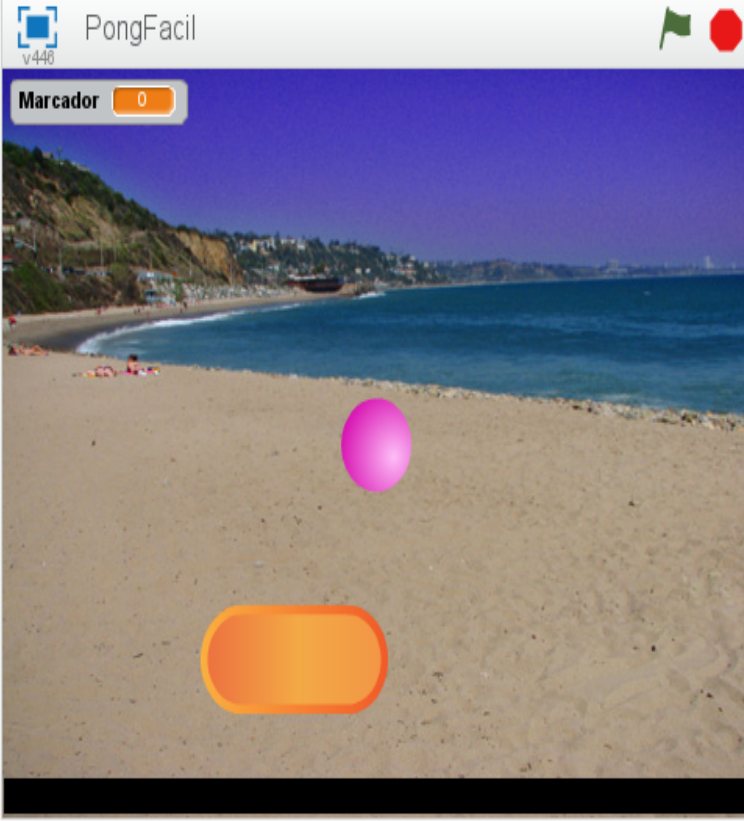


# PRIMEROS JUEGOS CON SCRATCH



X: 240 Y: -180

Objetos

Nuevo objeto: 🖌️ / 📁 📷

Fondo nuevo: 🖌️ / 📁 📷

Programas Disfraces Sonidos

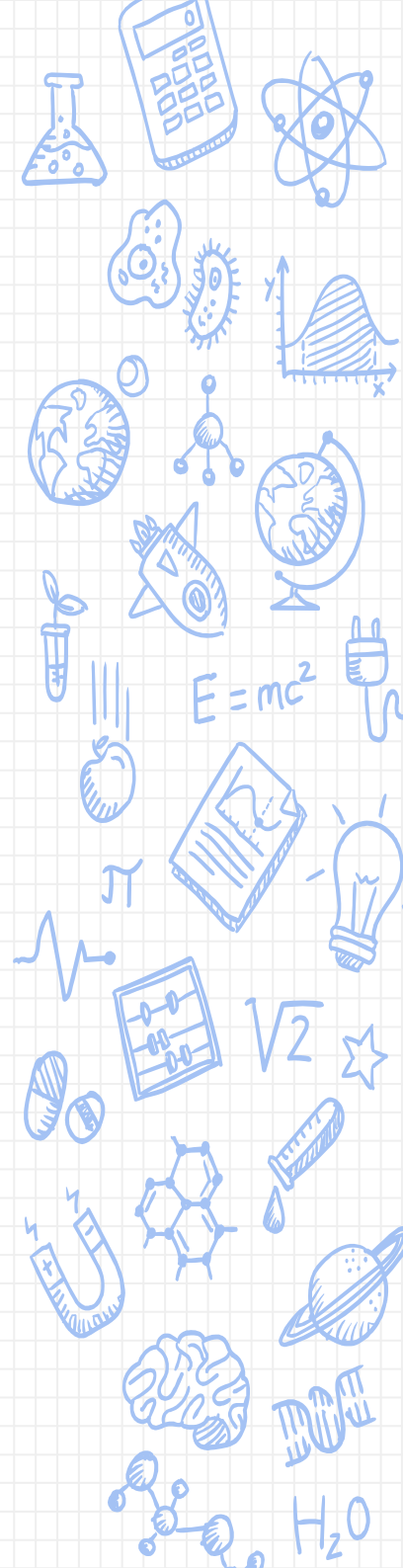
- Movimiento**
- Eventos
  - Apariencia
  - Sonido
  - Lápiz
  - Datos
  - Control
  - Sensores
  - Operadores
  - Más Bloques

- mover 10 pasos
- girar 15 grados
- girar 15 grados
- apuntar en dirección 90
- apuntar hacia
- ir a x: -54 y: -107
- ir a puntero del ratón
- deslizar en 1 segs a x: -54 y
- cambiar x por 10
- fijar x a 0
- cambiar y por 10
- fijar y a 0
- rebotar si toca un borde
- fijar estilo de rotación izquierda

- al presionar tecla flecha derecha
  - apuntar en dirección 90
  - mover 10 pasos
- al presionar tecla flecha izquierda
  - apuntar en dirección -90
  - mover 10 pasos

x: -54  
y: -107





## Código de la pala

```
al presionar tecla flecha derecha ▼  
  apuntar en dirección 90 ▼  
  mover 10 pasos
```

```
al presionar tecla flecha izquierda ▼  
  apuntar en dirección -90 ▼  
  mover 10 pasos
```



