

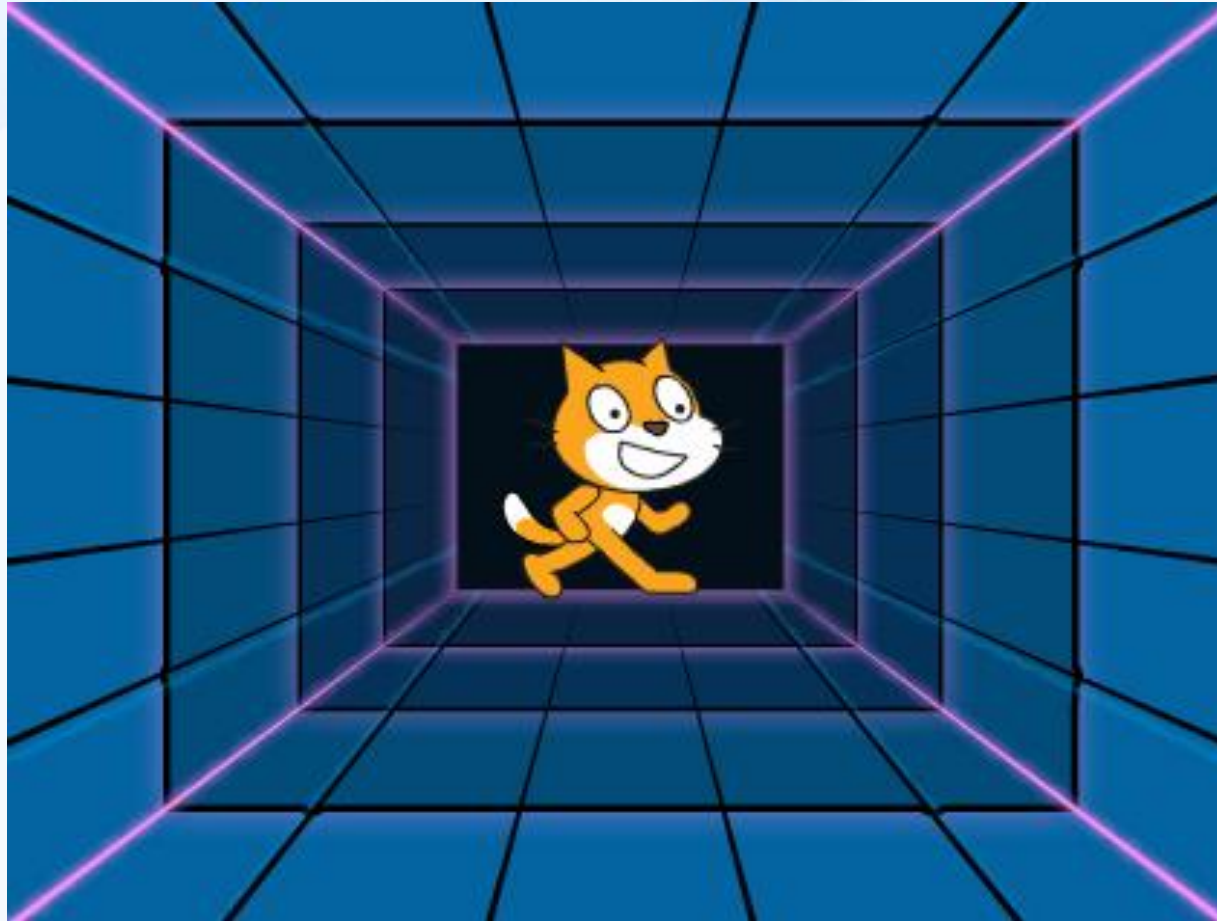
The Scratch logo, featuring the word "SCRATCH" in a stylized, orange, blocky font with a white outline, set against a white, cloud-like background.

SCRATCH

Juego de Pelota Paleta

A stylized, colorful illustration of a landscape. It features rolling green hills in various shades of green, a brown path, a small green tree, a purple flower, and a red bird flying in the sky. The background is a light blue sky with white clouds.

