

TALLER DE PROGRAMACIÓN CON SCRATCH 1.4

Documento creado por: *Pedro Ruiz Fernández*

Licencia: Creative Commons by-nc-sa 3.0

Gato persigue a ratón

Se trata de la persecución de la mascota de scratch (el gato) siguiendo al puntero del ratón, el jugador maneja el puntero del ratón y empieza con 0 puntos, si el gato no toca al puntero suma un punto y si lo toca resta 10. La partida termina cuando los puntos son negativos.



Malo persigue a bueno

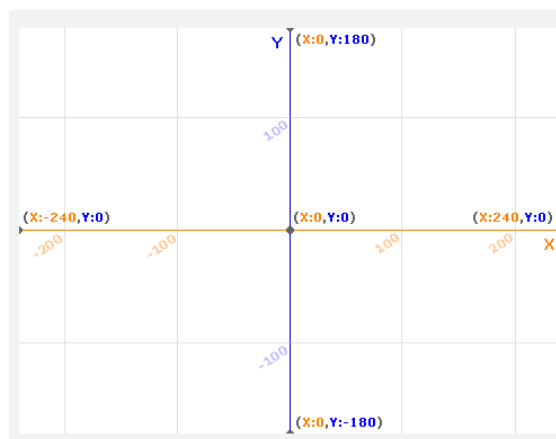
Se trata de un personaje bueno que persigue al puntero del ratón, que huye de un personaje malo que se mueve aleatoriamente. El jugador que maneja el personaje bueno empieza con 200 puntos, si le toca el personaje malo pierde 1 punto. La partida termina cuando los puntos son negativos.



Código de personaje malo

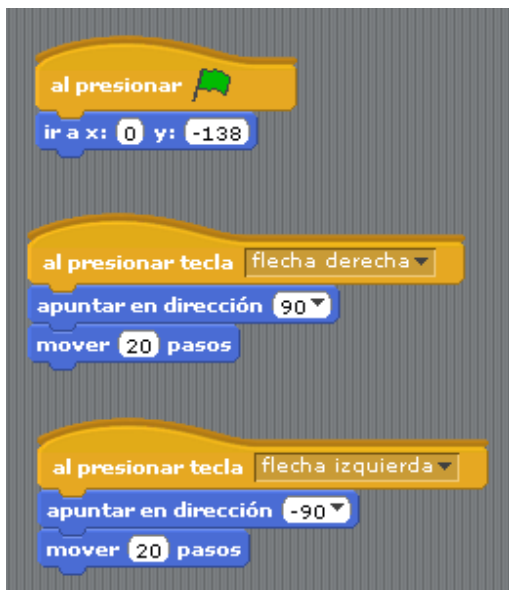


código de personaje bueno



Recoge Regalos

Se trata de un objeto en la parte inferior movido por las tecla izquierda derecha del teclado, que tiene que recoger un segundo objeto que cae desde una posición aleatoria de la parte alta del escenario. El jugador parte con 0 puntos, si coge el objeto que cae suma 1 punto, si no lo coge resta 1 punto. El objeto que cae tanto si es cogido como si no se devuelve a la parte superior para que caiga de nuevo. La partida termina cuando los puntos son negativos.