## CÓDIGO DE LA PELOTA 1/3

al presionar

ir a x: 0 y: 0

apuntar en dirección 180

por siempre

mover 8 pasos

al presionar

por siempre

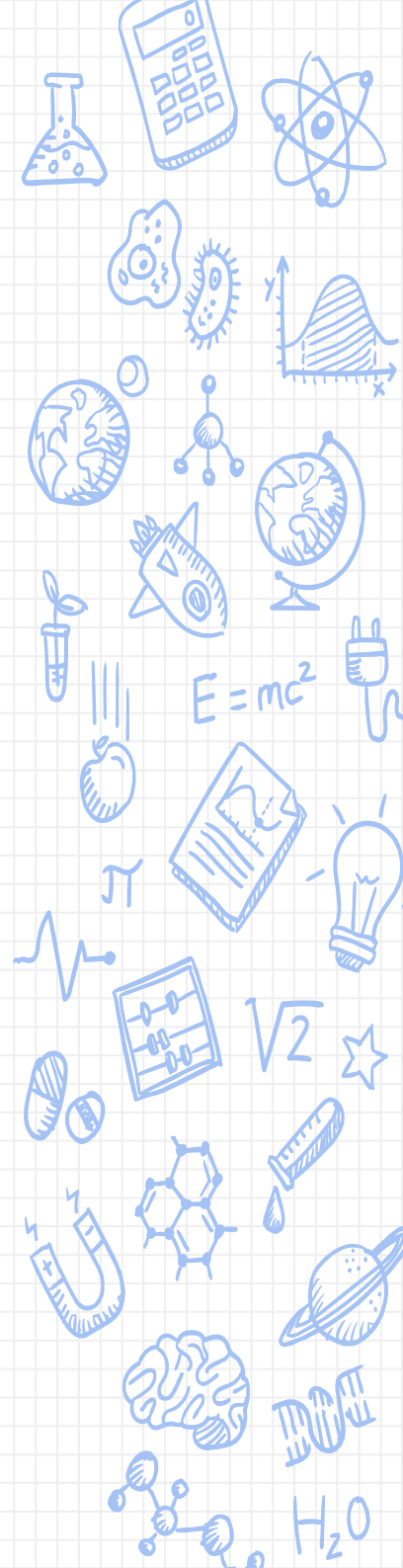
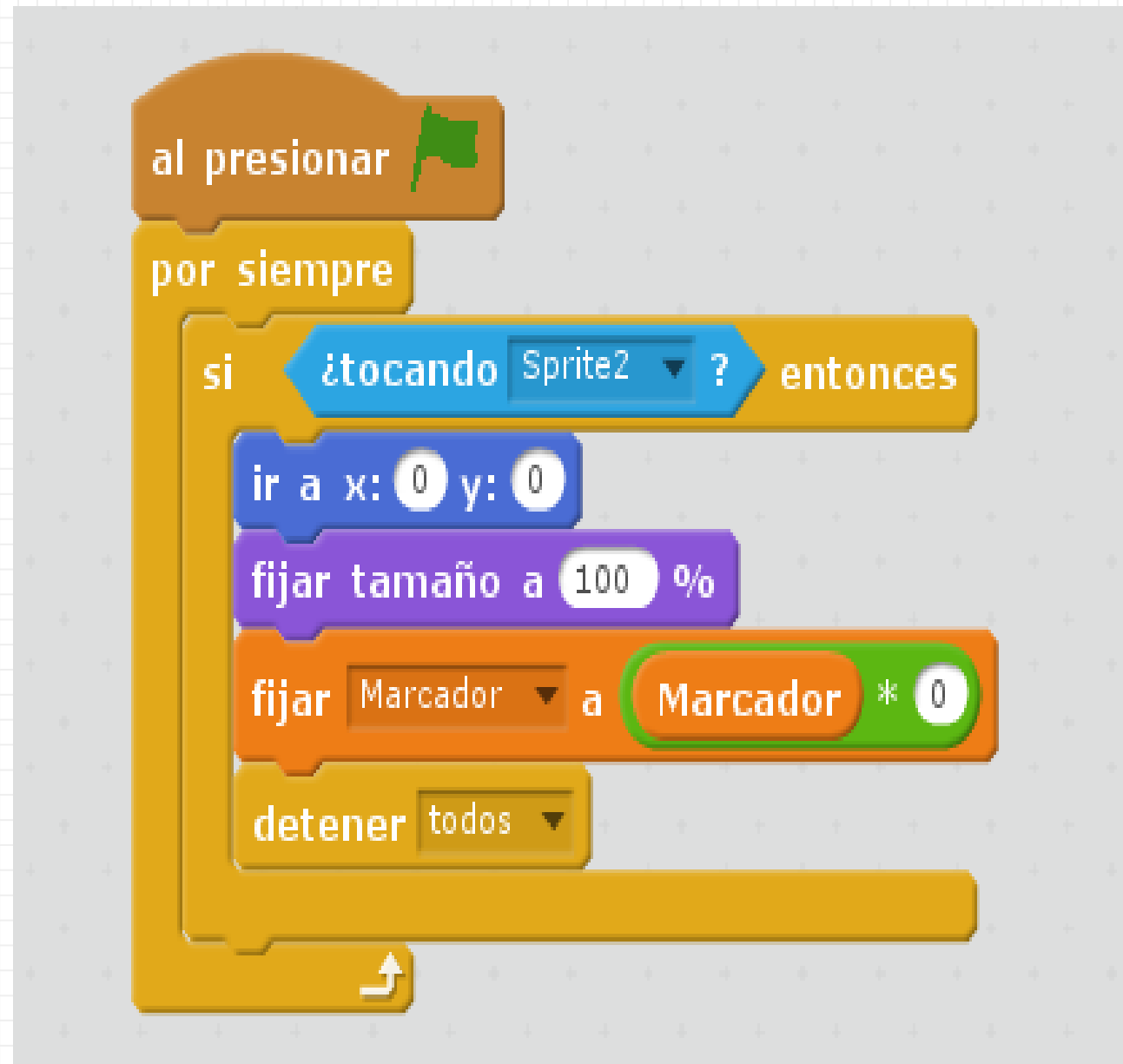
rebotar si toca un borde



