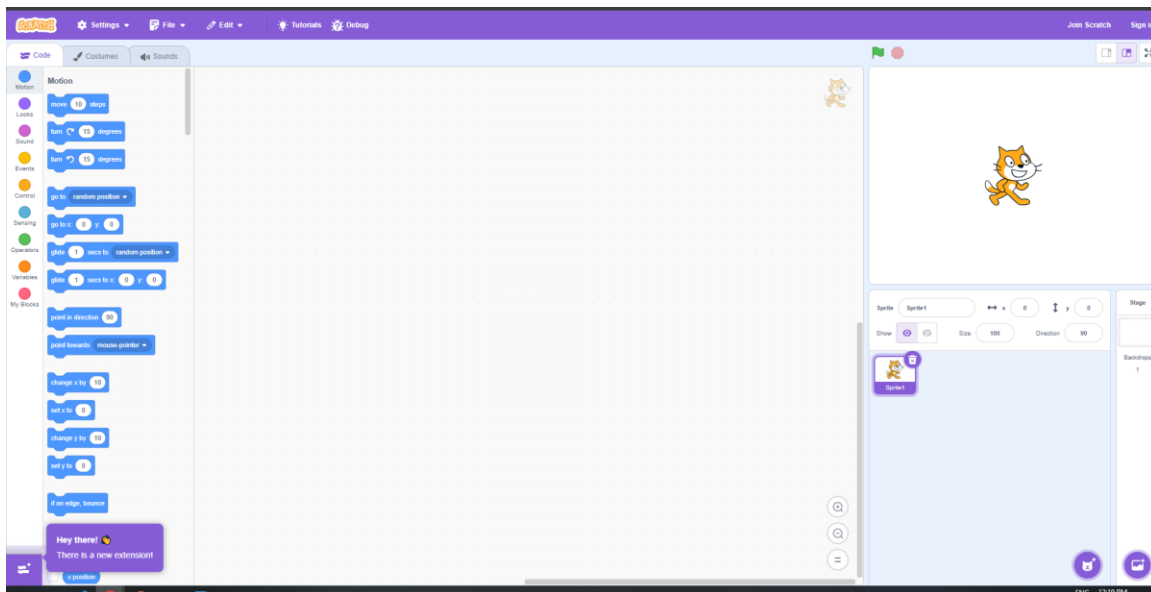
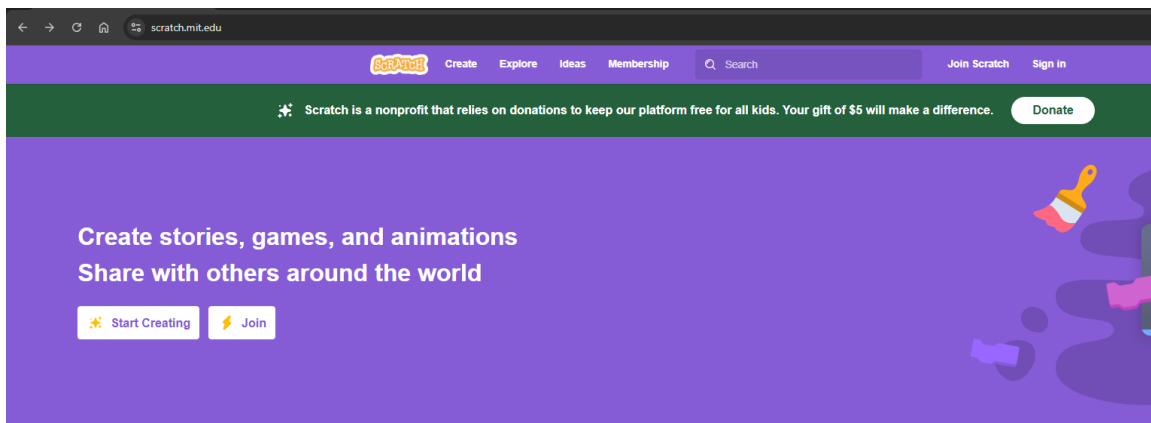


Guía Completa – Atrapa las Estrellas (Scratch)

Documento editable para agregar imágenes reales.

