

Actividad: Variables en Scratch

Fecha de entrega:

Miercoles 23 de julio del 2025

Objetivo:

Lograr que el personaje principal (el gato) comience el juego con 5 vidas, y que al tocar un objeto peligroso, pierda una vida por cada colision, hasta llegar a 0, momento en el que el juego se detiene.

Instrucciones Paso a Paso

Paso 1: Mejora del proyecto "Puntos"

- Abre tu proyecto anterior titulado Puntos.
- Asegurate de tener un objeto que sume puntos al tocar al gato.
- Dentro del bucle donde se incrementan los puntos, agrega un sonido cada vez que este objeto toque al gato.

Paso 2: Implementacion de la variable "Vidas"

- Crea una nueva variable global llamada 'Vidas'.
- Al iniciar el juego, configura la variable para que comience en 5.
- Crea un nuevo objeto que represente un peligro para el gato.
- Cada vez que este objeto toque al gato:
 - Resta una vida a la variable Vidas.
 - Agrega un sonido de dano o alerta.
- Usa una condicion (si... entonces) para verificar si Vidas = 0.
 - En ese caso, utiliza el bloque detener todos para finalizar el juego.

Paso 3: Guardar y entregar

- Guarda tu proyecto con el siguiente formato de nombre:
NombreApellido_Vidas2025.sb3 (Ejemplo: JuanLopez_Vidas2025.sb3)
- Sube el archivo en formato .sb3 en la plataforma Campus Citzapopan en la seccion correspondiente.

Actividad: Variables en Scratch

Recomendaciones

- Verifica que la variable Vidas este visible durante el juego.
- Prueba tu juego varias veces para asegurarte de que las vidas disminuyen correctamente.
- Personaliza los sonidos para que el juego sea mas dinamico y divertido.
- Si necesitas apoyo, consulta los tutoriales disponibles o pregunta a tu instructor.

Entrega puntual y mucho exito programando!