x: 0  
y: 0



## CÓDIGO DE LA PELOTA 2/3





## CÓDIGO DE LA PELOTA 3/3

al presionar 

por siempre

si  ¿tocando Button2  ? entonces

apuntar en dirección número al azar entre -30 y 30

fijar Marcador  a Marcador + 1

cambiar tamaño por -10





# Esquiva Bola



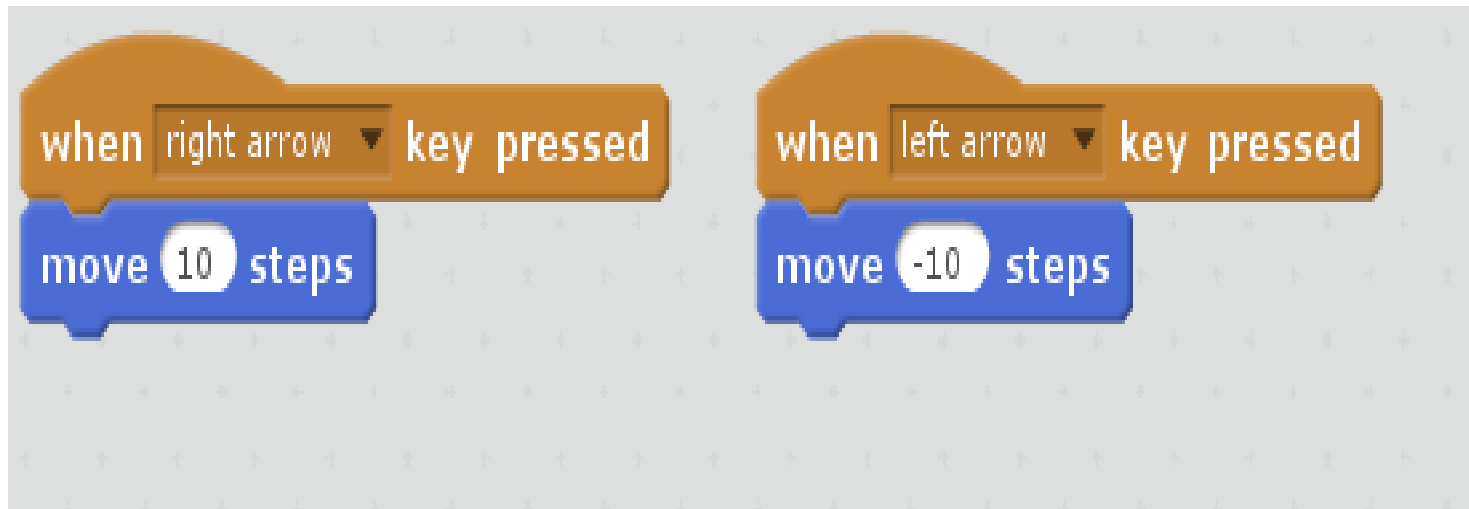
# Creamos las imágenes del juego

- Usamos imágenes del programa
- Descargamos
- Creamos nuestras imágenes

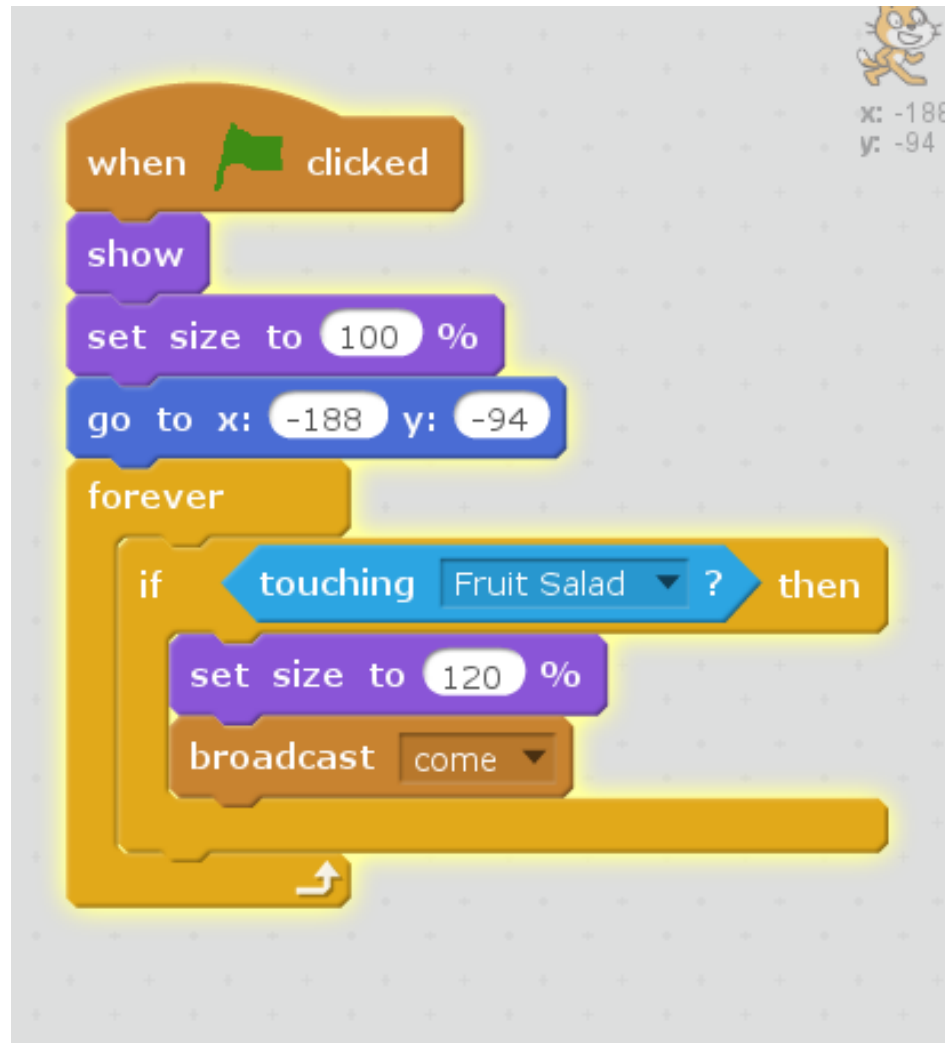
# Necesitamos



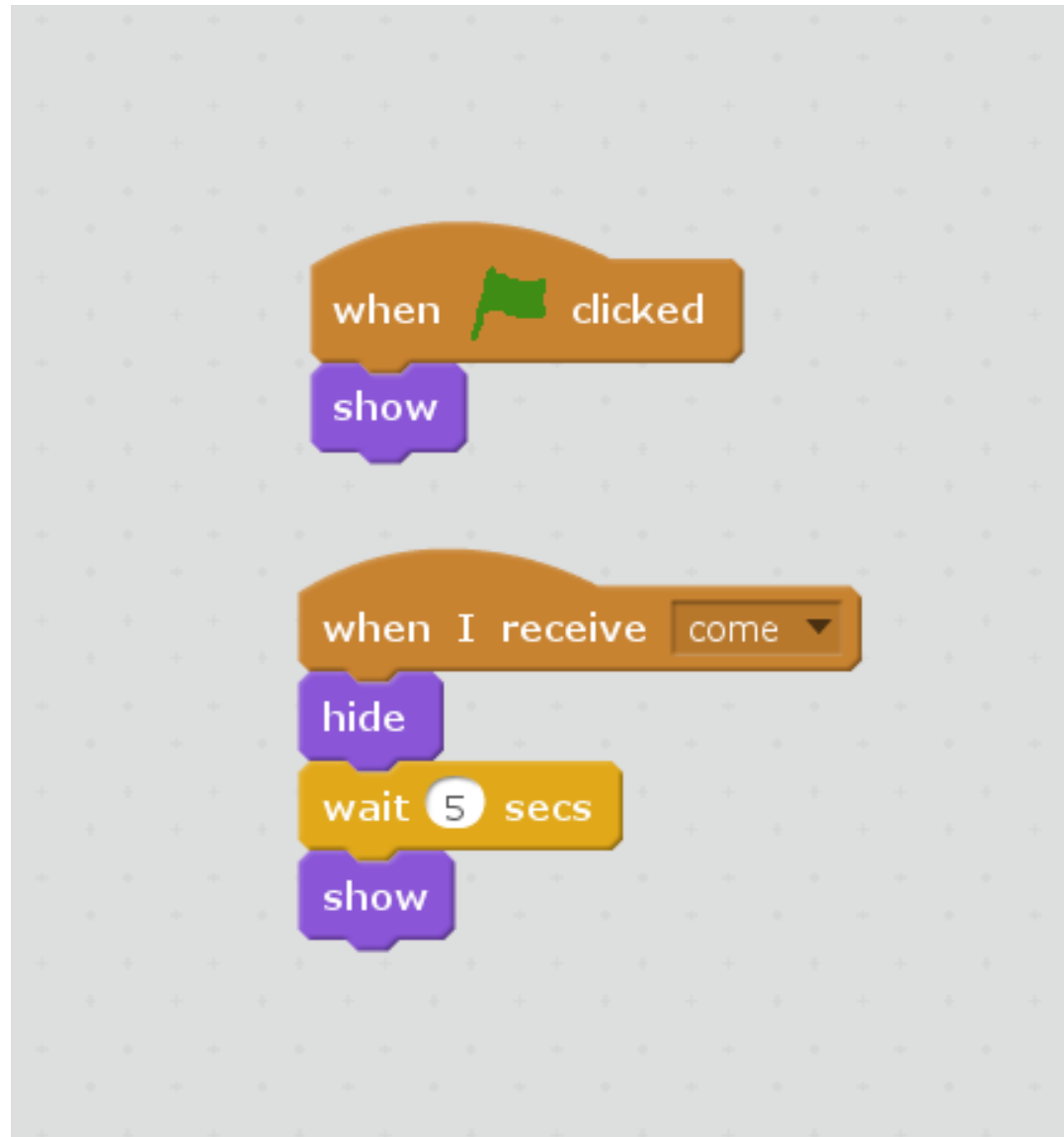
# Damos movimiento a nuestra protagonista