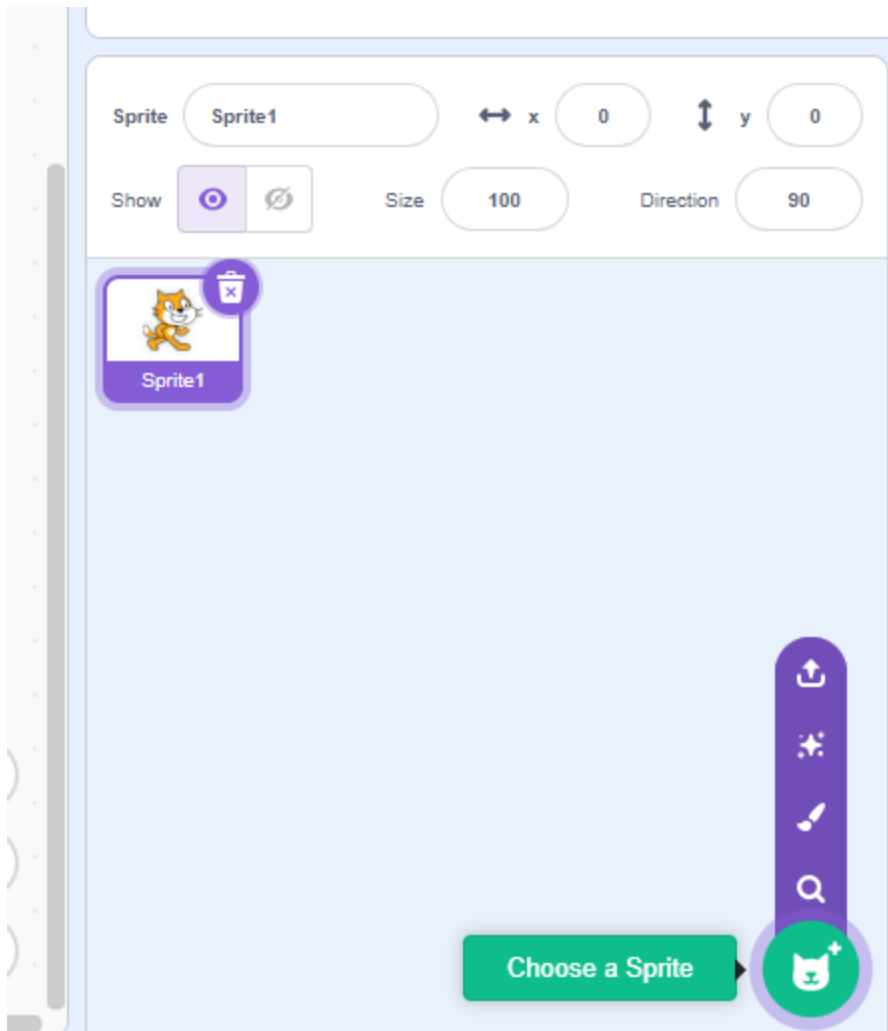
1. Crear el proyecto

- Entra a <https://scratch.mit.edu>
- Haz clic en Crear (Crear una cuenta o Start Creating)
- Aparecerá un proyecto nuevo con el Gato.



