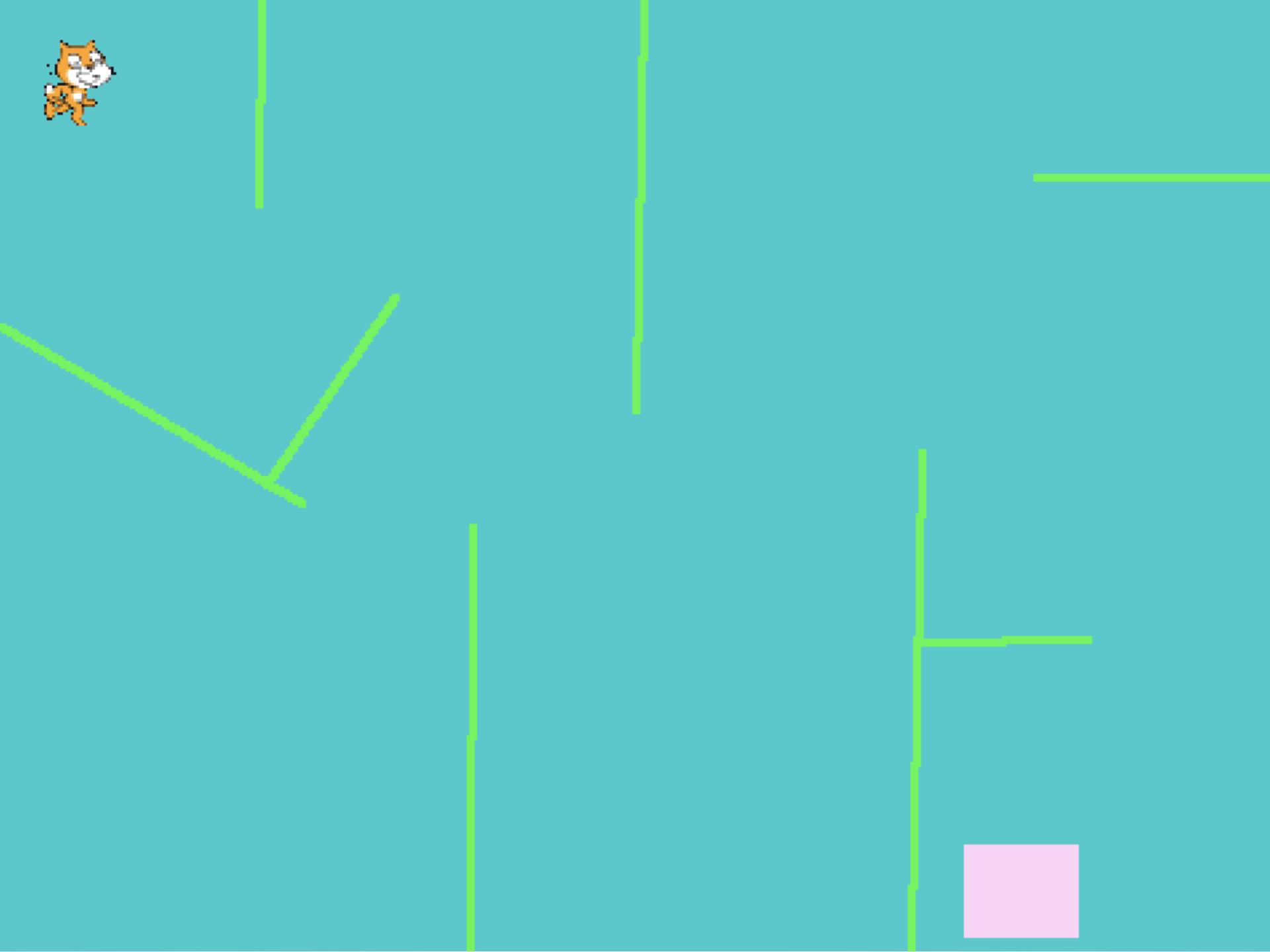
6. Creamos una imagen nueva desde

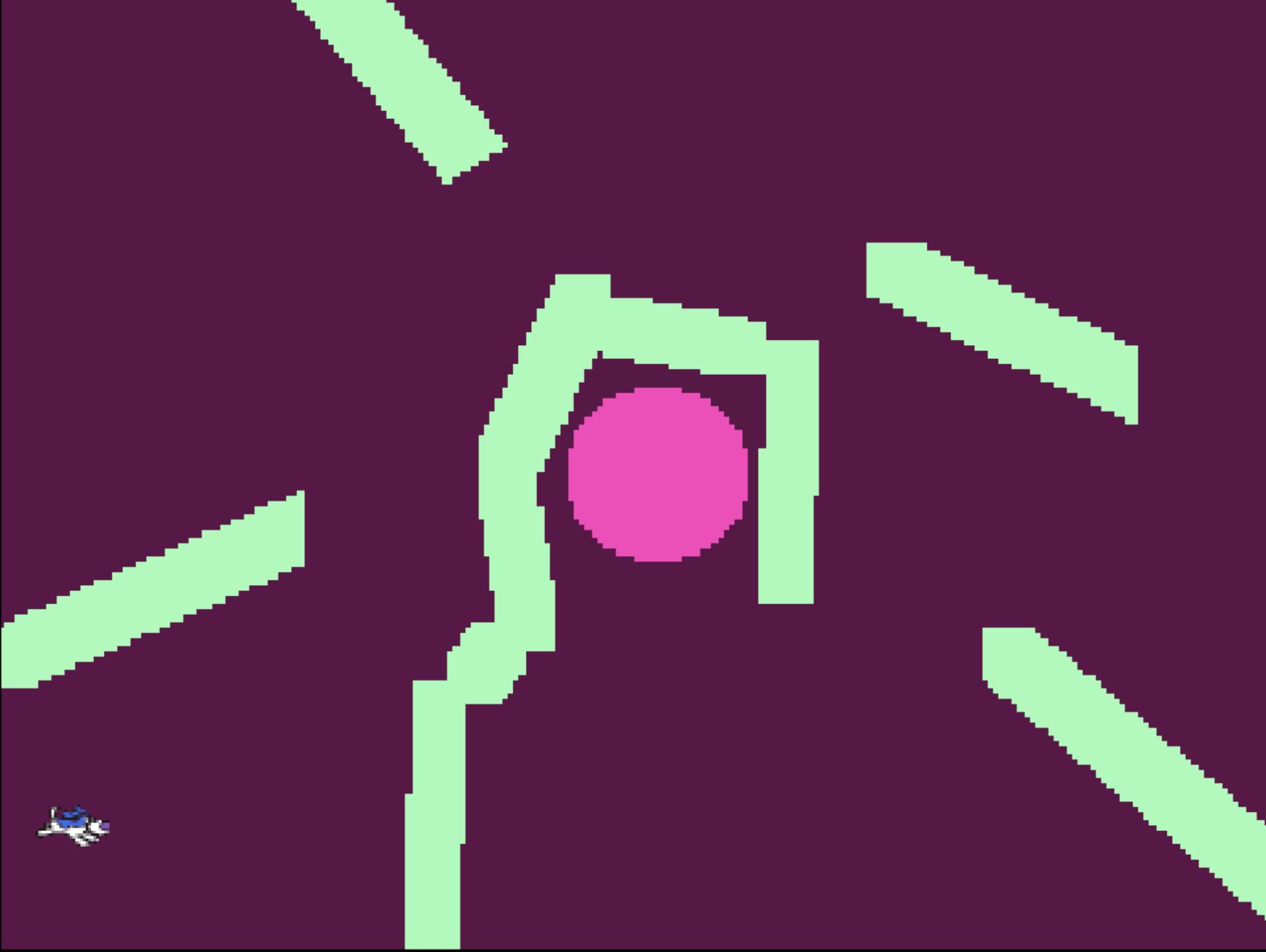


Y lo programamos:



De manera que tendremos tres escenarios distintos:





**Excelente trabajo!**  
**Juego terminado**