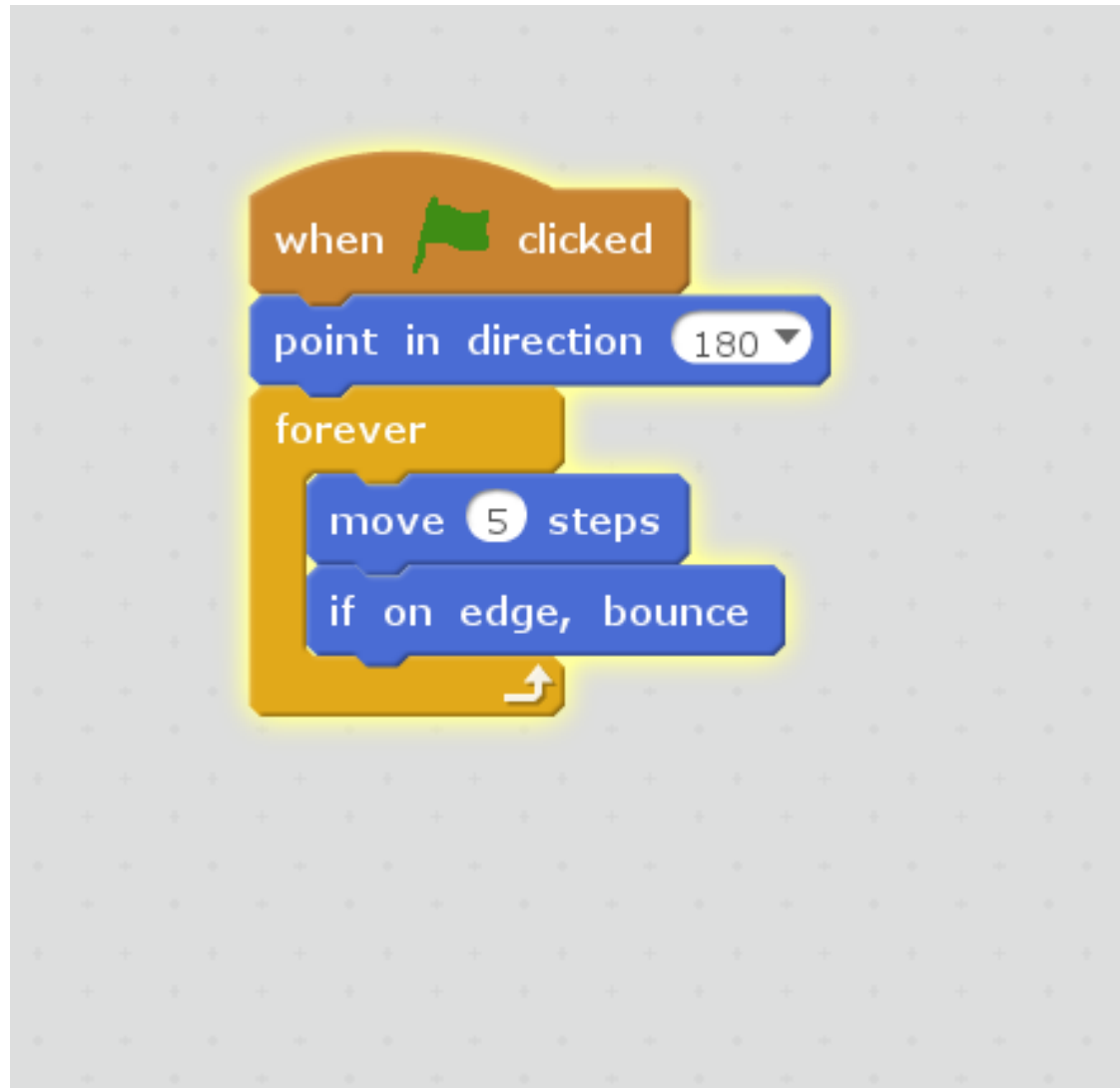
# Cuando toca la comida...