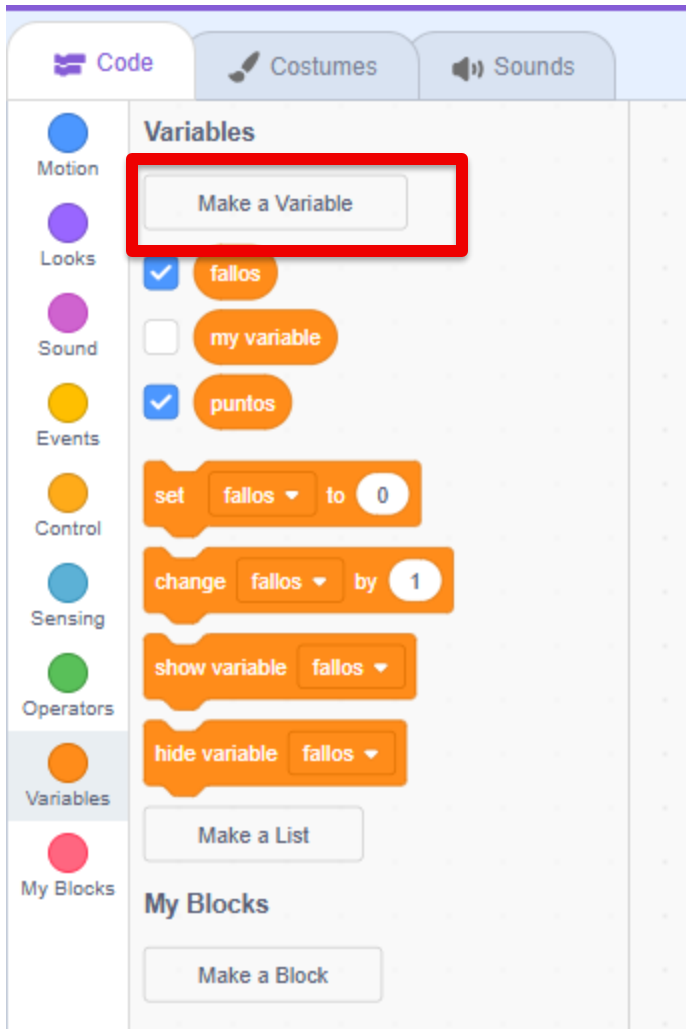
2. Añadir sprites

- Mantén el Gato como Jugador.
- Haz clic en 'Elegir un sprite' y selecciona una Estrella.
- Ajusta el tamaño si es necesario.