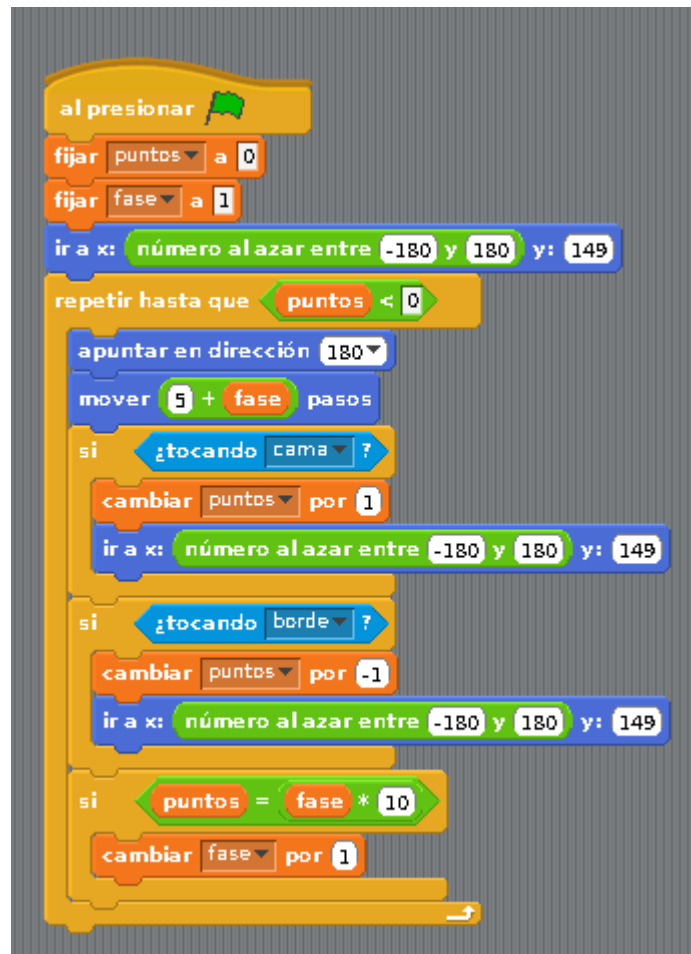
Código de objeto que recoge



código de objeto que cae

Recoge regalos con fases

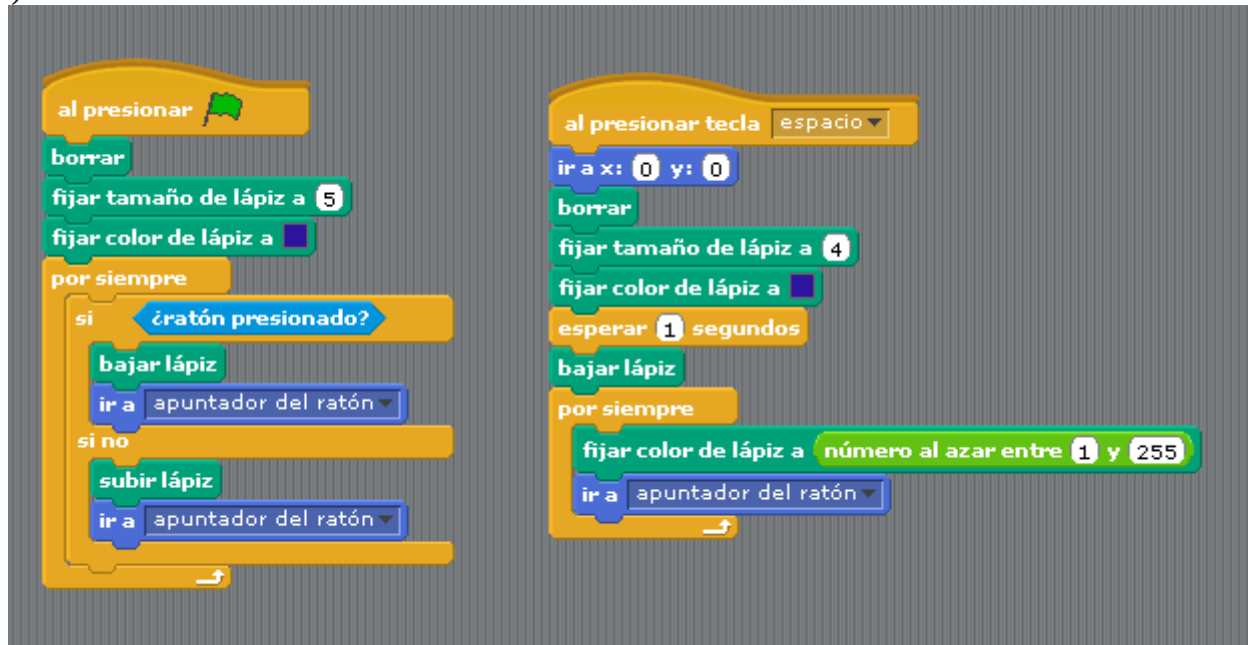
Es igual que el ejercicio anterior pero en este caso se le añade un cambio de fase y de velocidad de caída del objeto cada 10 puntos.



código de objeto que cae

Dibuja

Se trata de utilizar un objeto de Scratch como pincel, el objeto se mueve con el ratón, y dibuja bien presionando el ratón y desplazándose (código de la izquierda) o pinta directamente en su desplazamiento (código de la derecha).