# Ahora a por la comida

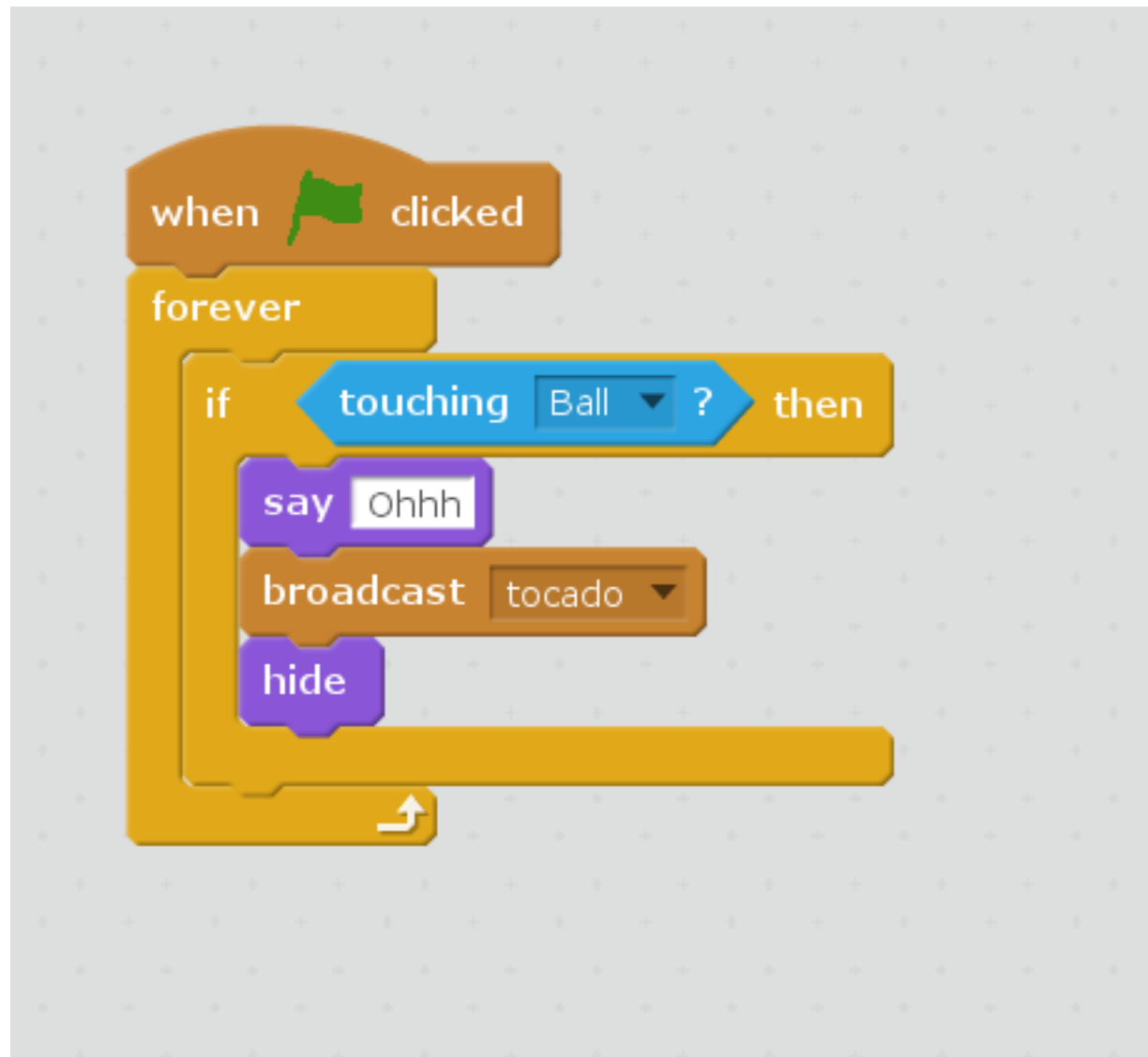


# Vamos a darle movimiento a las pelotas (a todas)





# Que pasa si tocamos la pelota (uno por cada pelota)



# Retos

- Cambiar el fondo cuando la pelota nos toque
- Hacer un marcador

when  clicked

set **puntos** to 0

switch backdrop to beach rio

show

set size to 100 %

go to x: -188 y: -94

forever

if touching Fruit Salad ? then

set size to 120 %

broadcast come

set **puntos** to **puntos** + 1

when  clicked

forever

if touching Ball ▼ ? then

say Ohhh

broadcast tocado ▼

