

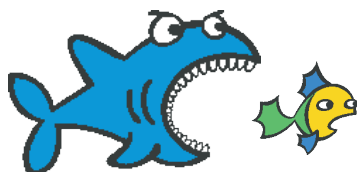
Guardar Puntaje

Agrega un marcador a tu juego.

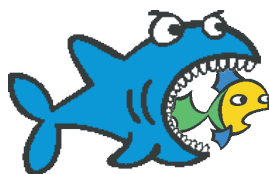
Puntaje 0



Puntaje 0



Puntaje 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Guardar Puntaje

Puntaje 0



Programas
Movimiento
Apariencia
Sonido
Lápiz
Datos
Disfraces
Eventos
Control
Sensores
Operadores
Más Bloques

Crear una variable

Crear una lista

Variable nueva

Nombre de la variable:

☒ Para todos los objetos ☐ Sólo para éste objeto

☐ Nube variable (guardado en el servidor)

OK

Cancelar

Elige Datos y haz click en
Crear una variable

Pon Puntaje en el nombre
de la variable y haz click en OK

PREPÁRATE

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al presionar

fijar Puntaje a 0

por siempre

girar número al azar entre -30 y 30 grados

mover 5 pasos

si tocando Fish2 entonces

cambiar Puntaje por 1

tocar sonido chomp y esperar

mover -100 pasos

utiliza el menú desplegable
para seleccionar el objeto que
estas persiguiendo.

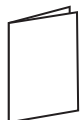
Aumenta el
puntaje en 1



¡HÁZLO!

Haz clic en la bandera verde para comenzar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la
mitad.



2. Ponga goma en la parte
posterior.



3. Corte a lo largo de la línea
punteada.