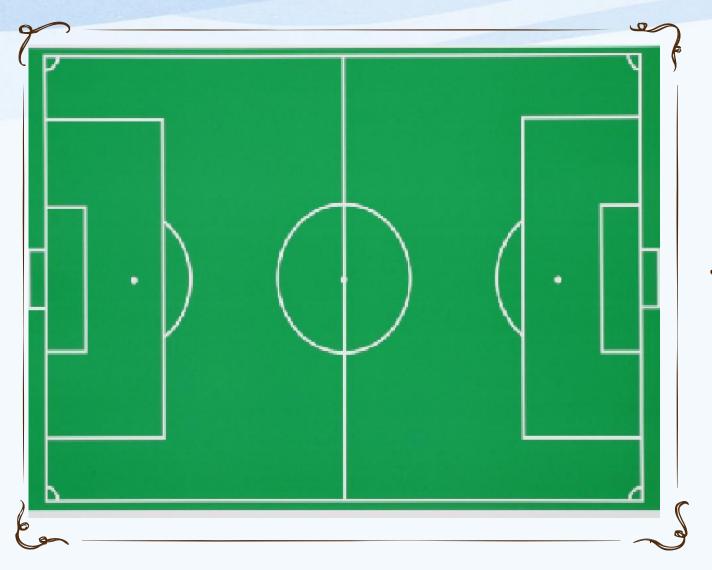




Juego de Futbol

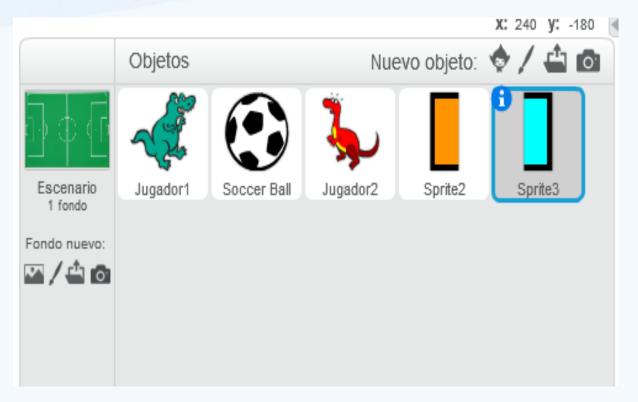


Vamos a utilizar un fondo de pantalla ya creado de una cancha de Futbol.



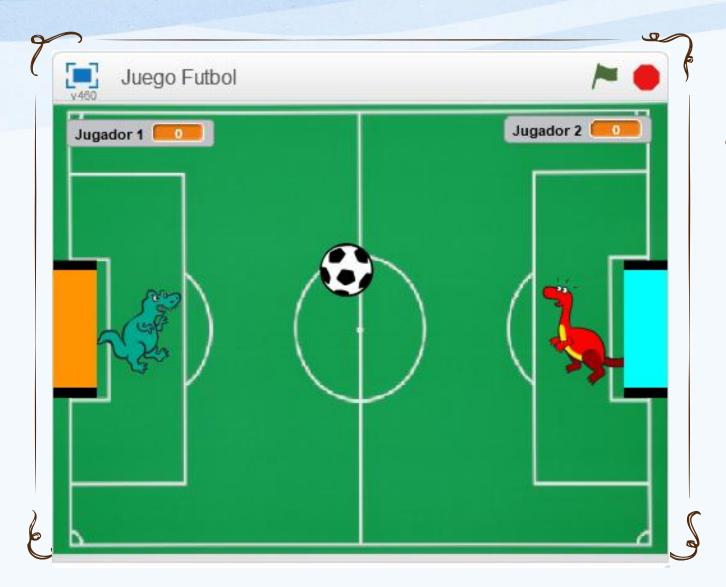
Agregamos las variables Jugador 1
Jugador 2
(en la pestaña de datos) y Agregamos este programa al escenario