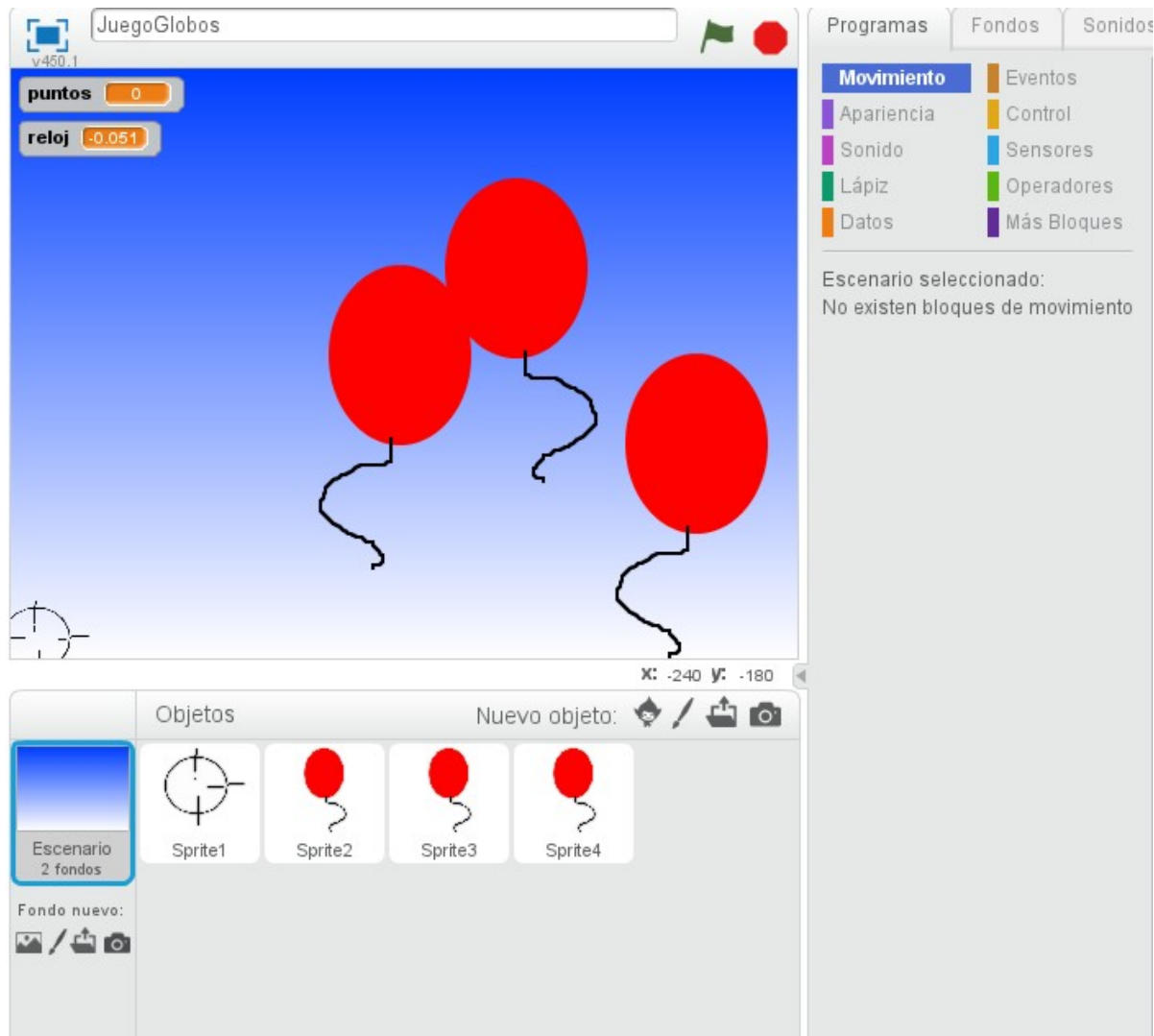
hide

switch backdrop to beach rio2 ▼

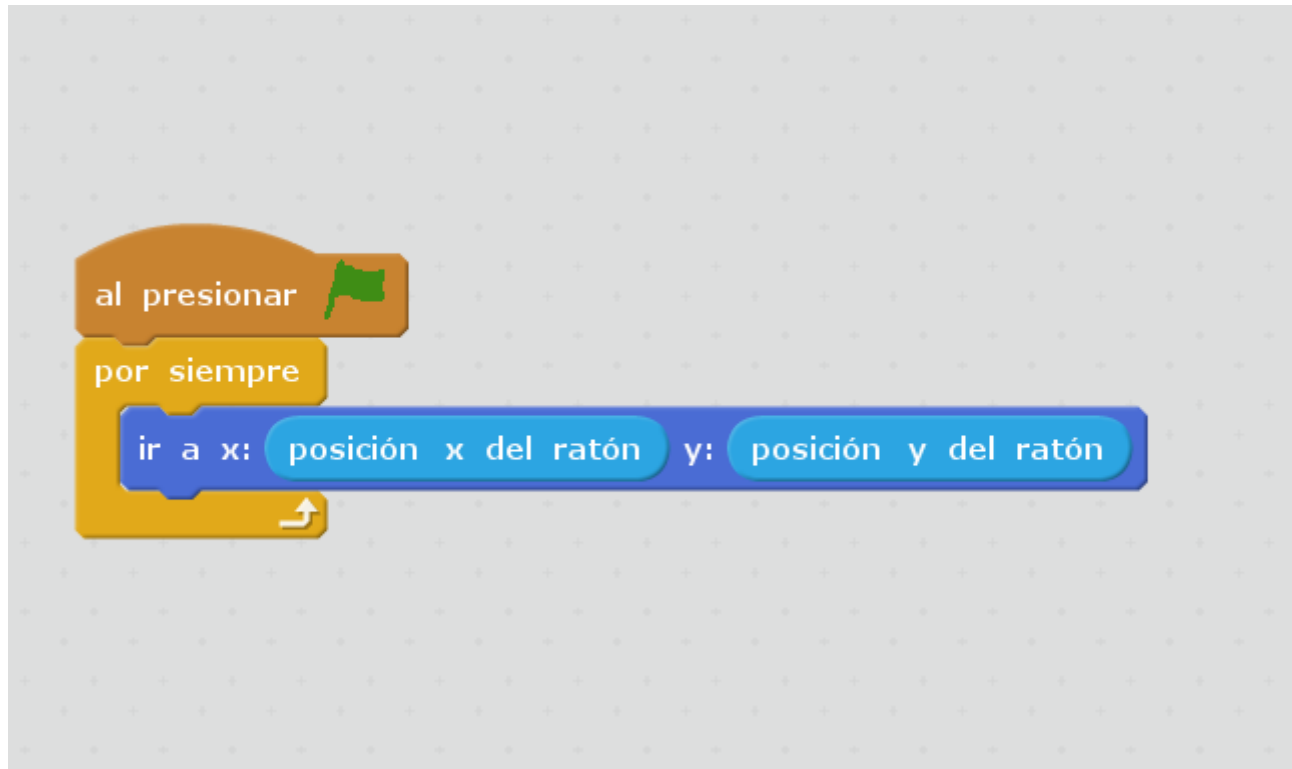
# JUEGO GLOBOS



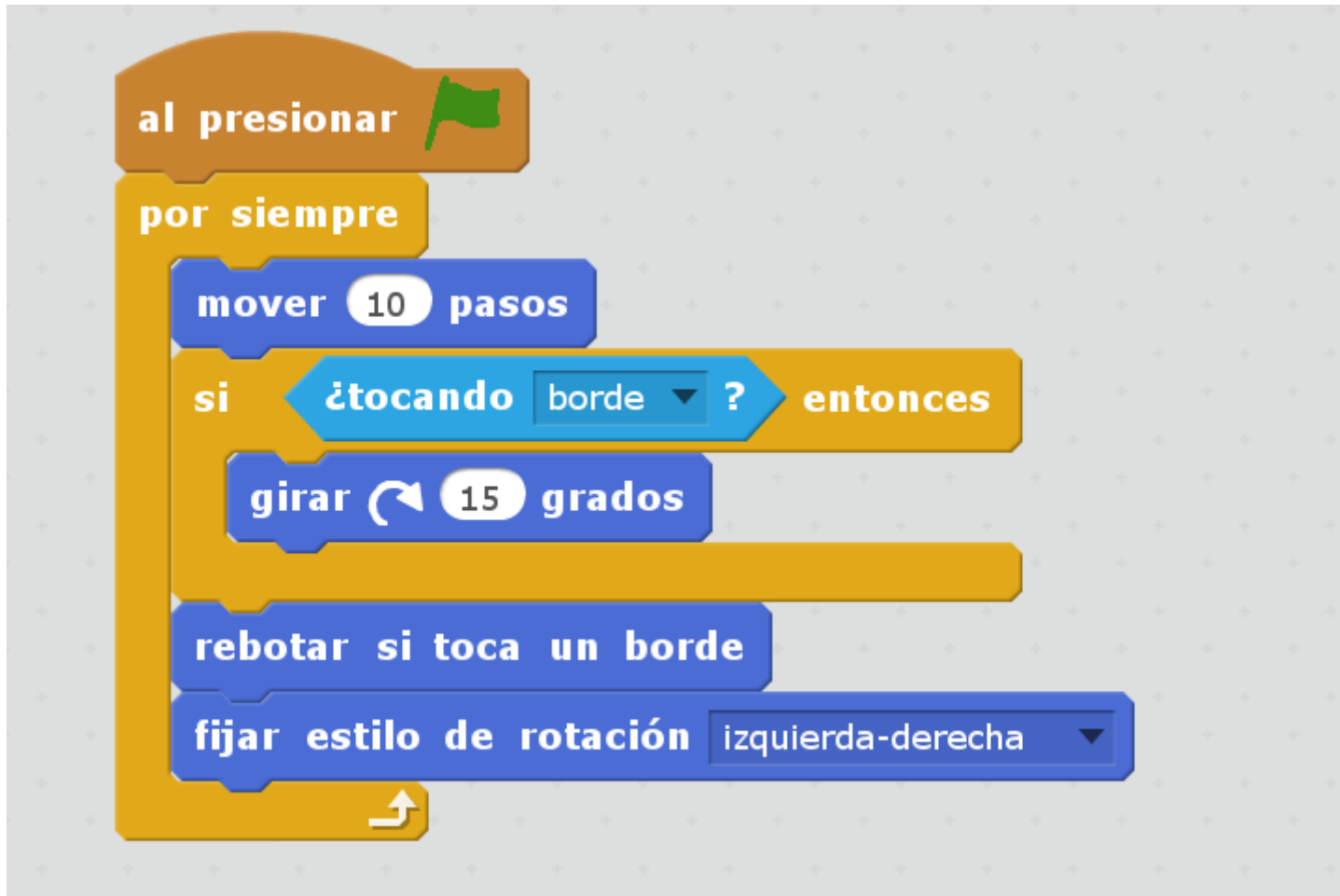
- CREAMOS TRES GLOBOS (2 DISFRACES)
- CREAMOS UN PUNTO DE MIRA
- CREAMOS DOS FONDOS (INICIO Y FIN)



# PROGRAMACIÓN PUNTO MIRA



# GLOBO 1/4

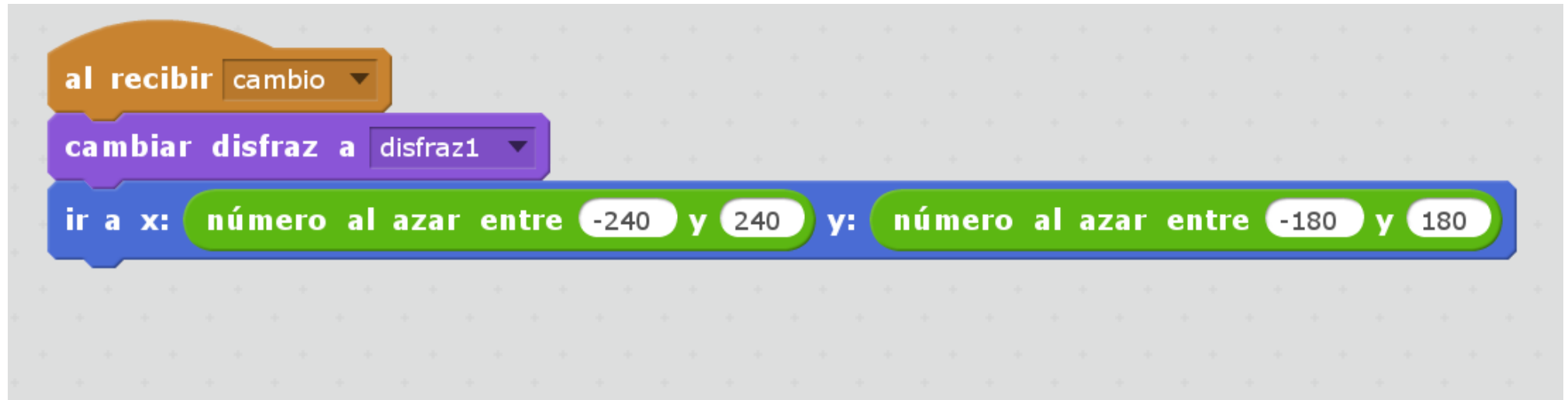




# GLOBO 2/4



# GLOBO 3/4



# GLOBO 4/4

al presionar 

cambiar efecto  por

cambiar disfraz a

ir a x:  y:

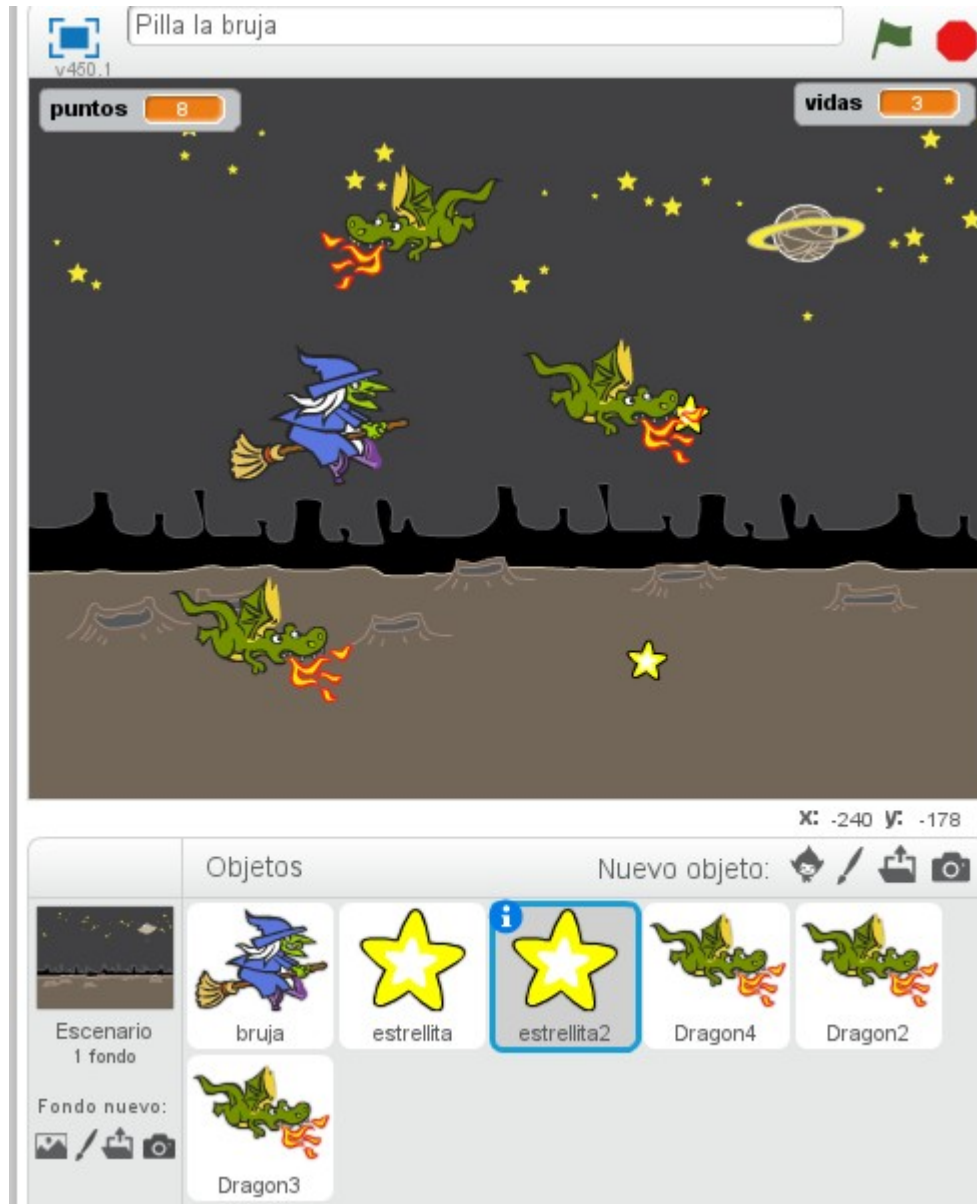
# ESCENARIO



!!!!A JUGAR!!!

