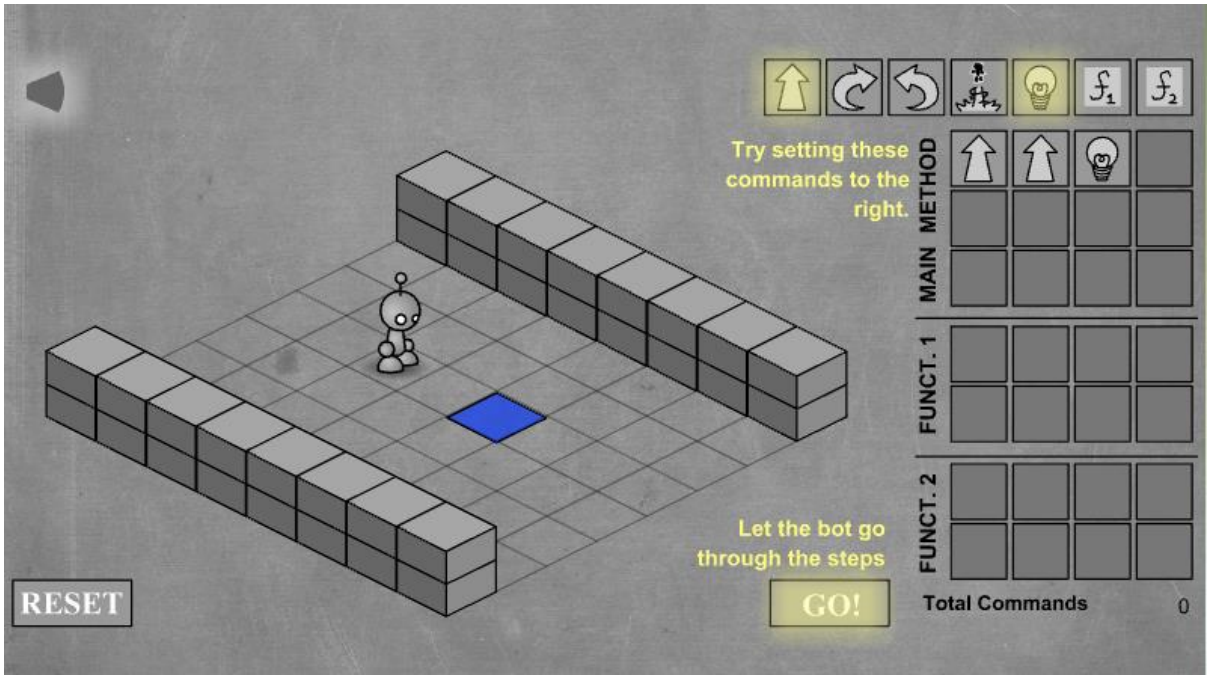
Taller De Videojuegos Nivel I

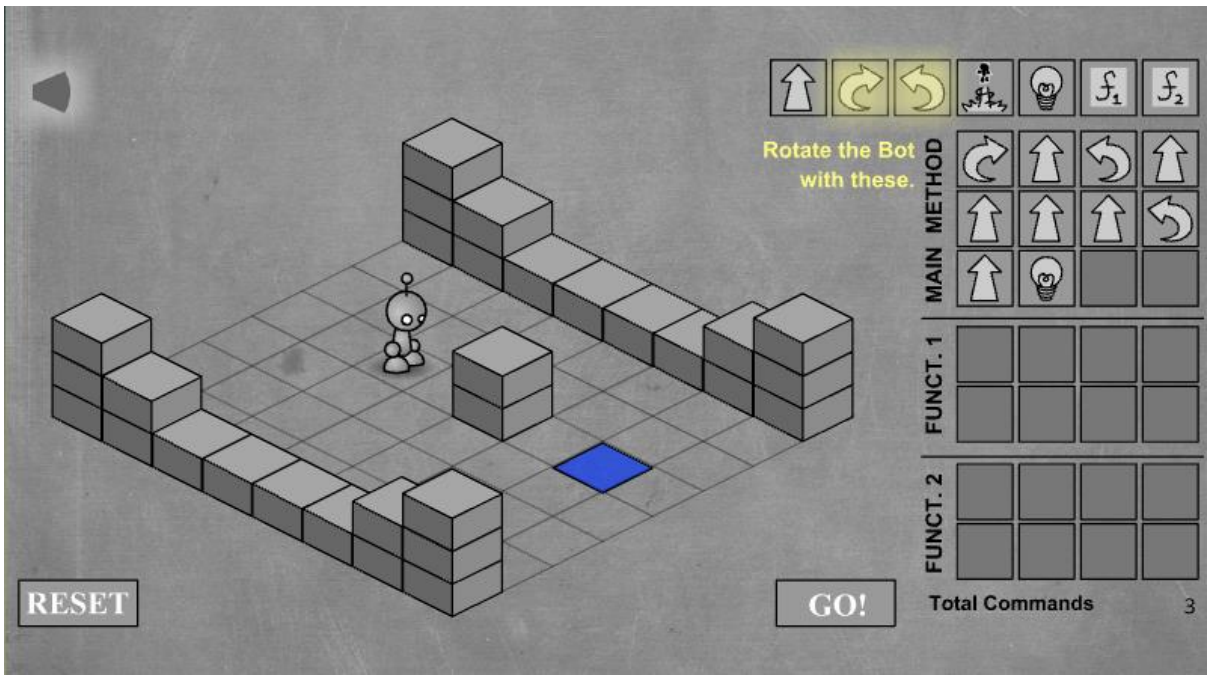
Alumnos: Lucero Valentin, Pignat Ignacio

Actividad 1

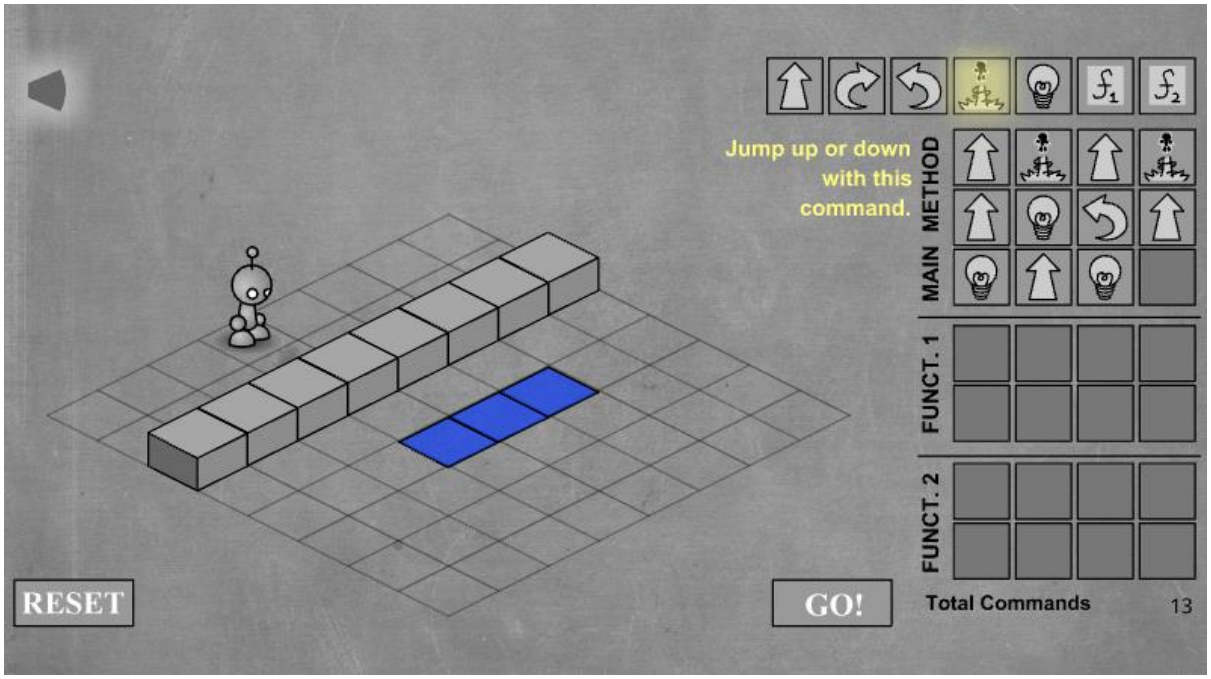
Lightbot nivel 1:



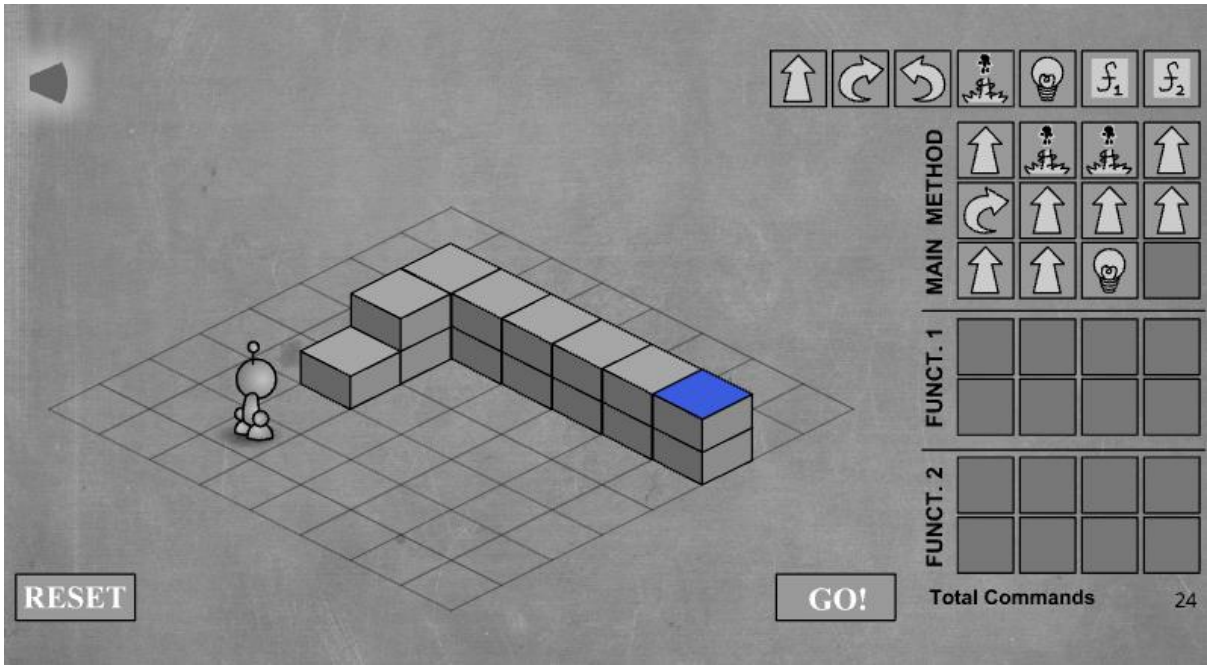
Lightbot nivel 2:



