

Sesión 02: Fondo Marino

Nuestros caminos se vuelven a cruzar [chic@s](#), y hoy vamos a crear un juego algo más complicado que el de la semana pasada, pero incluye parte de lo que si impartió, de manera que no debe resultar muy difícil para vosotros.

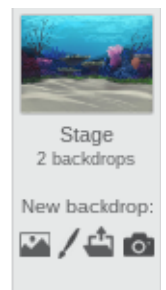
Seguiremos utilizando la misma manera de indicaros que bloques utilizar y los consejos para cada parte del juego a desarrollar, cuándo querramos daros pistas sobre qué bloque utilizar le daremos el color de la clase de bloque que es, por ejemplo:

*" Queremos que **mover** el personaje en **una direccion** cuando **x** sea **mayor o igual** que 3 y **menor igual** que 6. "*

El juego consistirá en un submarinista que trata de cazar ejemplares de pez, tiene poco tiempo para hacer esta tarea y necesita recoger el máximo de peces que pueda (más pez... Más dinerito).

1. Cambiaremos el fondo por el que se muestra en la imagen, para ello clickaremos en el botón de más a la izquierda.

Dentro del menú que nos abrirá buscaremos el fondo, haremos doble click y este se añadirá.
El fondo es tan solo un detalle para dar ambientación, si lo deseáis podéis usar cualquier otro fondo que os guste más, una ciudad, una granja, etc.



2. Añadiremos el submarinista para que pueda empezar cuánto antes a dar caza, tal y como se vió la semana pasada iremos al botón que nos permite añadir nuevos personajes, al apartado de Personas o *People* y añadiremos el Diver2.

Ahora viene lo divertido, queremos que nuestro personaje se mueva, pero este movimiento no tiene que ser aleatorio, tiene que **ir directo al puntero del ratón** y **moverse 6 pasos** cada vez.



La imagen es el esqueleto del programa de Diver2, el movimiento solo deberá ser efectuado si **no** estamos **tocando el puntero del ratón** y estamos a **más de 4** unidades de **distancia de este**.

El guión está elaborado de manera que lo podáis hacer solos, pero recordad que siempre podéis echar mano de vuestros profesores.
¡Sin abusar!

3. Ahora toca añadir los peces que serán perseguidos, haremos como con el submarinista pero iremos al apartado Animales, o *Animals* y seleccionaremos Fish3.

El movimiento de los peces debe ser automático, siguiendo el mismo esquema que antes (Un *When Clicked* y *Forever*, sin el condicional) añadiremos que **rebote contra los bordes** y un **movimiento de 10 pasos** .

Queremos además que los peces una vez cazados se **escondan entre 2 y 3.5** segundos y al **reaparecer esperen un segundo** antes de poder ser atrapados, ya que el submarinista no es capaz de pescar un pez que acaba de aparecer. Obviamente, querremos que aparezca en un nuevo punto aleatorio del mapa del juego.
(¡Todo esto se tendrá que hacer en un nuevo *When Clicked* y *Forever*!).

4. Para rematar el juego, nos gustaría que añadiérais que el pez al empezar la partida apunte en una dirección aleatoria (para ello tendréis que descubrir el rango de direcciones existente en Scratch) y además que cuándo el submarinista (Diver2) esté cerca del pez este acelere su ritmo de pasos a uno más rápido.

Si has seguido y añadido los 4 puntos anteriores,
¡Felicidades, has conseguido acabar la sesión, el Fondo Marino!