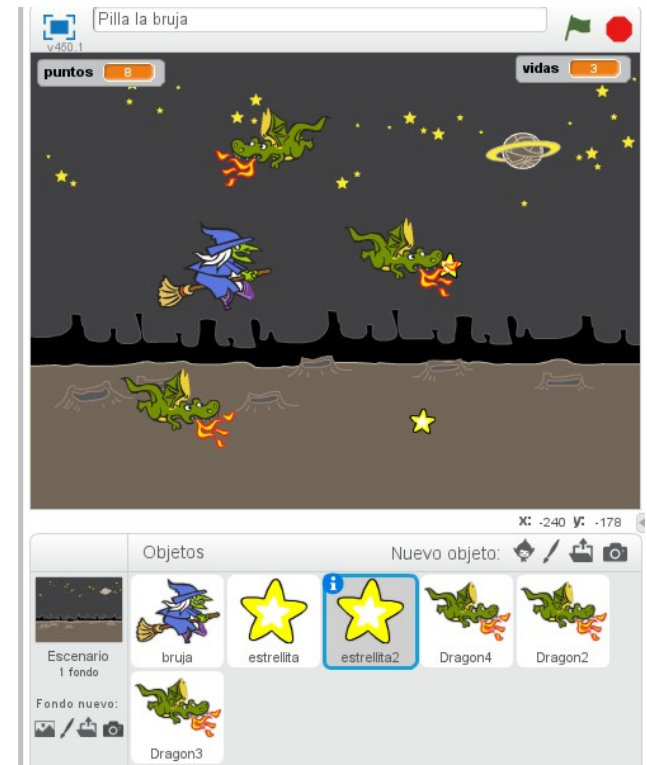


# PILLA LA BRUJA



# CREAMOS LOS PERSONAJES Y FONDO

- CREAMOS UNA BRUJA
- TRES DRAGONES
- 2 ESTRELLAS
- FONDO ESPACIO



# BRUJA 1/

al presionar tecla flecha arriba ▼

cambiar y por 10

al presionar tecla flecha izquierda ▼

apuntar en dirección -90 ▼

cambiar x por -10

al presionar tecla flecha derecha ▼

apuntar en dirección 90 ▼

