

## C4: Mi primer PROGRAMA

In the  
**SPOTLIGHT**

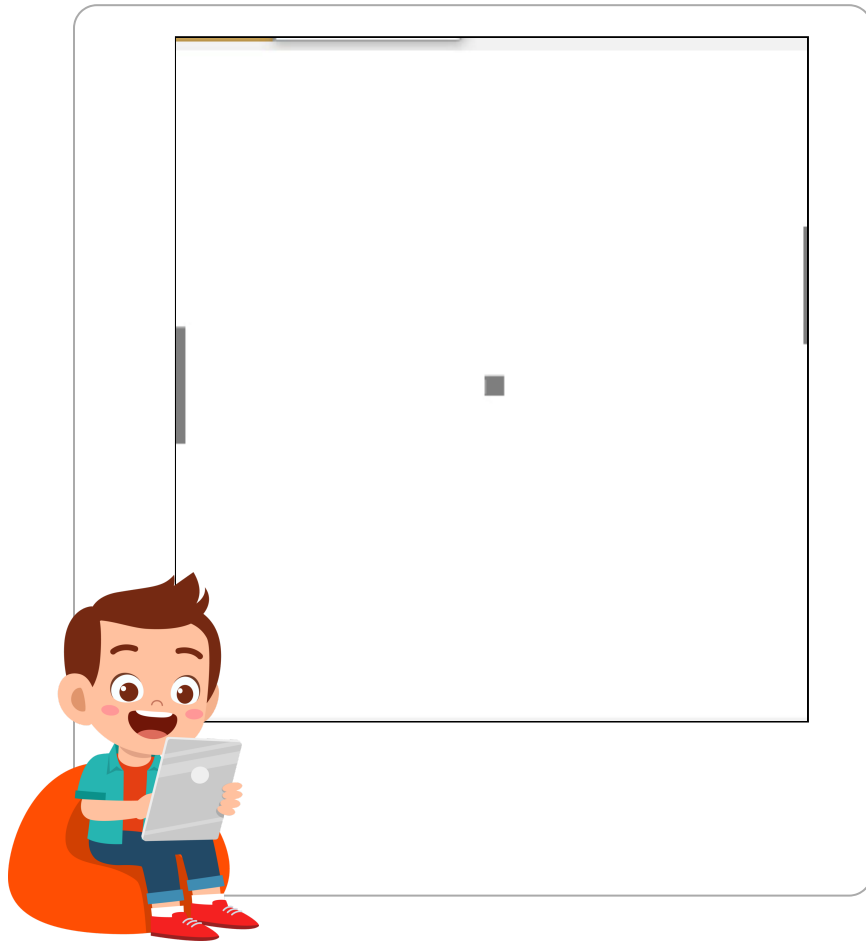


## Speaker notes


Hola, {nombre del padre}.

(La maestra puede comenzar a elogiar al alumno por su paciencia y su capacidad de aprendizaje .)

# MI PRIMER PROGRAMA



CONCEPTOS APRENDIDOS	USO EN EL JUEGO/ APP
 <b>Variables</b>	Asignación de valores a las variables para posicionar los objetos del juego.
 <b>Diseño de Juegos</b>	Creación y posicionamiento de una pelota en el espacio de juego, la paleta del ordenador y la paleta del jugador.
 <b>Programacion Condicional</b>	Diferenciación de las distintas teclas pulsadas por el usuario mediante el uso de la "condición if".
<b>IMPORTANCIA EN EL MUNDO REAL</b>	