Polígonos

Es un programa que interactúa con el usuario pidiéndole el número de lados y la longitud de lado de un polígono regular para luego dibujarlo.



Dibuja y Borra

Cuando se pulsa la tecla “a” cambia del modo pintar a borrar o viceversa.



Sistema Sol, Tierra y Luna

Se trata de programar un sistema sol, tierra y luna. Para ello situamos al sol en el centro del escenario y hacemos rotar a la tierra a su alrededor, a su vez rotamos a la luna alrededor de la tierra.



código de sol



codigo de luna

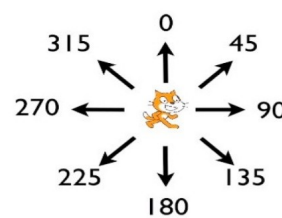


codigo de tierra

Arkanoid

Se trata de hacer rebotar una pelota sobre una pala controlada por el teclado. El jugador parte con 0 puntos y gana un punto cada vez que acierta golpeando a la pelota, perdiendo un punto cuando la pelota no es golpeada. La pelota puede rebotar en todos los bordes. La pelota cae la primera vez de una posición aleatoria de x de la parte superior del escenario y con un ángulo aleatorio. La pelota cuando rebota sobre la pala lo hace también con un ángulo aleatorio.

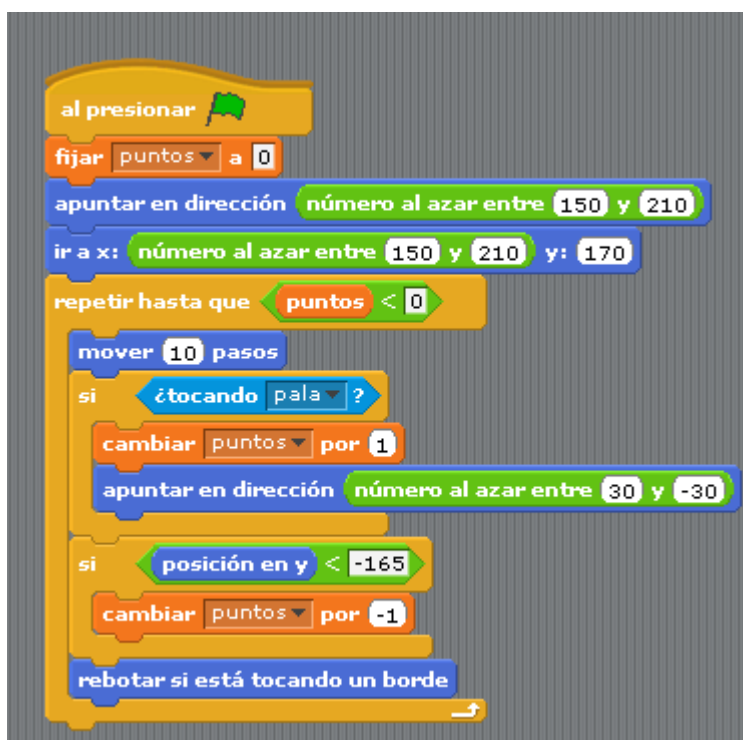
ÁNGULOS PARA MOVER EL PERSONAJE EN SCRATCH



Movimiento y uso de ángulos, uso de sonido
Uso de teclado
Uso sensor (toca espacio, derecha, izquierda, respuesta)
Distintos
Escenario
Diálogos
Pintando lápiz (subir, bajar)