Agregamos los siguientes Sprites



El Sprite2 y Sprite3 hay que crearlos

Ya que no son propios del Scratch



Escenario

Si agregamos todo bien, el escenario tiene que quedar parecido a este

Pelota

Agregamos este programa a la PELOTA

- · Que rebote si toca un borde
- · Darle una posición inicial
- Que sume puntos si entra a un arco de futbol

```
al presionar
por siempre
  rebotar si toca un borde
  mover (6.5) pasos
al presionar
ir a x: 55 γ: -5
al presionar
por siempre
       ¿tocando el color ? ) entonces
    cambiar Jugador 1 v por 1
    esperar 3 segundos
       ¿tocando el color 🚾 ? 🔾 entonces
    cambiar Jugador 2 v por 1
    esperar 3 segundos
```

```
al presionar 🦰
fijar Jugador 2 🔻 a 🛛 0
fijar Jugador 1 🔻 a 🛛
por siempre
  si ¿tocando el color ? ? entonces
    apuntar en dirección dirección
                                    180
    mover (10) pasos
    girar ( número al azar entre -40 y 40 grados
      ¿tocando el color ? entonces
    decir GOL JUGADOR 2 por 2 segundos
      ¿tocando el color ? > entonces
    decir GOL JUGADOR 1 por 2 segundos
       čtocando Jugador1 ▼ ? ) o ( čtocando Jugador2 ▼ ? ) entonces
    apuntar en dirección
                        dirección
                                  - (180
    mover 10 pasos
    girar ( número al azar entre -45 γ 45 grados
```

Pelota

Agregamos este otro programa a la PELOTA

- Que rebote si toca el color negro
- Que diga GOL si entra a un arco
- Que rebote si toca al jugardo
 1 o al jugador 2

Programa del arco naranja (es el del lado izquierdo)



Programa del arco celeste (es el del lado derecho)



```
al presionar
ir a x: -175 y: 0
al presionar
por siempre
      čtecla w ▼ presionada? ) entonces
    apuntar en dirección 👓
    mover 5 pasos
      ¿tecla a ▼ presionada? ) entonces
    apuntar en dirección -90*
    mover 5 pasos
  si (¿tecla s presionada?) entonces
    apuntar en dirección 180v
    mover (5) pasos
  si (¿tecla d v presionada?) entonces
    apuntar en dirección 90v
    mover (5) pasos
```

Programa del jugador 1

Agregamos este programa al jugador 1

- · Si aprieta la "W" va a caminar hacia arriba
- · Si aprieta la "S" va a caminar hacia abajo
- · Si aprieta la "A" va a caminar hacia Izquierda
- · Si aprieta la "D" va a caminar hacia derecha

```
al presionar
por siempre
      ¿tocando el color ? entonces
    apuntar en dirección dirección - 180
    mover 2 pasos
    girar ( número al azar entre -40 y 40 grados
al presionar
por siempre
   si (átocando el color ?) entonces
     apuntar en dirección dirección - 180
     mover 2 pasos
     girar (4 número al azar entre -40 y 40 grados
```

Agregamos otro Programa al jugador 1

```
al presionar
ir a x: 180 y: 0
al presionar
por siempre
        ¿tecla flecha arriba ▼ presionada? ) entonces
    apuntar en dirección 07
    mover 5 pasos
        čtecla flecha izquierda ▼ presionada? > entonces
    apuntar en dirección (-90▼)
    mover 5 pasos
        ¿tecla flecha abajo ▼ presionada? > entonces
     apuntar en dirección (180♥)
     mover (5) pasos
        ¿tecla flecha derecha ▼ presionada? ) entonces
     apuntar en dirección 907
    mover (5) pasos
```

Programa del jugador 2

Agregamos este programa al jugador 2

- · Si aprieta la "W" va a caminar hacia arriba
- Si aprieta la "S" va a caminar hacia abajo
- Si aprieta la "A" va a caminar hacia Izquierda
- Si aprieta la "D" va a caminar hacia derecha

```
al presionar
por siempre
      ¿tocando el color ? entonces
    apuntar en dirección dirección - 180
    mover 2 pasos
    girar ( número al azar entre -40 y 40 grados
al presionar
por siempre
   si (átocando el color ?) entonces
     apuntar en dirección dirección - 180
     mover 2 pasos
     girar ( número al azar entre -40 y 40 grados
```

Agregamos otro Programa al jugador 2

Tarea

Realizar un juego similar con los mismos programas cambiando los sprites y modificando lo visual.