cambiar x por 10

al presionar tecla flecha abajo ▼

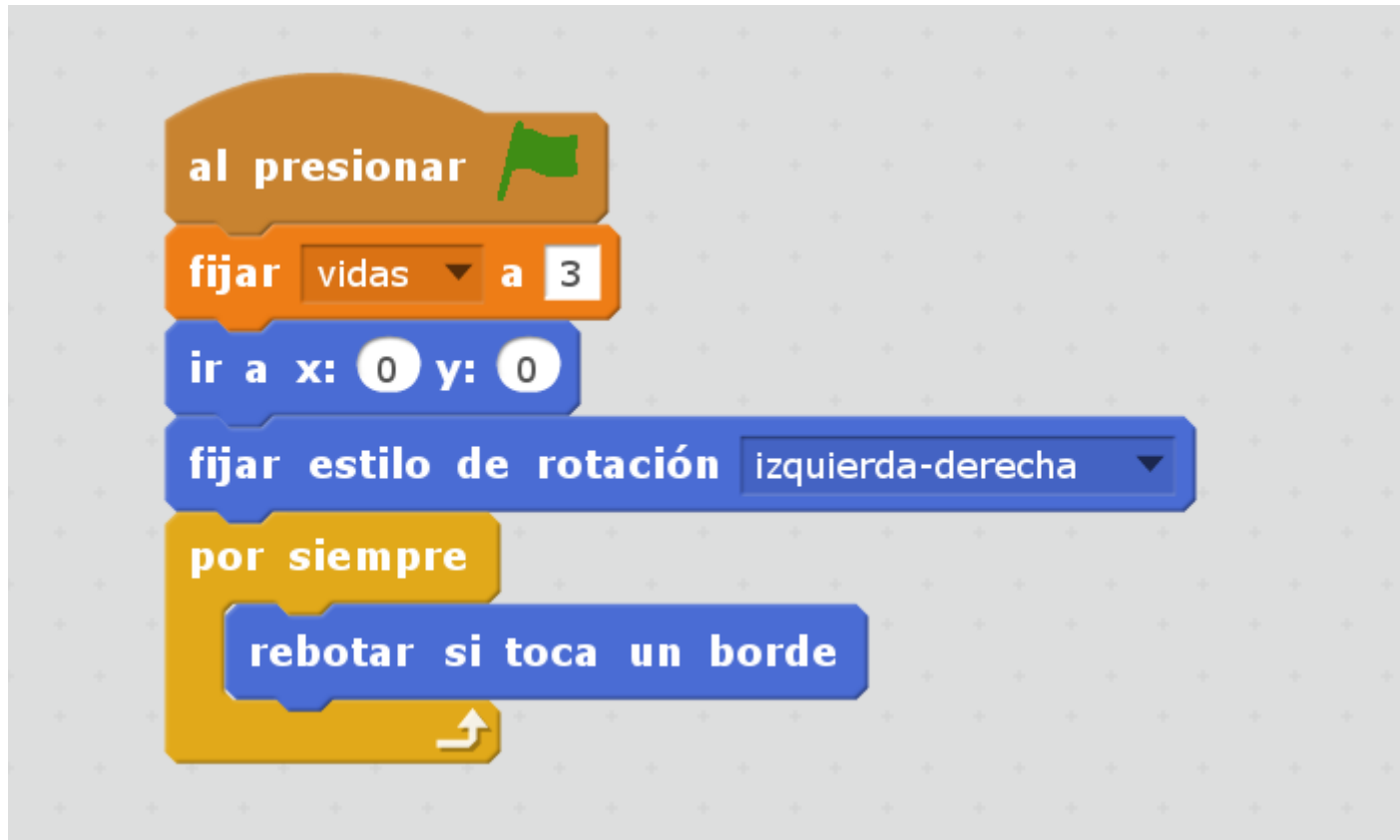
cambiar y por -10



# BRUJA 2



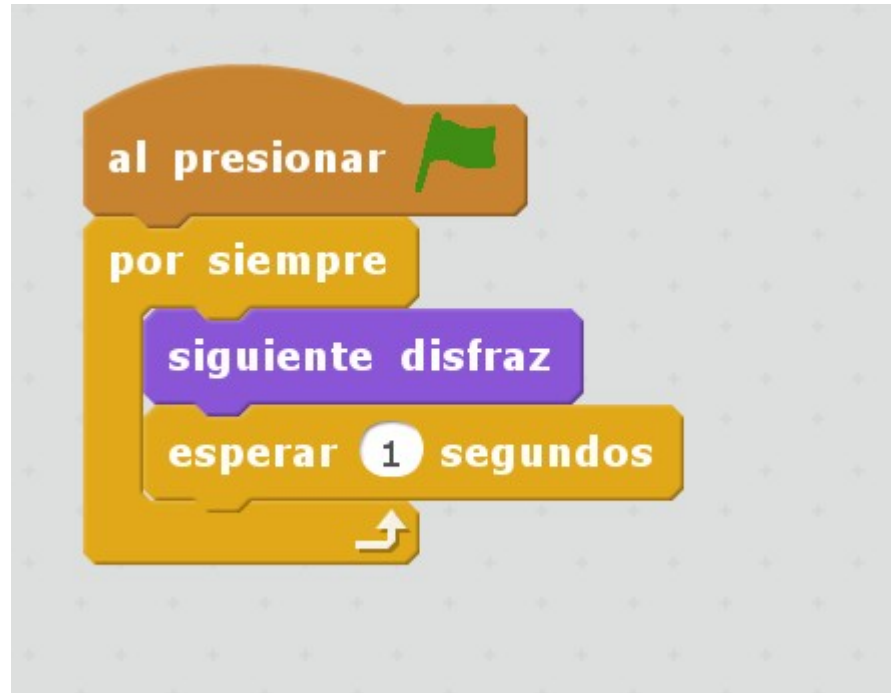
# BRUJA 3



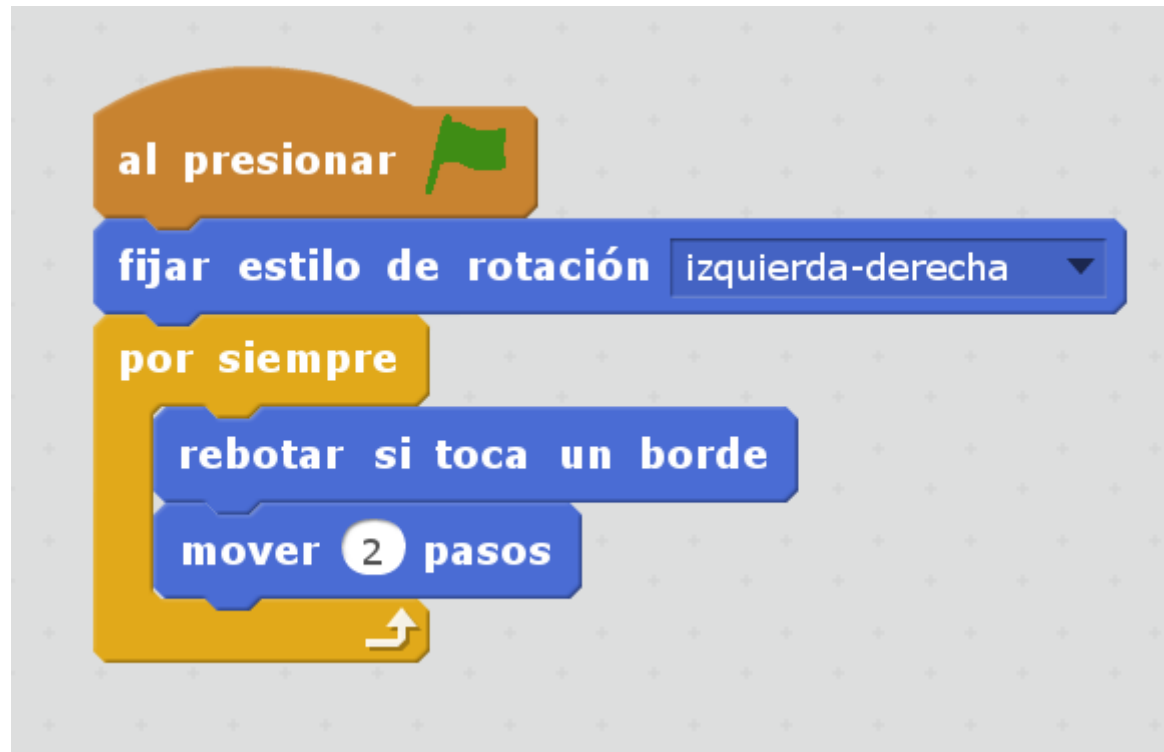
# ESTRELLA



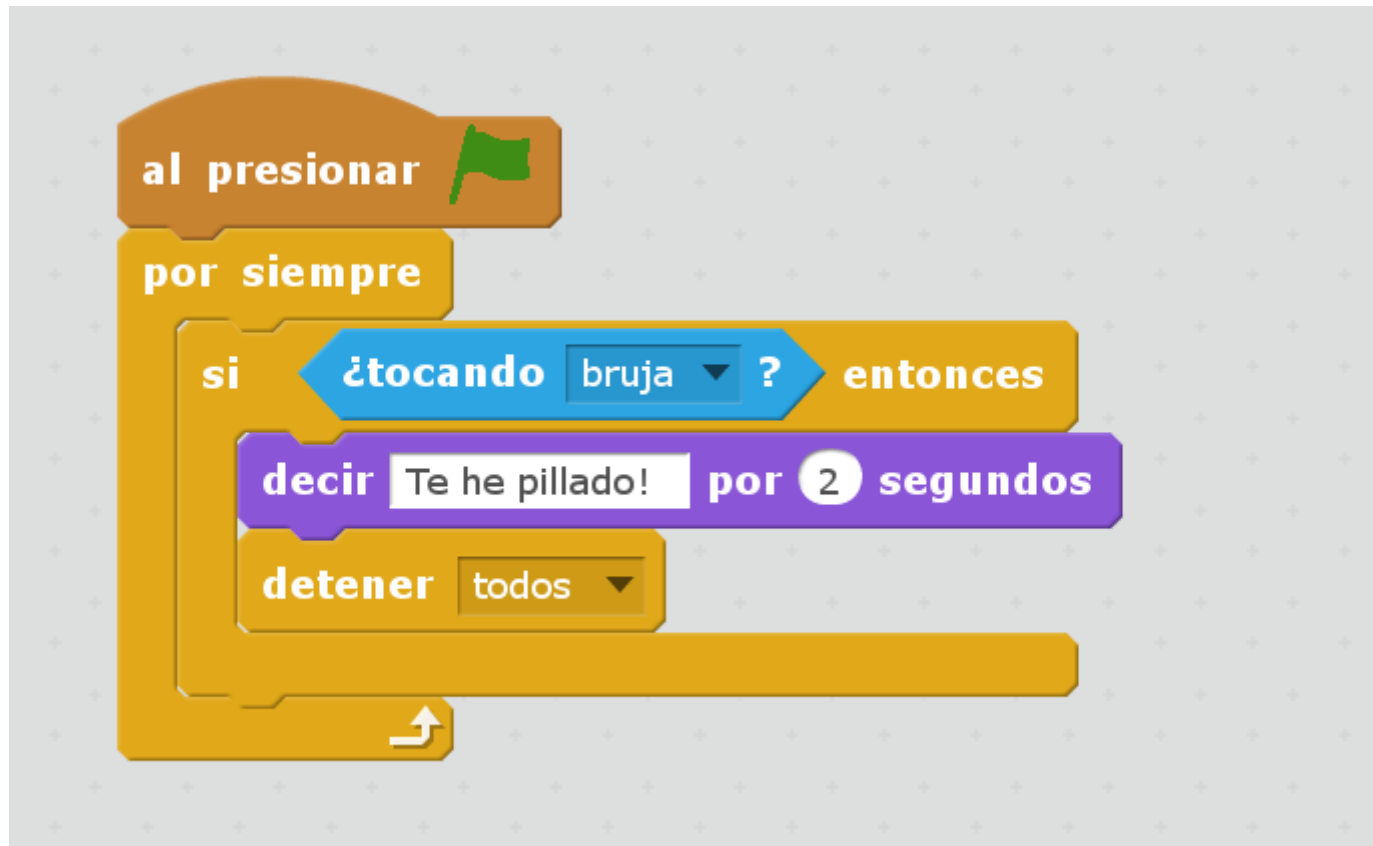
# DRAGÓN 1



# DRAGÓN 2



# DRAGÓN 3



# A PROBAR NUESTRO JUEGO



# ENLACE

<https://github.com/oslugr/CodeWeek2016>