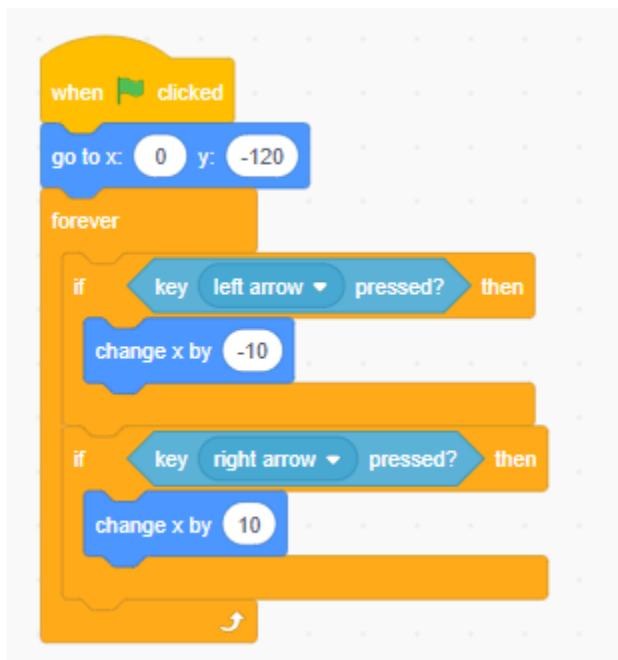
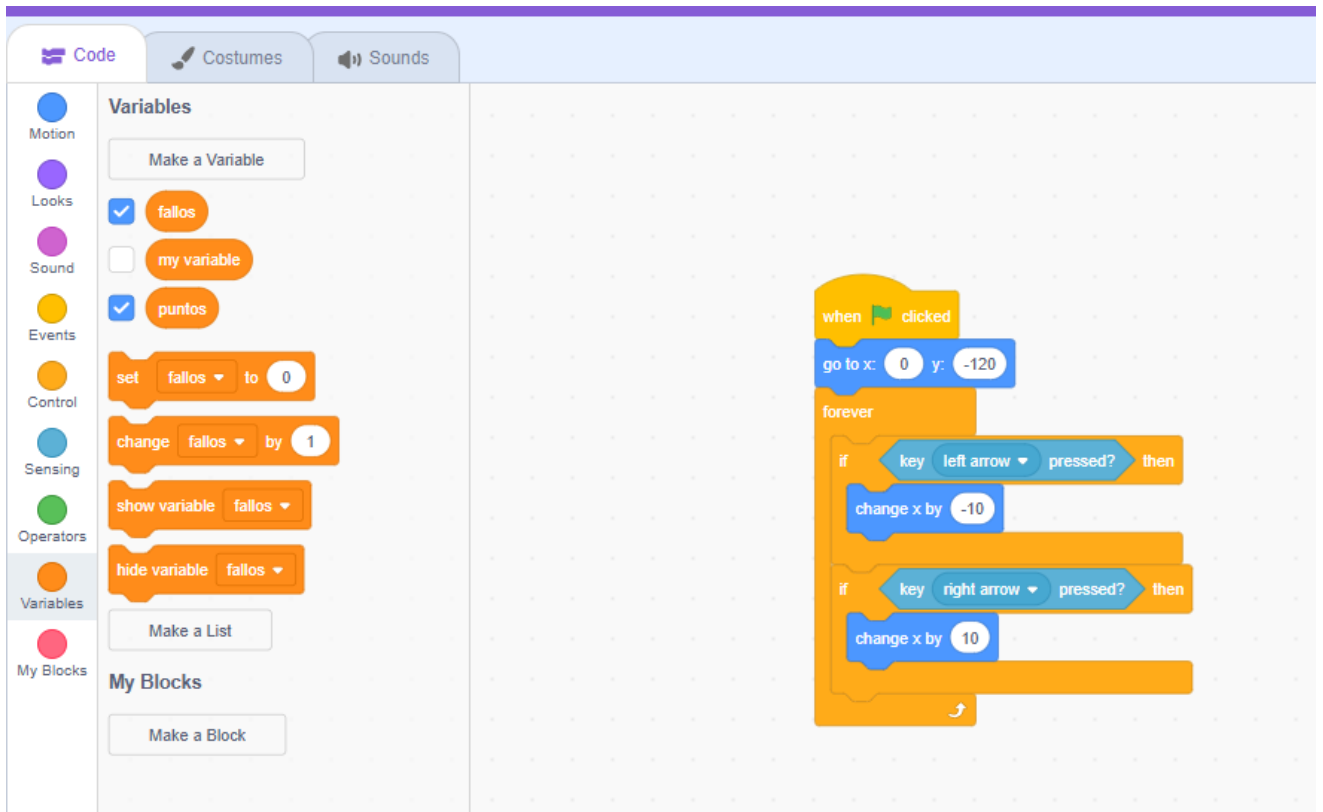
3. Crear variables

- Ve a la categoría Variables.
- Crea las variables: puntos y fallos.



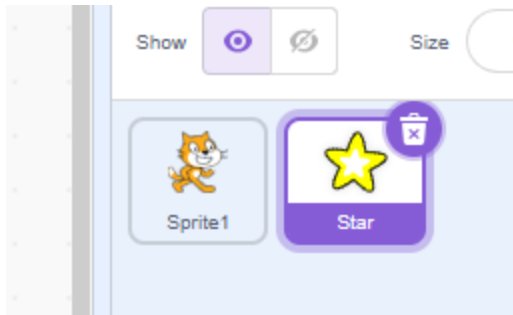
4. Movimiento del Jugador

- Selecciona el Gato.
- Agrega bloques de movimiento con flechas:
 - - when green flag clicked
 - - forever
 - - if key left/right pressed then