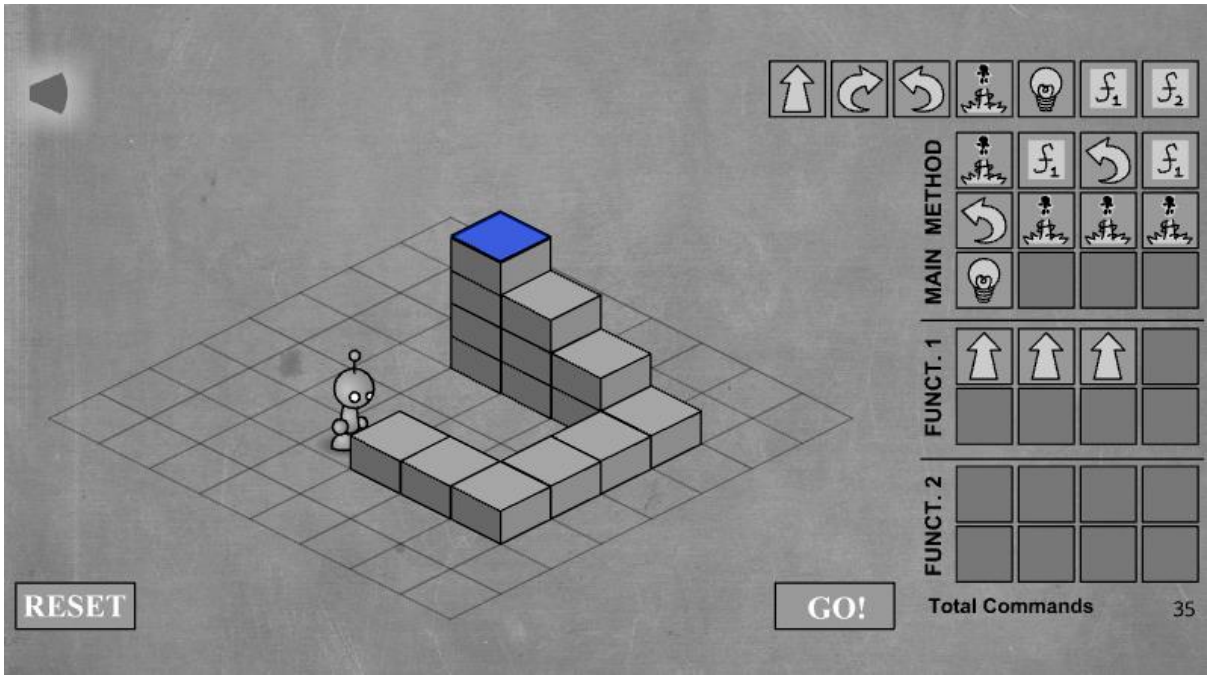
Lightbot nivel 3:



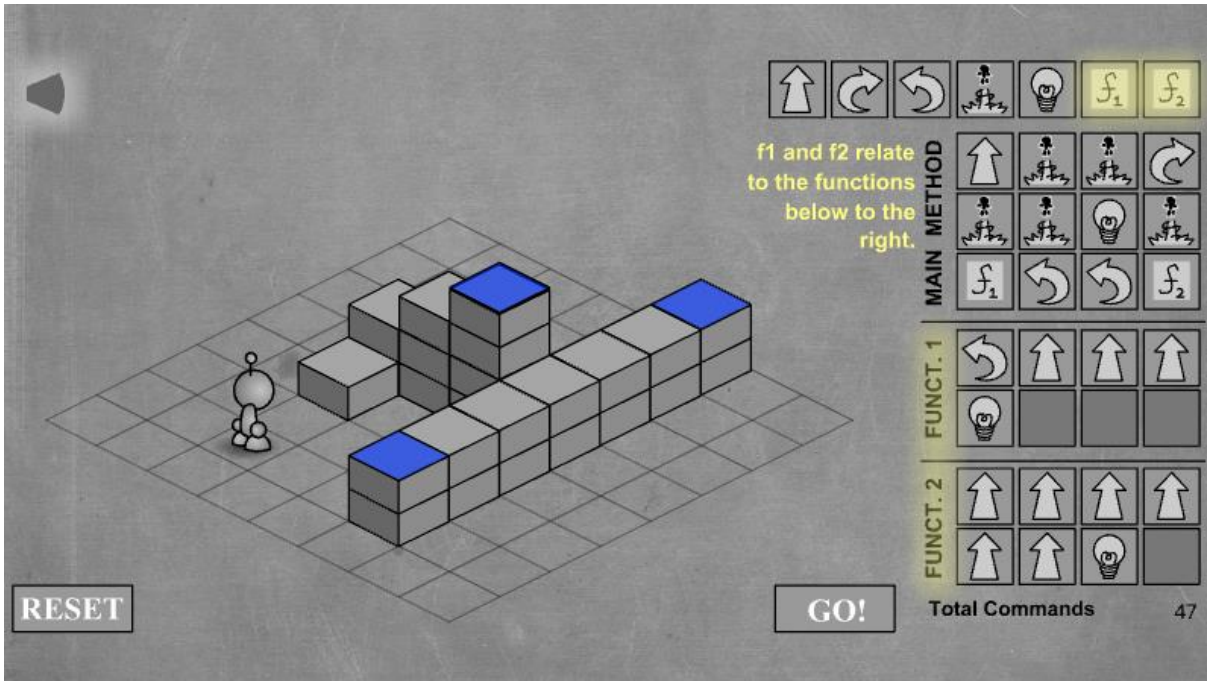
Lightbot nivel 4:



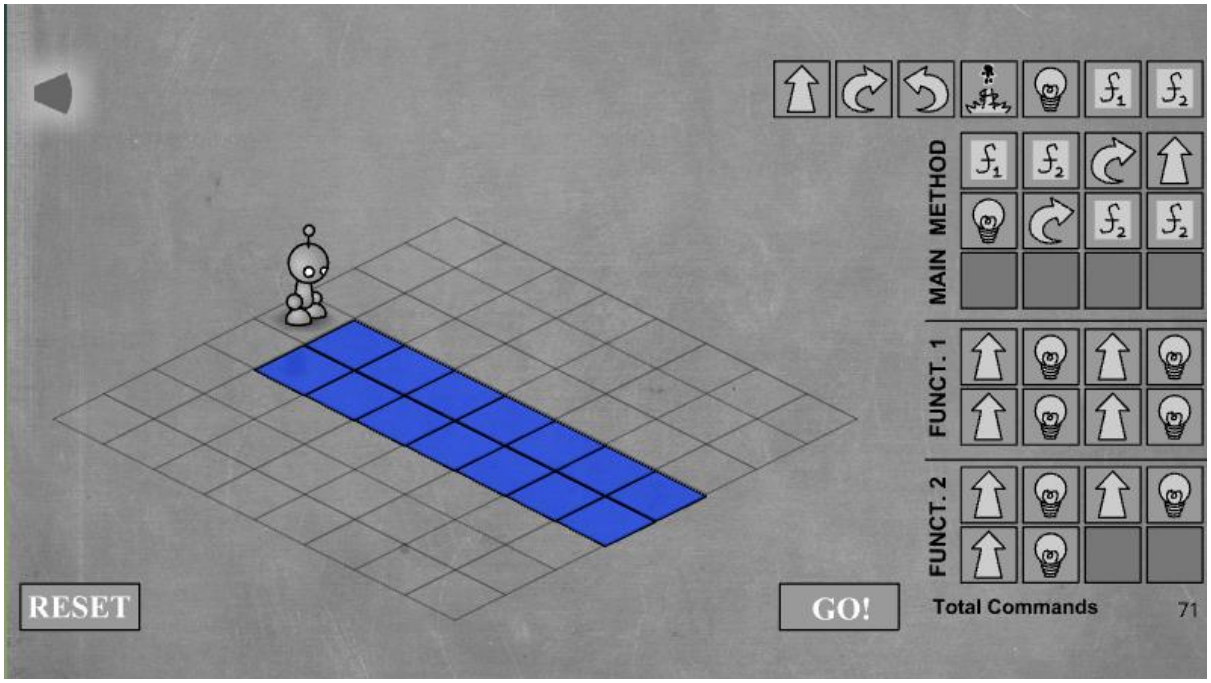
Lightbot nivel 5:



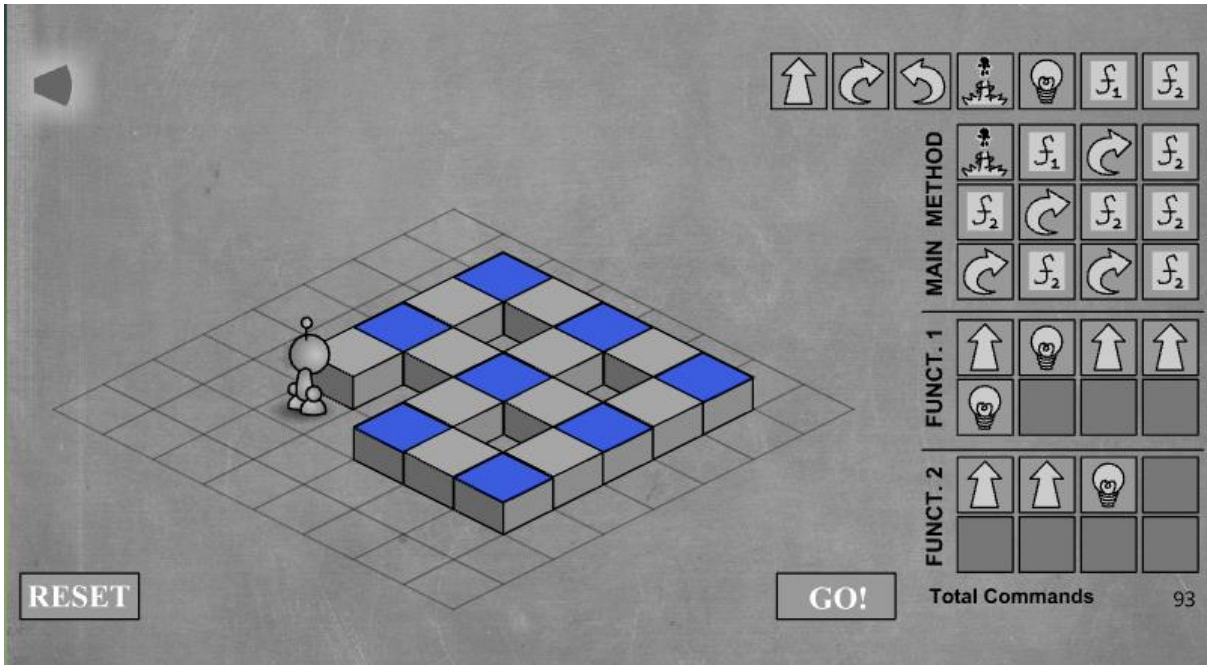
Lightbot nivel 6:



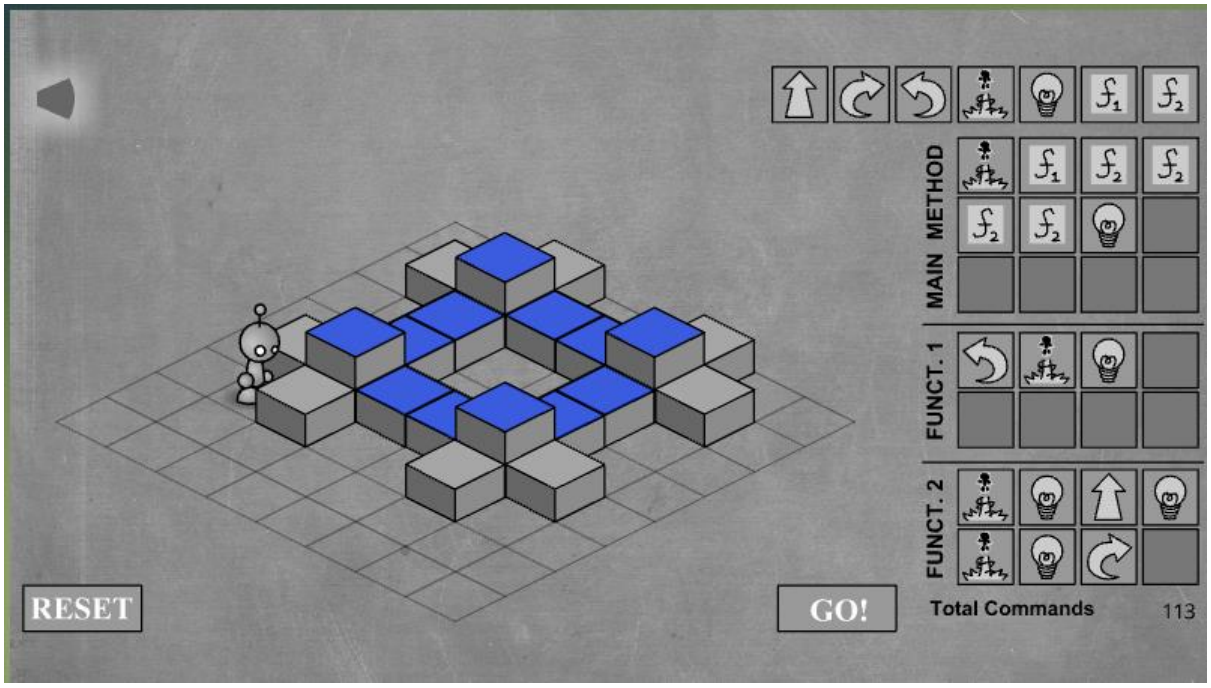
Lightbot nivel 7:



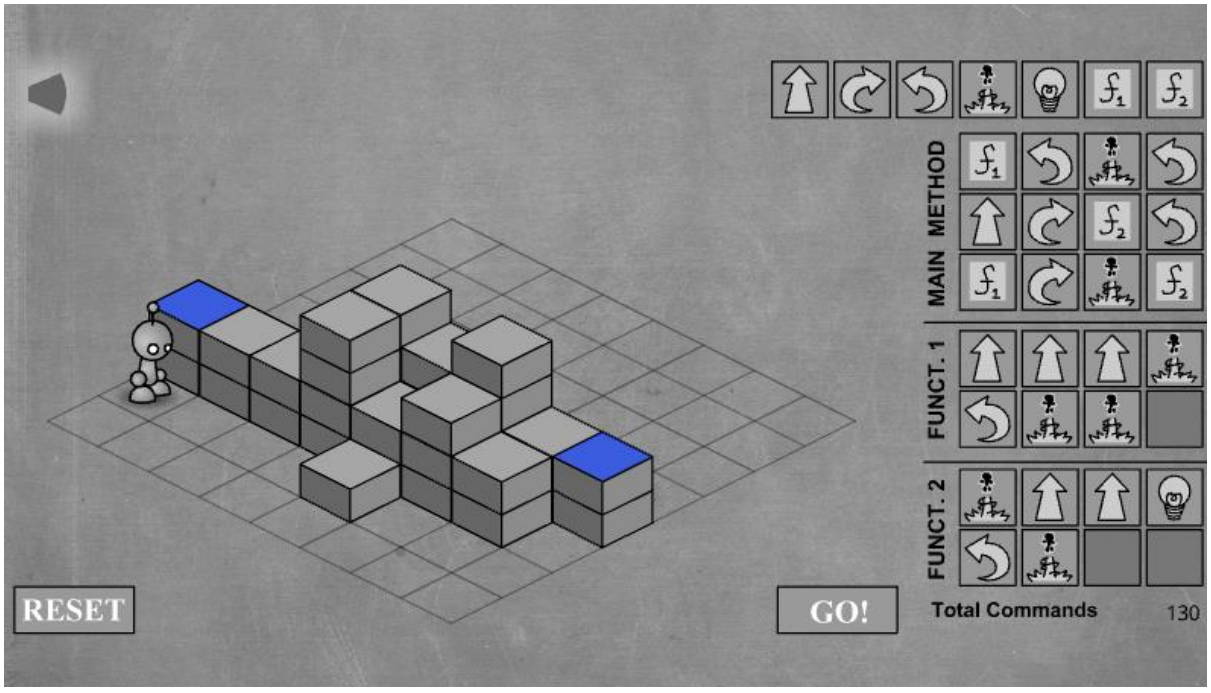
Lightbot nivel 8:



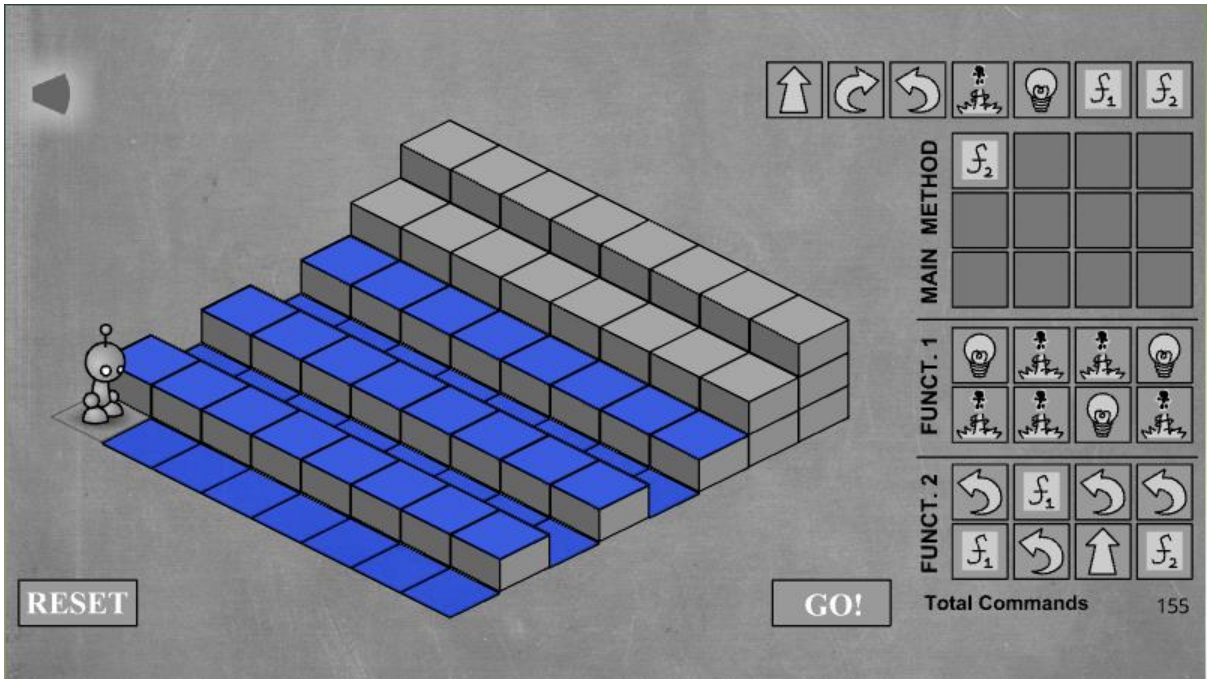
Lightbot nivel 9:



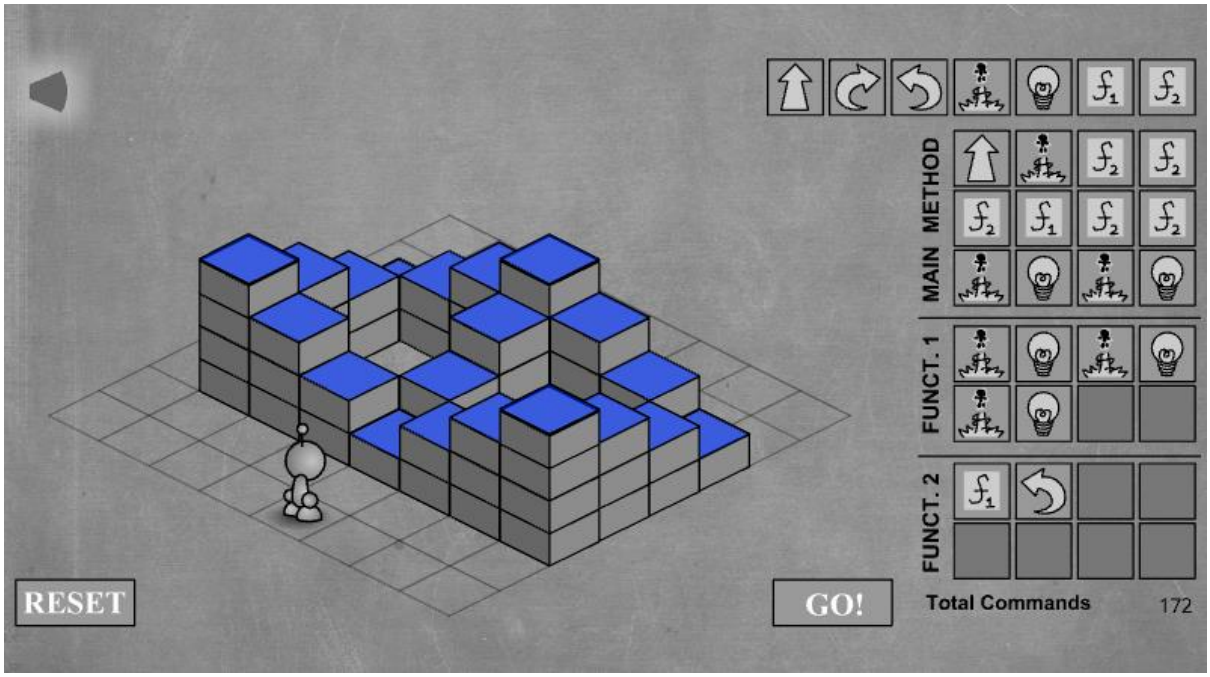
Lightbot nivel 10:



