

# Carrera de Caballos

*¡No tientes a tu suerte!*



*Una Producción del Curso de  
COMPUTACIÓN I*



2022

# Carrera de Caballos

## *Hipódromo Talca*

El turf es un término común en diversos países americanos para designar a las carreras de caballos en las que el público puede apostar. Debido a que las carreras de caballos tuvieron su origen en las campañas de Inglaterra, recibieron el nombre popular de turf («césped», en inglés).



Las carreras ocurren en pistas de vuelta cerrada, conocidos también por hipódromos, por lo general óvalos o más raras, triángulos. También hay pistas abiertas, como para carritos. Además, se tiene la variante local denominada carreras a la chilena. El piso es de arena o césped. Además de las pistas los hipódromos poseen tribunas con vista panorámica de las carreras para los aficionados y ventanillas para venta de apuestas.

Se espera que en esta tarea se simule una carrera de caballos en la cual los equinos se muevan aleatoriamente de acuerdo a las reglas que más abajo se detallan.

## INDICACIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

### DESCRIPCIÓN DE LA SIMULACIÓN

Crear un juego en SCRATCH que simule el comportamiento de una carrera de caballos. El movimiento de cada uno de los caballos en la simulación debe ser aleatoria. En primer lugar, se debe seleccionar cuál de todos los caballos participante se moverá (elección aleatoria), para esto cada caballo deberá tener un número que lo identifique, así como también un nombre. Una vez seleccionado el caballo se debe indicar la cantidad de pasos que se moverá (número aleatorio entre 5 y 10) y finalmente generar de manera aleatoria un pequeño cambio de dirección del caballo (número aleatorio entre -5 y 5 grados), esto puede dar lugar a colisiones entre dos caballos, en este caso el caballo que ocasionó la colisión debe ser descalificado de la carrera (desaparecer). Esta simulación debe comenzar con todos los caballos en su lugar de partida y al momento de presionar la bandera verde comenzará la acción y durará hasta que algún “pingo” cruce la meta.

### PERSONAJES (OBJETOS) Y ELEMENTOS

Deben ser construidos por usted o elegir alguna imagen prediseñada que cumpla con el objetivo del juego, pueden utilizar diferentes disfraces para darle mayor calidad al juego.

**Los Caballos:** deben aparecer al menos 4 caballos cada uno con su respectivo nombre indicado en el “partidor” y deben moverse de acuerdo a lo especificado más arriba, es decir:

- La selección del caballo a mover debe ser aleatoria.
- La cantidad de pasos a desplazarse es aleatoria y debe estar entre 5 y 10.
- El grado de cambio de dirección es aleatorio y debe variar entre -5 y 5.

**La Pista (Escenario):** debe ser adecuada al objetivo del juego.

**Sonidos:** se debe incorporar sonidos adecuados al objetivo del juego.

**META:** debe ser un objeto que indique claramente que corresponde a la meta, de tal forma que el primer caballo que la toque sea el ganador.

## **FINALIZACION**

Cuando el primer caballo cruce la meta, debe aparecer un nuevo escenario y en pantalla completa indicar el nombre del caballo ganador.

## **OTROS**

Usted puede agregar nuevos componentes que permitan enriquecer el juego, como por ejemplo una introducción, música de fondo, contador de paso por caballos, etc.