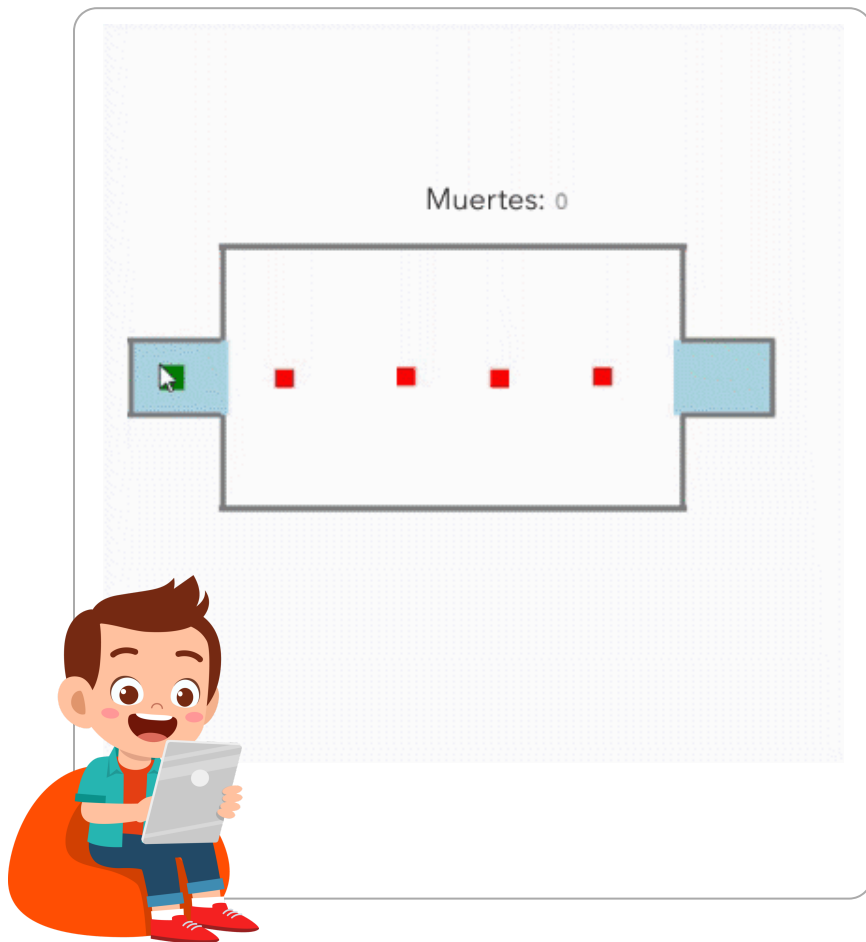


Diseñar juegos y animar objetos en el juego. También se potenciará la creatividad

## Speaker notes

{Nombre del alumno} ha creado su primer programa para hacer este juego. Aprendió a diseñar una pelota, una paleta de la computadora y una paleta del jugador en el juego. También agregó animación al juego utilizando la programación condicional para mover la pelota según los movimientos de la paleta. Ahora puede crear juegos de computadora similares como el carrom, el tenis de mesa, etc.

# Mi primer JUEGO



## CONCEPTOS

### NUEVOS

### ¿QUÉ CREARÁ SU HIJO?



#### Estados



#### Bucles



#### Funciones

El alumno hará un juego de Pong en el que el juego se hará más difícil al agregar obstáculos. También aprenderá a iniciar y finalizar el juego.

## IMPORTANCIA DE LOS CONCEPTOS APRENDIDOS

Se desarrollarán los fundamentos de la programación, y el alumno será capaz de aplicar lo que aprendió para crear un juego único, de su autoría antes de proceder a aprender sobre Desarrollo de Aplicaciones.

## Speaker notes

En las próximas clases, {nombre del alumno} estará completando el juego de Pong, al agregar más obstáculos, estados del juego play y end, y hará que el juego sea más modular, al agregar colores y animaciones. Antes del desarrollo de la aplicación, {nombre del alumno} será capaz de construir el juego utilizando programación básica.



# BOLETA DE CALIFICACIONES

---

## Speaker notes

{Nombre del alumno} ha entregado \_\_\_ proyectos de clase y ha tenido un buen desempeño. Veamos la boleta de calificaciones con su desempeño.