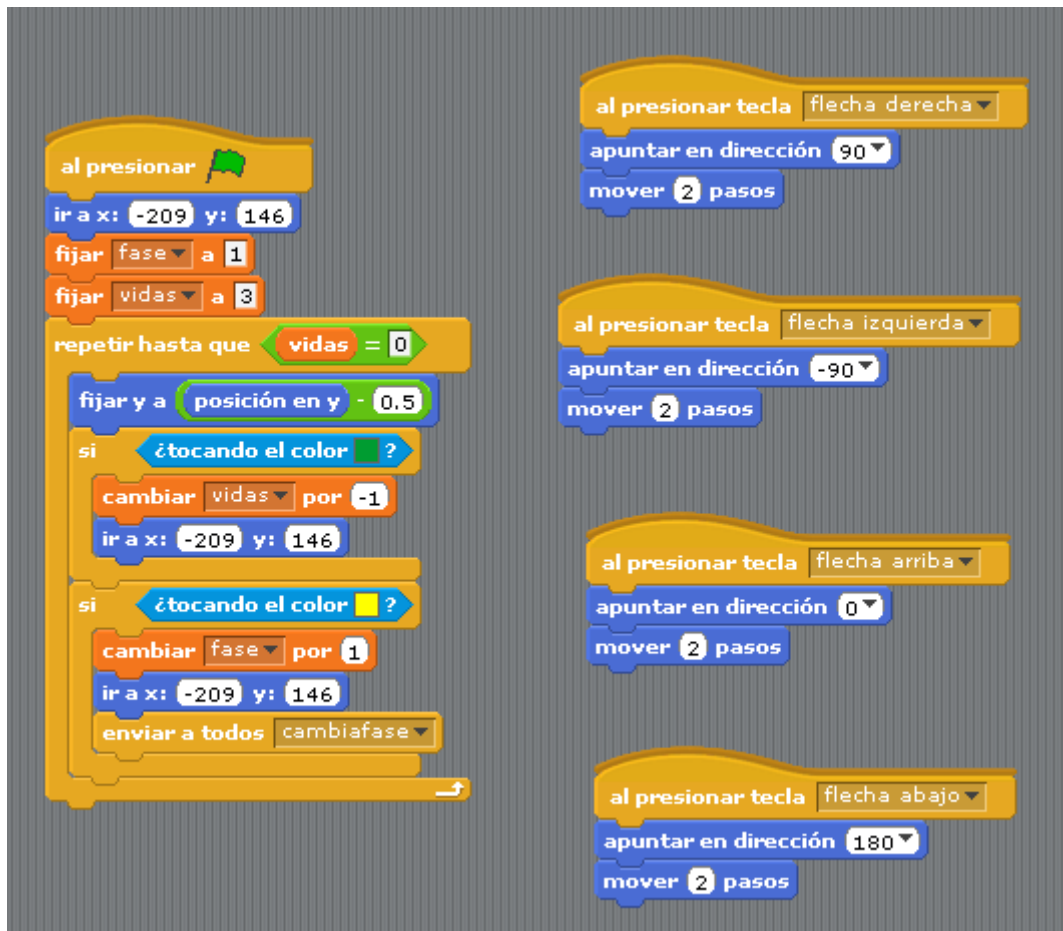


código de pala



código de pelota

Laberinto



Código del objeto que se mueve por el laberinto

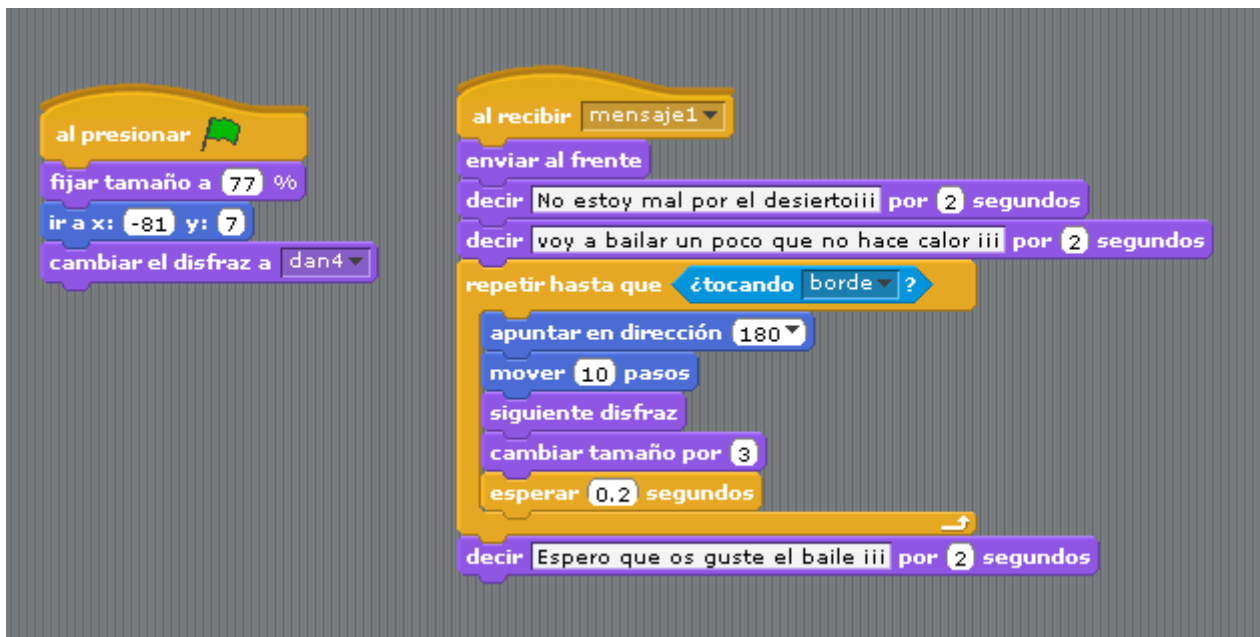
Este proyecto consiste en un objeto que se mueve por un escenario que contiene un laberinto pintado por tí, las paredes del laberinto la pintaremos siempre con el mismo color. El objeto siempre parte desde un mismo lugar y tiene que llegar a una meta en el escenario que será siempre del mismo color. El jugador siempre parte con 3 vidas, si toca la pared del laberinto pierde 1 vida y vuelve a la posición de salida, si llega a la meta cambia a la siguiente fase, cambiando de escenario con un nuevo laberinto. Realiza al menos 3 escenarios en orden creciente de dificultad.