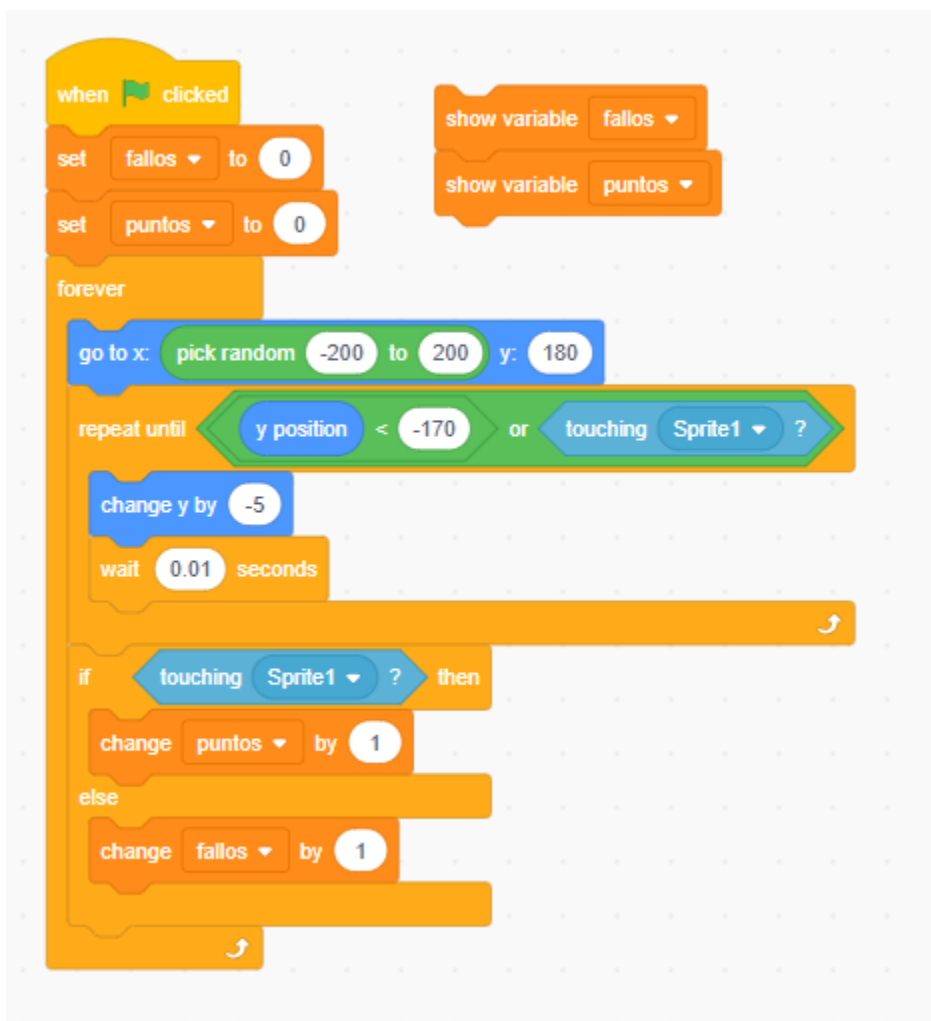


5. Caída de la Estrella

- Selecciona la Estrella.



- Agrega los bloques de caída aleatoria.
- Incluye detección de colisión con el jugador.



6. Ganar/Perder

- Agrega condicionales:
- - si puntos = 10 → ganar

- - si fallos = 5 → perder
- Usa broadcast para enviar mensajes.

```
when green flag clicked
forever
  if <(puntos) = (10)> then
    broadcast [ganaste v]
    stop [all v]
  end
end

if <(fallos) = (5)> then
  broadcast [perdiste v]
  stop [all v]
end
end
```

8. Probar el juego

- Haz clic en la bandera verde.
- Mueve el jugador.
- Verifica puntos y fallos.