Lightbot nivel 11:

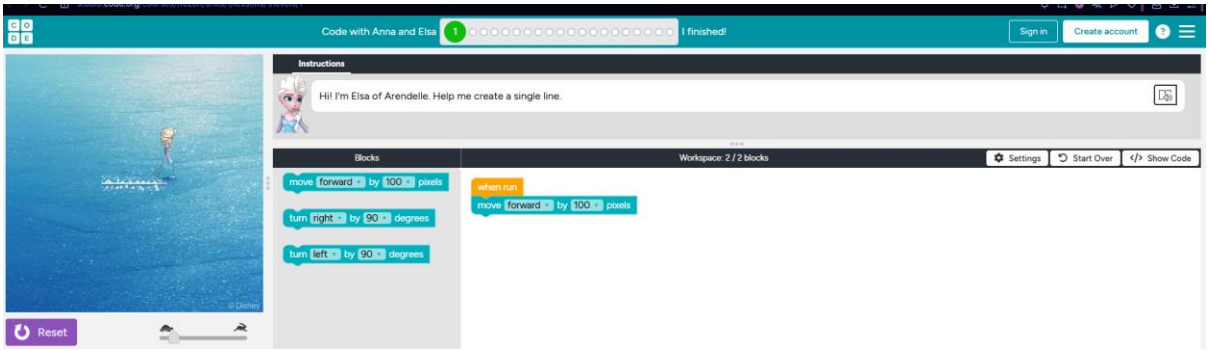


Lightbot nivel 12:

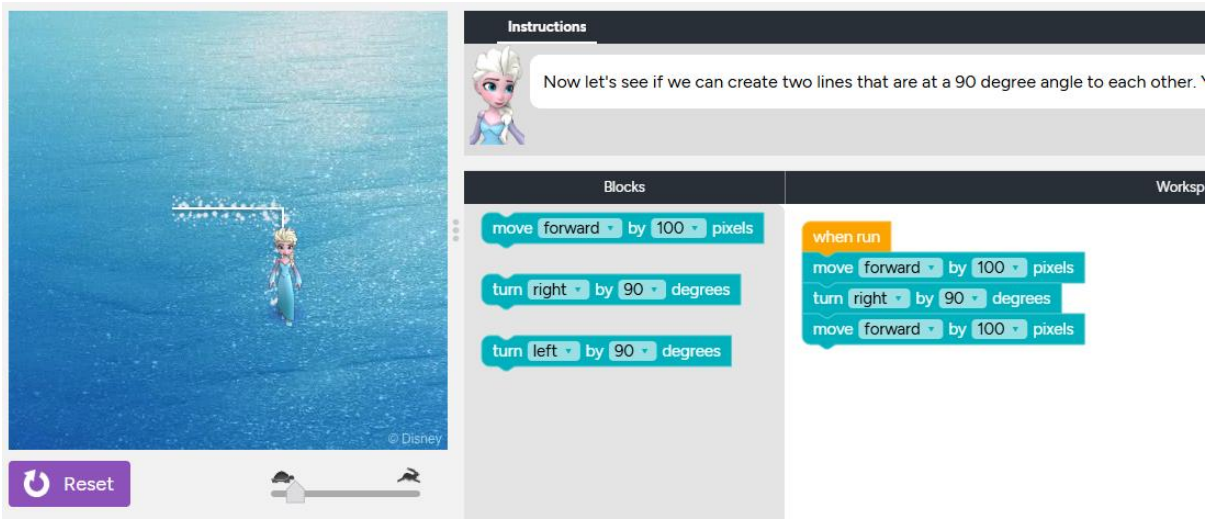


Actividad 2

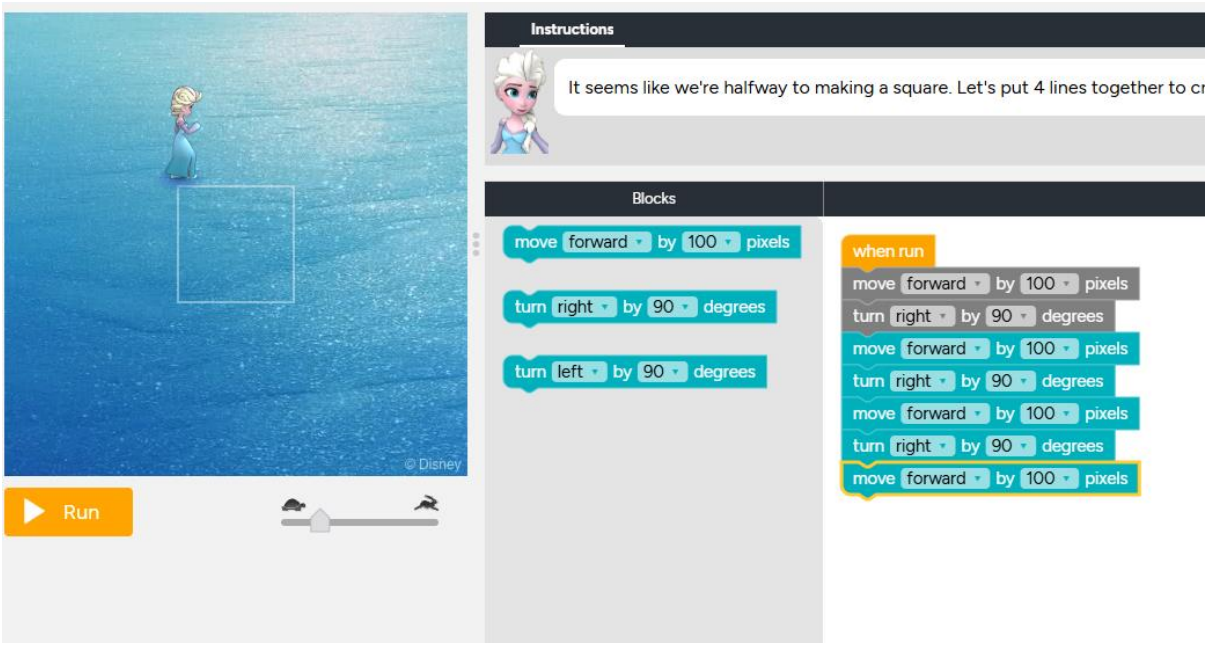
Frozen nivel 1:



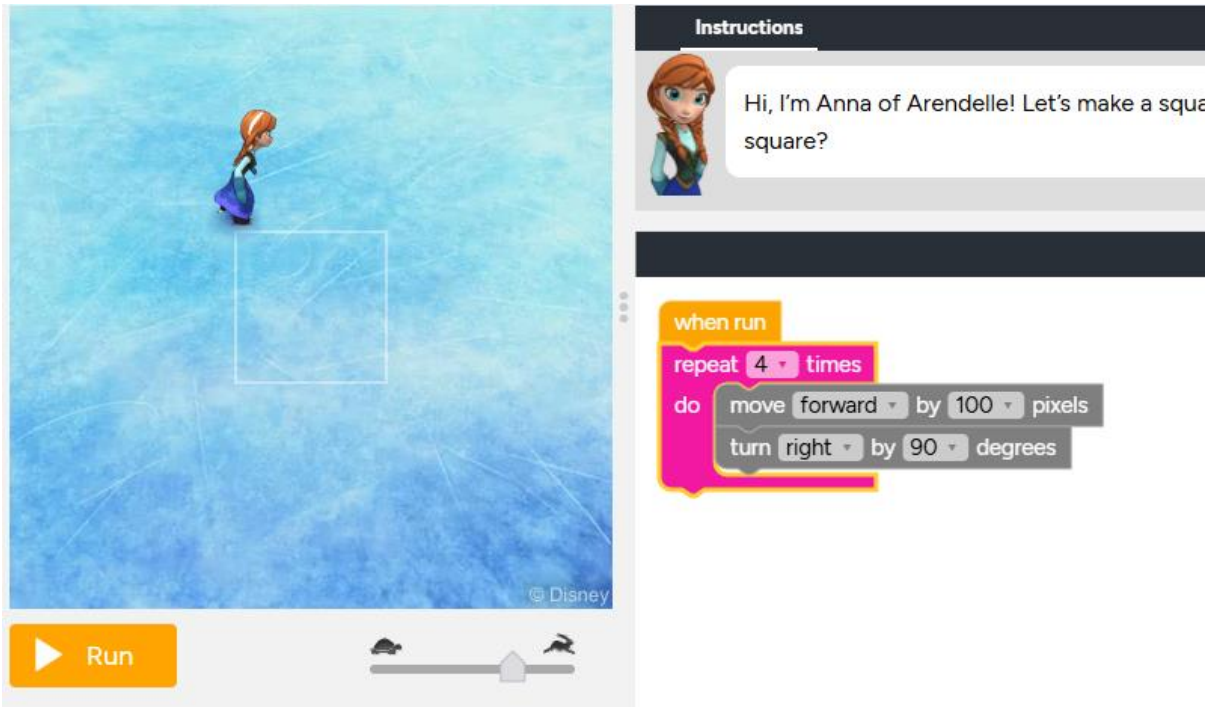
Frozen nivel 2:



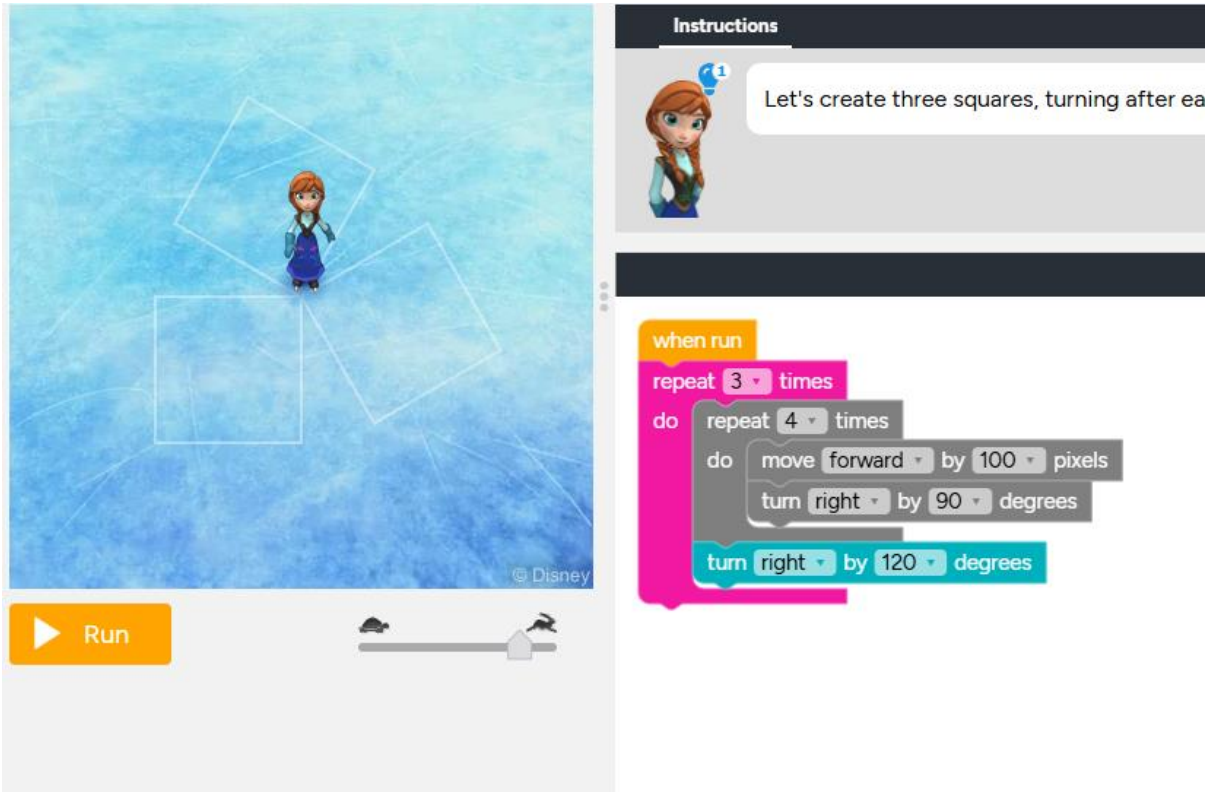
Frozen nivel 3:



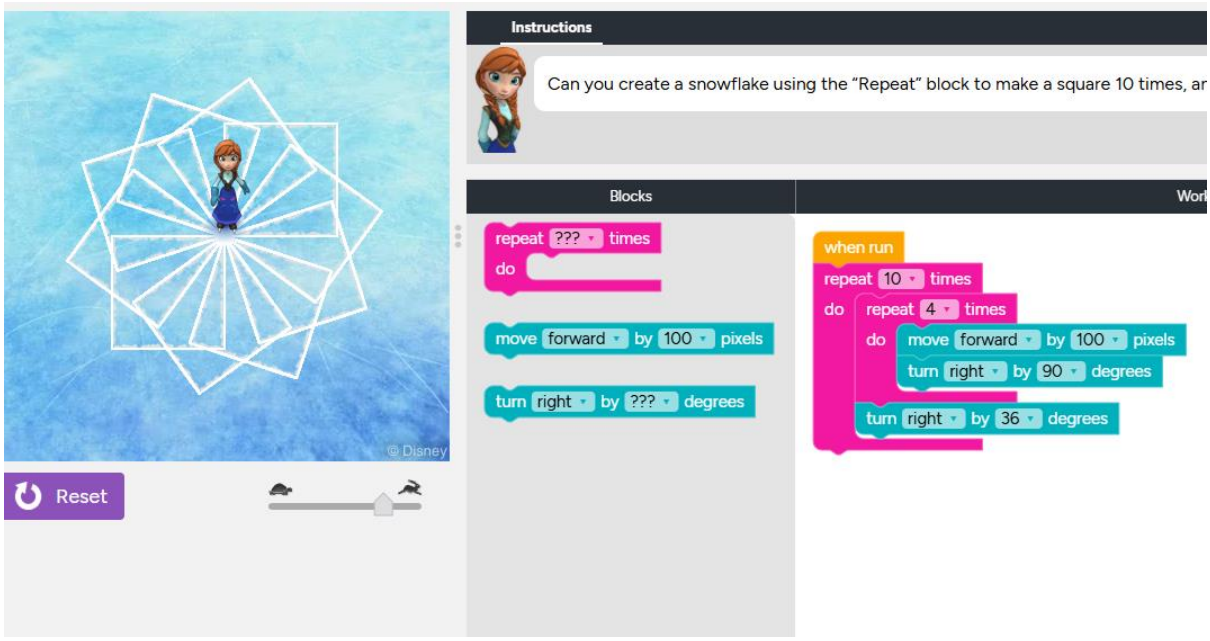
Frozen nivel 4:



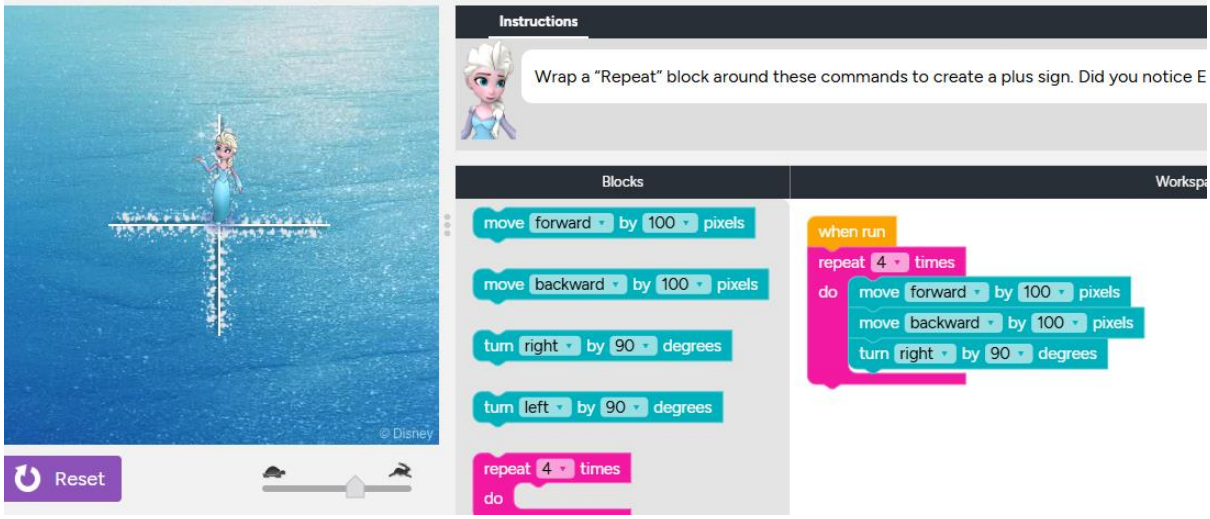
Frozen nivel 5:



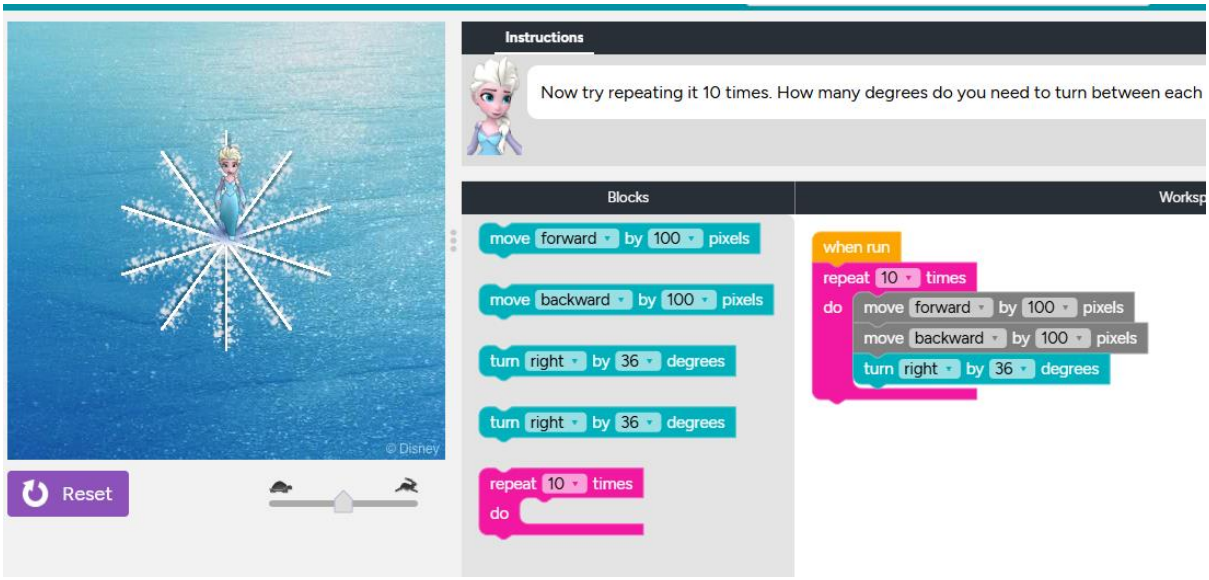
Frozen nivel 6:



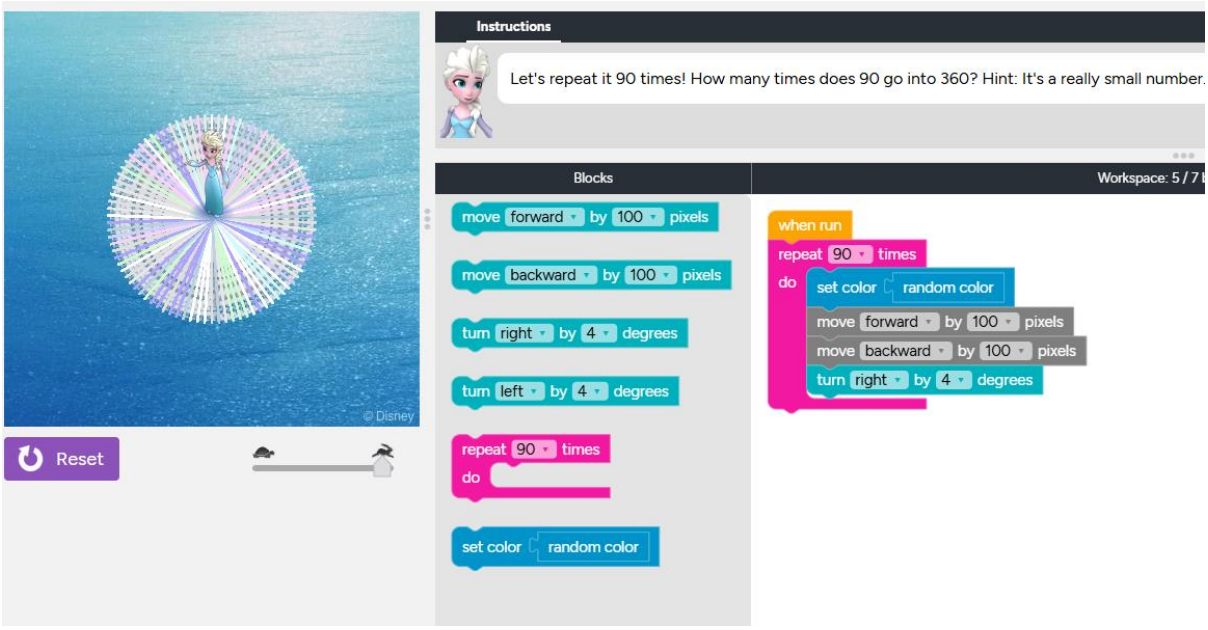
Frozen nivel 7:



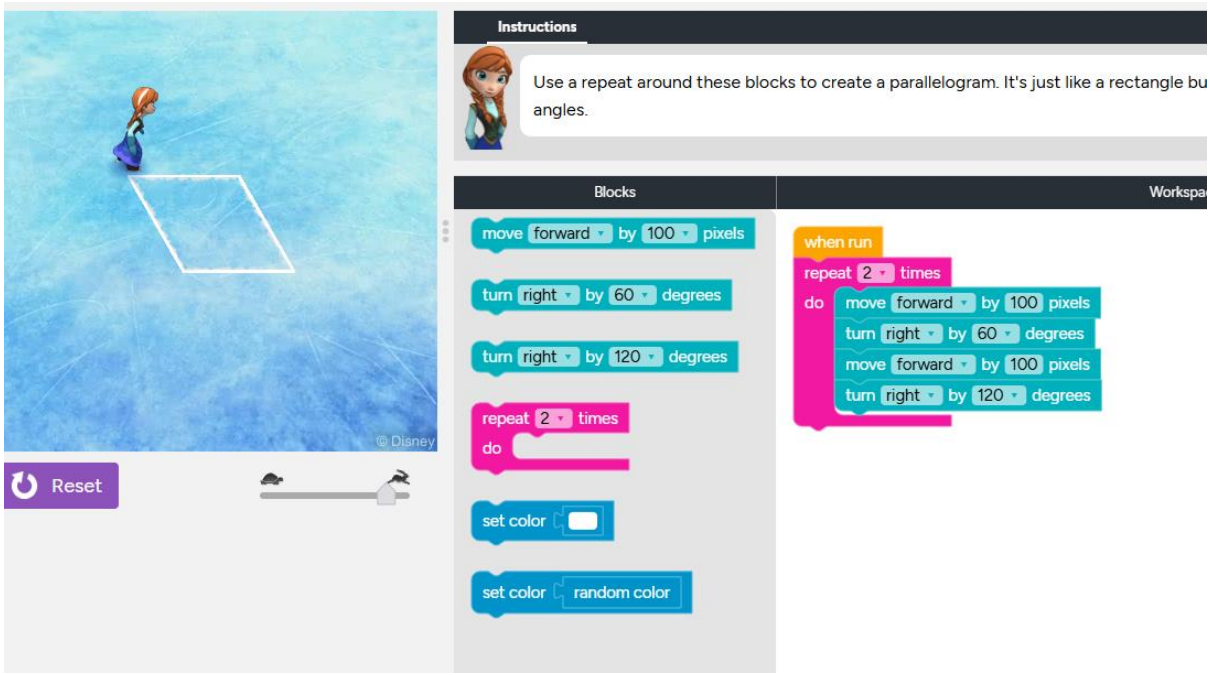
Frozen nivel 8:



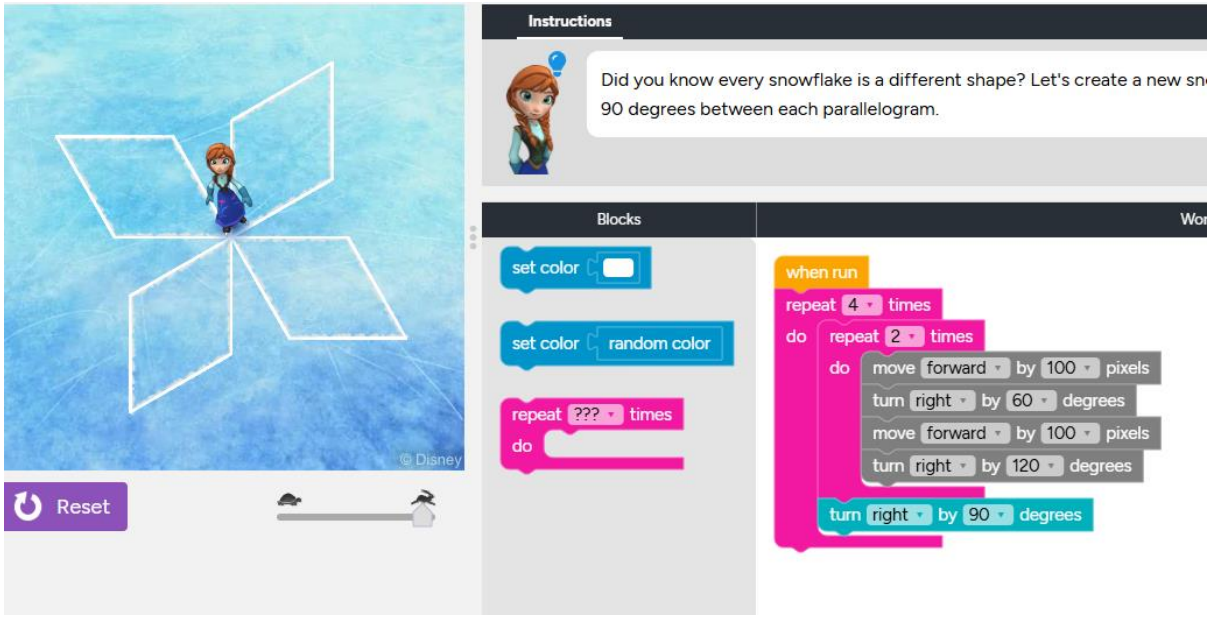
Frozen nivel 9:



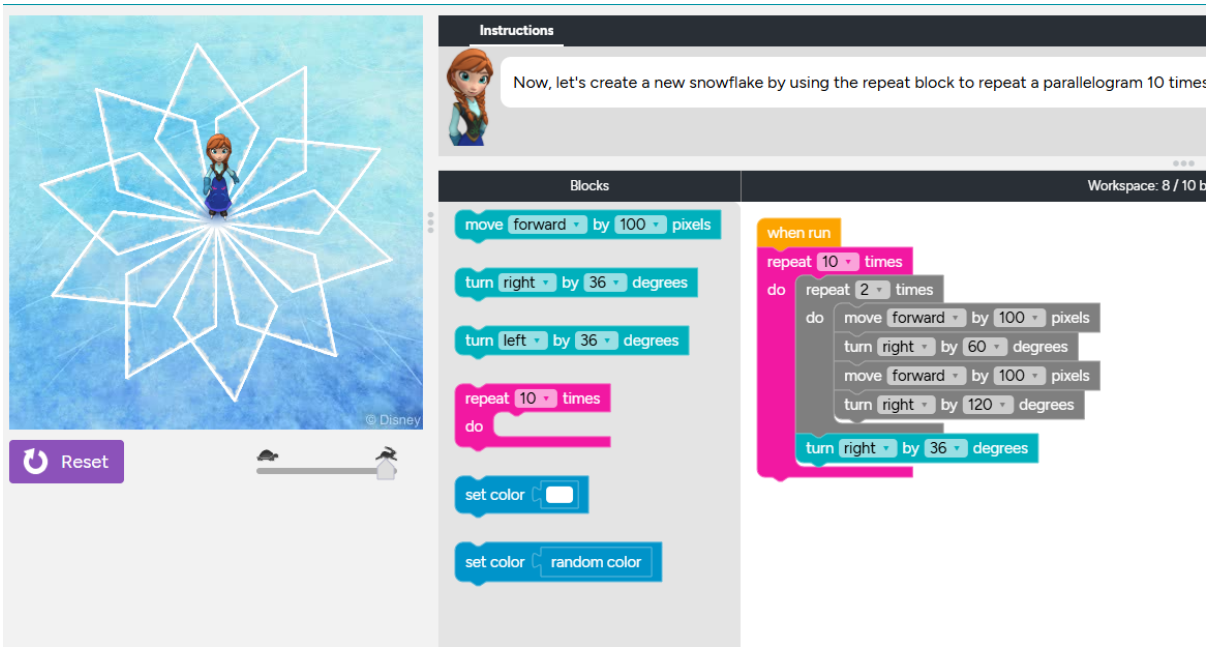
Frozen nivel 10:



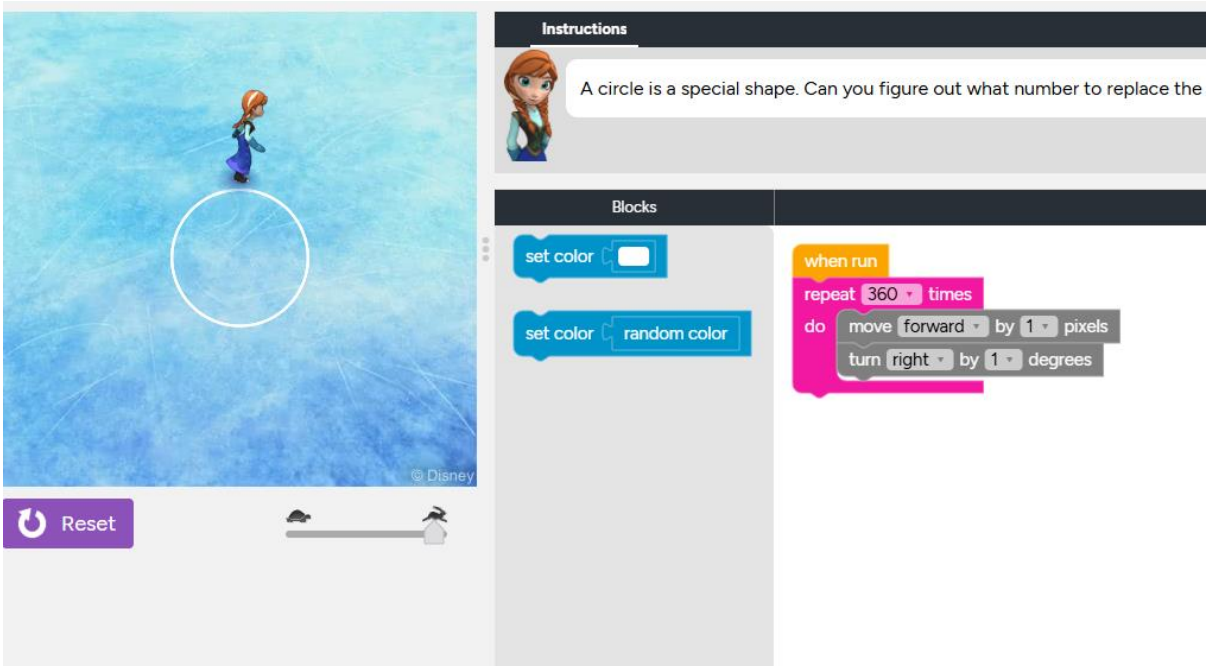
Frozen nivel 11:



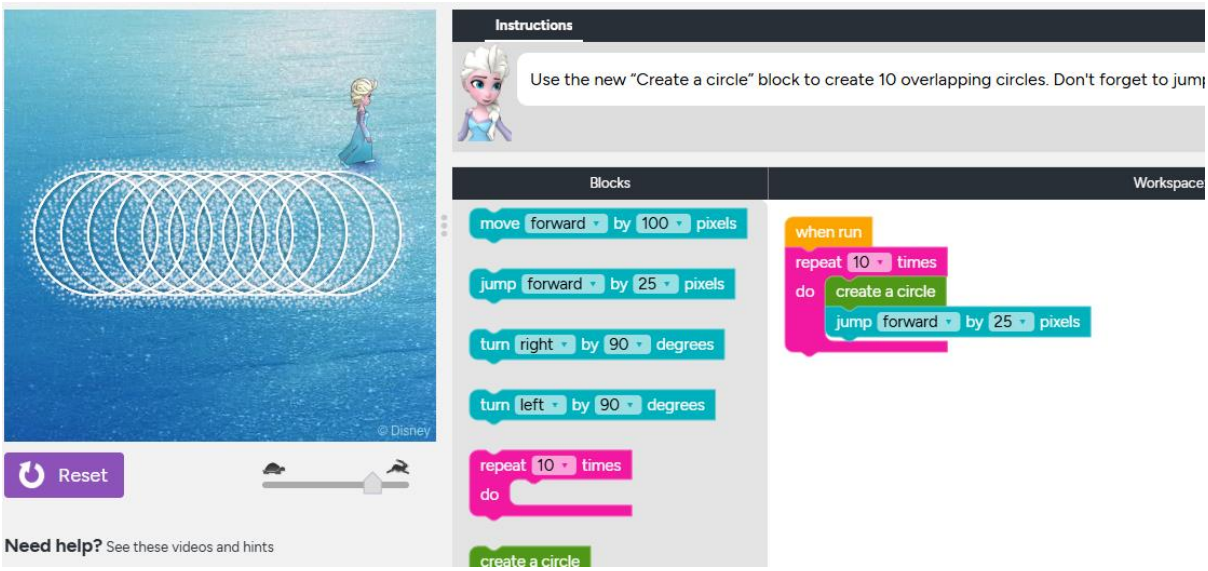
Frozen nivel 12:



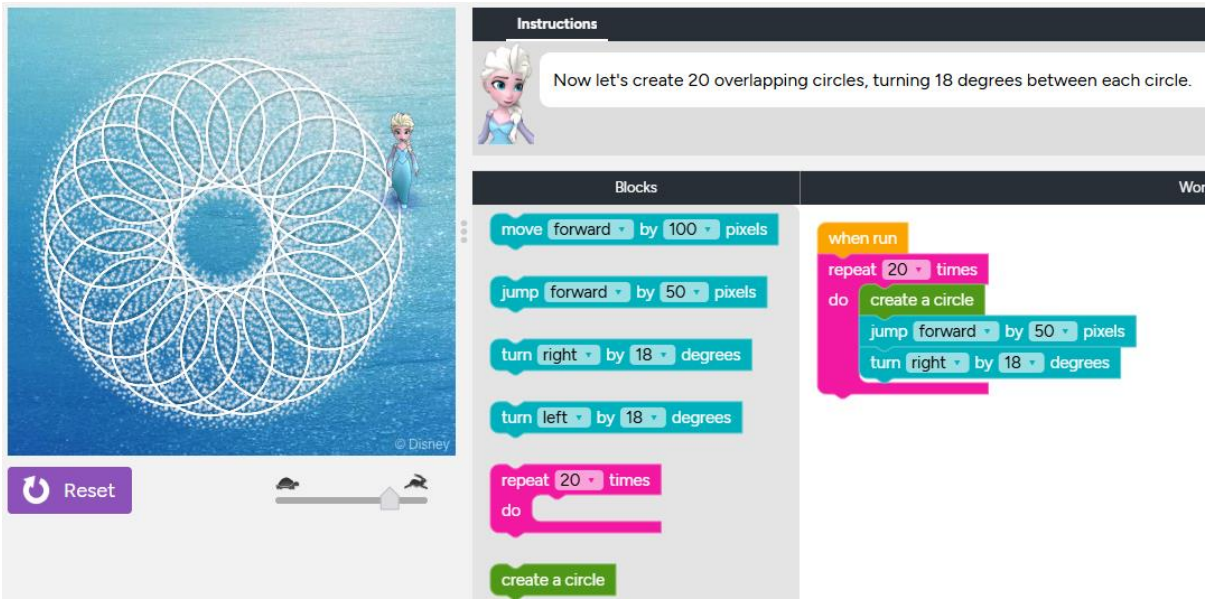
Frozen nivel 13:



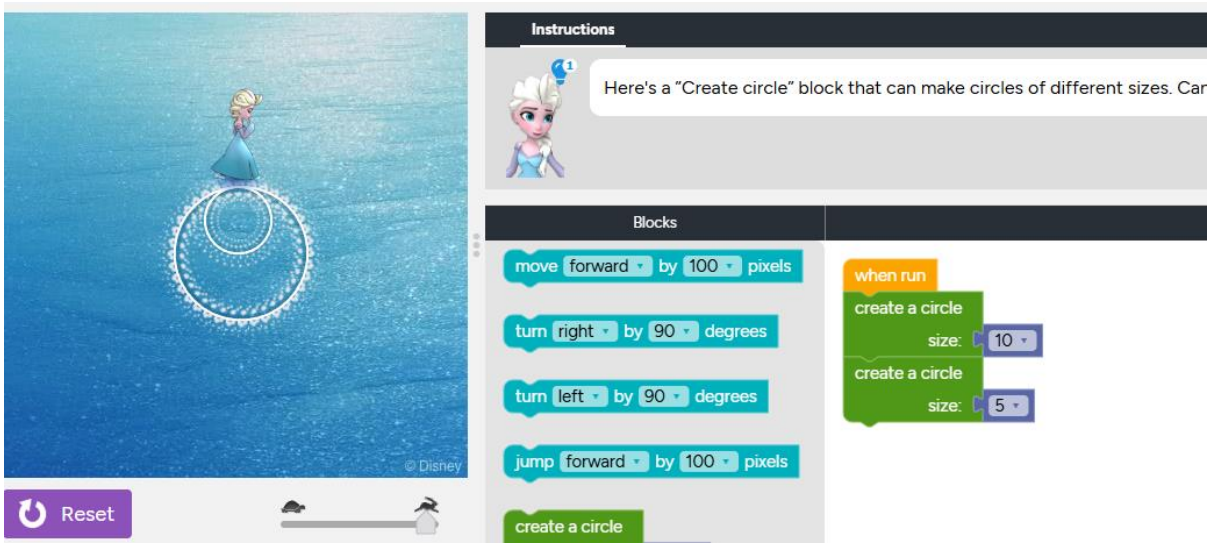
Frozen nivel 14:



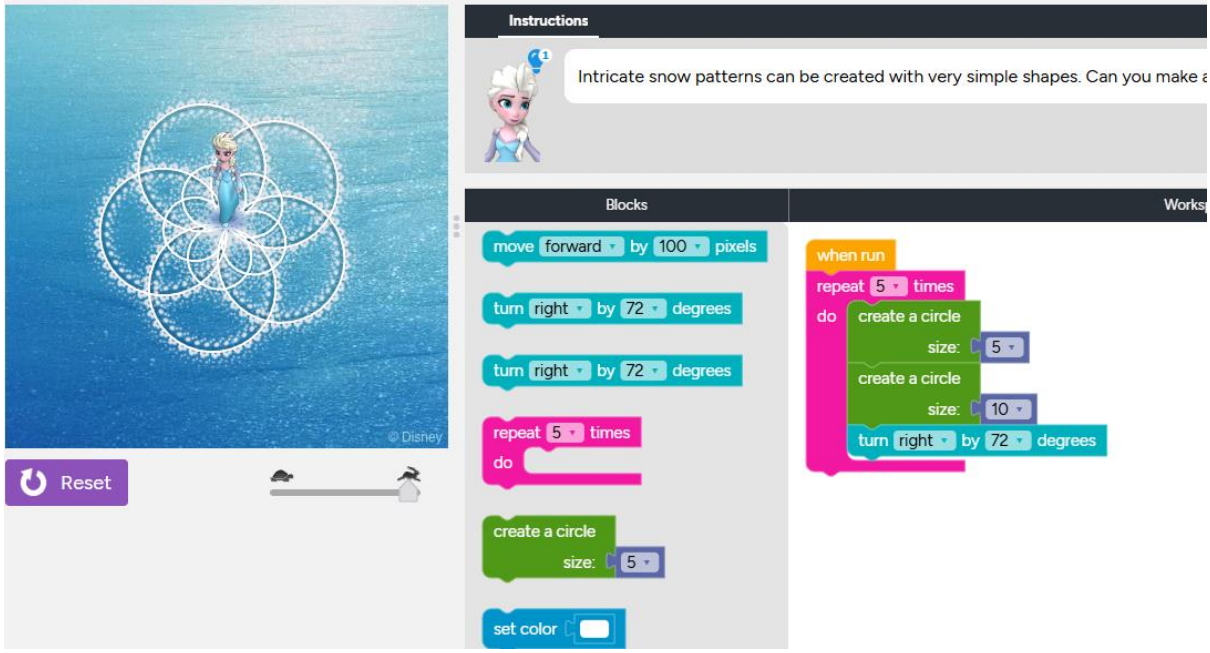
Frozen nivel 15:



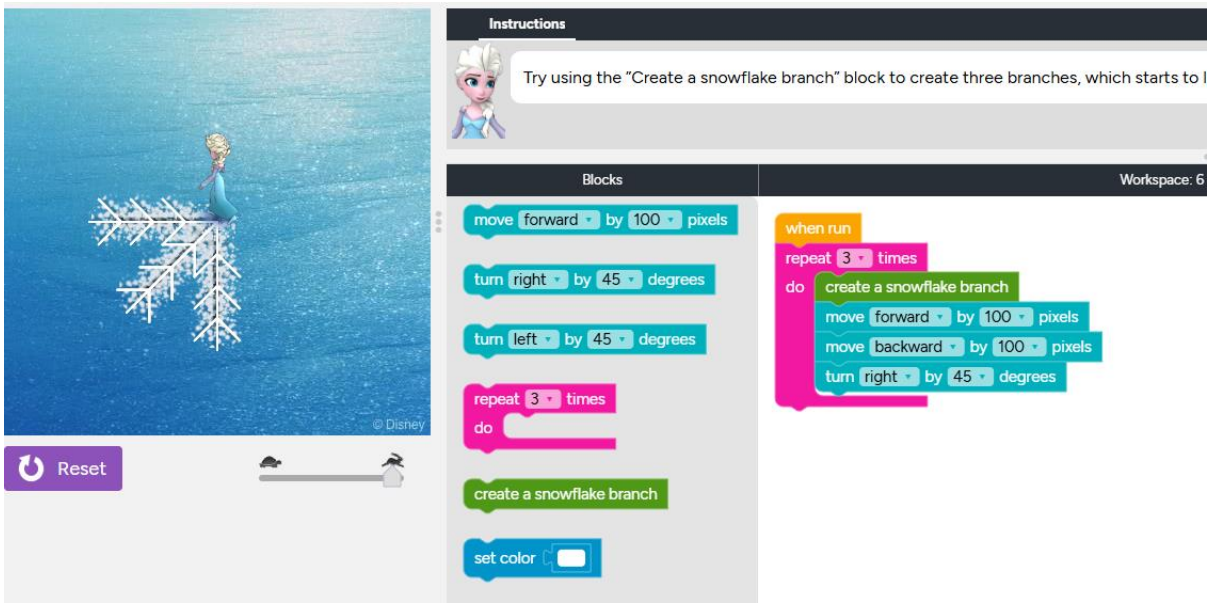
Frozen nivel 16:



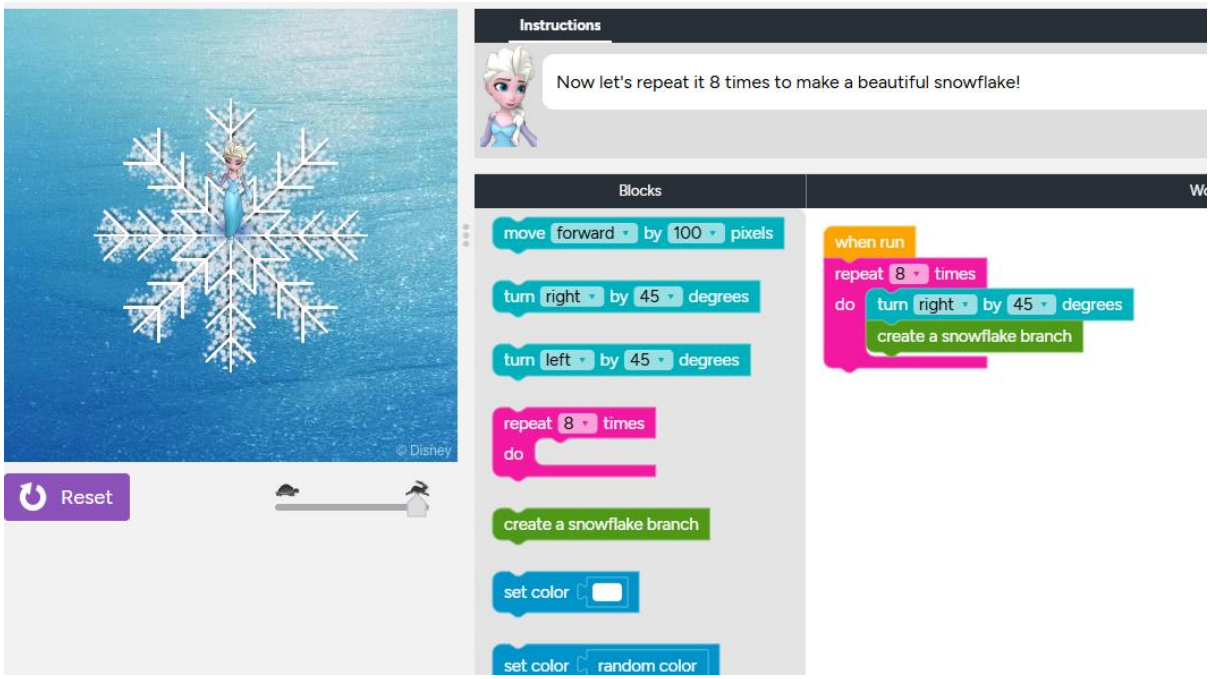
Frozen nivel 17:



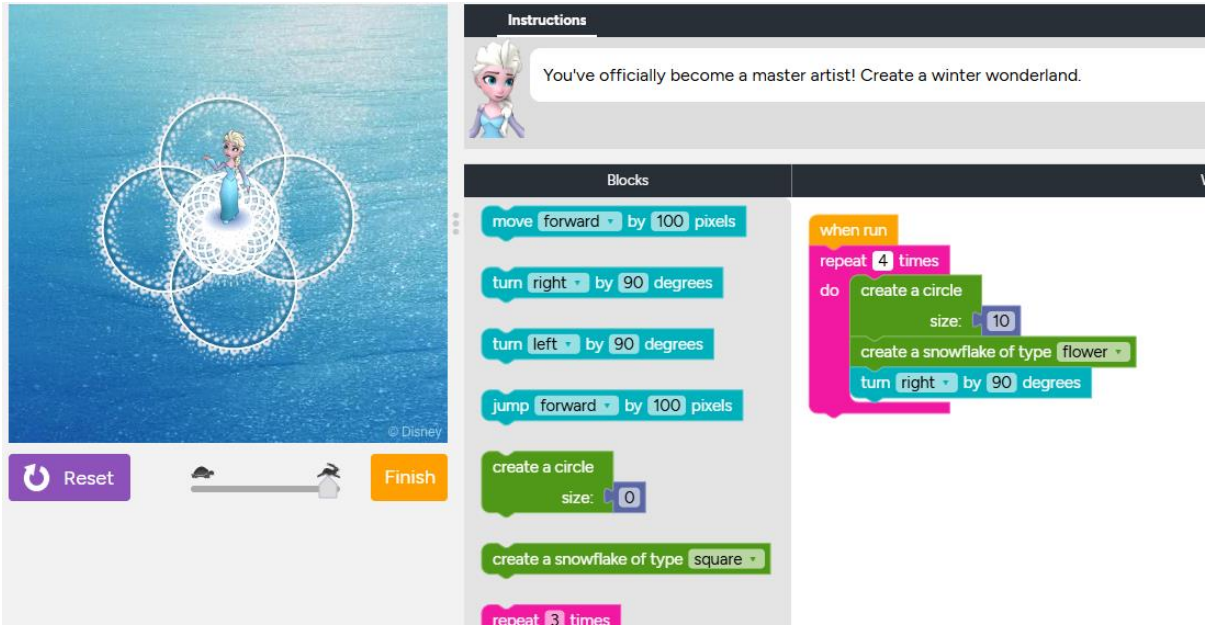
Frozen nivel 18:



Frozen nivel 19:



Frozen nivel 20:



Actividad 3

Juego del gato y la pulga:

Las principales estrategias utilizadas en el juego de la pulga fueron el hecho de utilizar los colores para que detecte las colisiones y de esta manera que gire y avance dependiendo si toca un color o no. En cuanto al juego del gato lo principal fue ajustar las animaciones a los controles y hacer que detecte las colisiones en base a los colores, ya sea para perder vidas o teletransportarse.

Juego Pulga: https://scratch.mit.edu/projects/1208349114

Juego Gato: https://scratch.mit.edu/projects/1208330661

Actividad 4

Preguntas:

1. ¿Qué aprendiste jugando con Lightbot y Frozen?
2. ¿Qué ventaja tiene el uso de funciones?
3. ¿Cuándo conviene usar un ciclo for y cuándo uno while? Podés dar ejemplos.
4. ¿Qué nos permite hacer un condicional?
5. ¿Para qué te sirvió la herramienta “Variables” en Scratch?

Respuestas:

1. Mediante los juegos Lightbot y Frozen, desarrollamos una mejor comprensión de algoritmos y pensamiento lógico mediante el apartado visual y los bloques de código para después relacionarlo e implementarlo en el Scratch.

2. El uso de funciones nos permite optimizar el trabajo/código/bloques de código para un funcionamiento eficaz, sencillo y fácil de comprender de manera muy versátil y útil.

3. Se usa un ciclo for cuando sabes la cantidad exacta de veces que quieres que se repita el código, como al recorrer una lista o para un número fijo de iteraciones. En cambio, un ciclo while se usa cuando el número de repeticiones es desconocido y depende de que una condición sea verdadera, terminando cuando la condición se vuelve falsa. Un for por ejemplo se puede utilizar para dibujar patrones como en Frozen, mientras que un while para hacer acciones hasta que se determine un fin de esta, por ejemplo, con el juego de la cucaracha que el while sería el rebotar con las paredes y esquivarlas, y terminaría este while cuando toque la cucha.

4. Un condicional nos permite que el programa tome decisiones.
En vez de ejecutar siempre la misma secuencia de instrucciones, con un condicional podemos decir:

Si pasa tal cosa, entonces hacer esto; de lo contrario, hacer otra cosa (o no hagas nada)

5. El uso de crear variables en Scratch me sirvió mucho para lograr ciertas condiciones ya sean un puntaje o la cantidad de vidas que le puedo dar al jugador y representarlas en la pantalla.