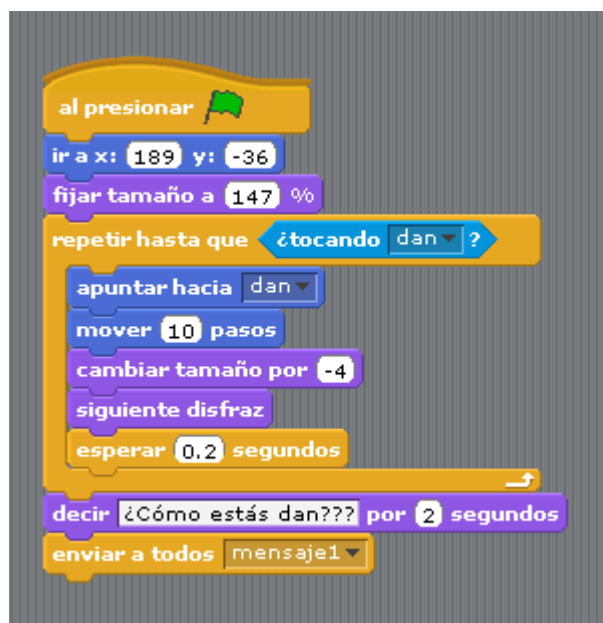
código del escenario o fondo

Historia

Consiste en una historia animada entre dos personajes. El primero se desplaza bailando hasta que toque al segundo y le manda una mensaje. El segundo al recibir el mensaje del primero se mueve bailando hacia delante aumentando de tamaño hasta tocar el borde de abajo, esto dará la sensación que se acerca.



código del personaje segundo



código del personaje primero

Circuito

Se trata de un vehículo que se mueve por un circuito pintado de color verde, se controla la dirección y la velocidad con los cursores (flechas) del teclado, y si se sale o dejas de acelerar pierde velocidad. Se controla el tiempo de cada vuelta y el juego se termina cuando se completa la misma.