Lic. Martin Stremiz



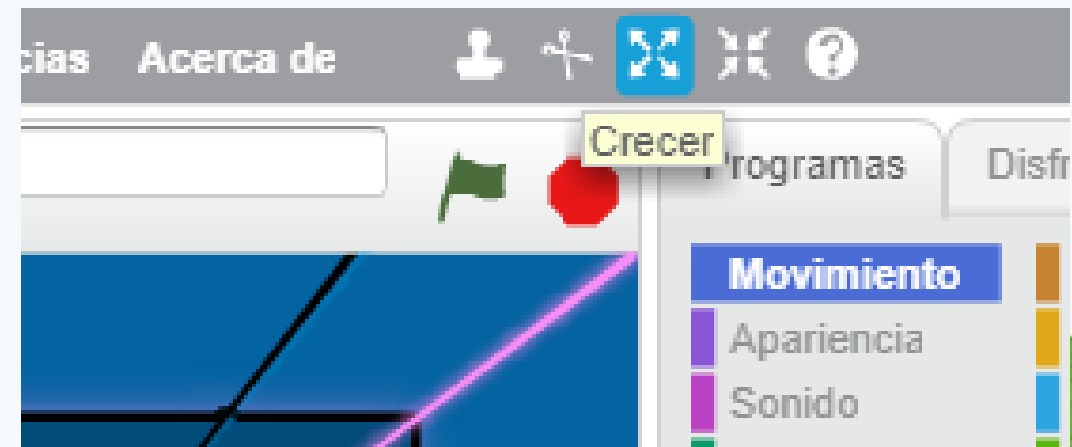
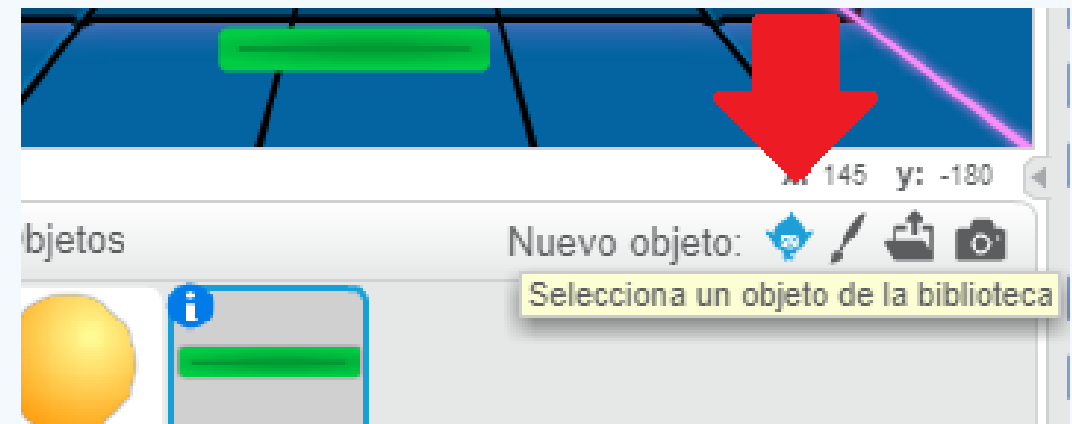
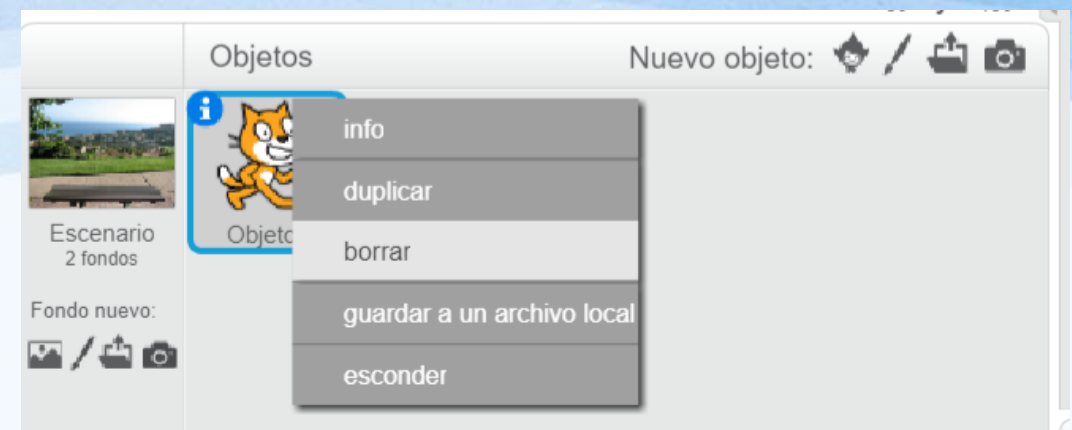
Elegir el Diseño de nuestro fondo



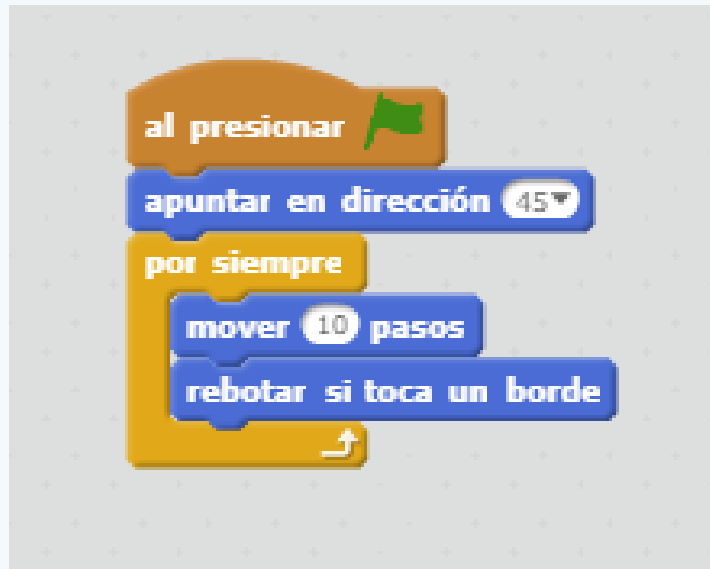
En la categoría *ESPACIO*, seleccionamos el fondo “neon tunnel”

Agreguemos unos Objeto

- Borramos nuestro Objeto Gato
- Agregamos un pelota (ball). Hay que hacer click en el icono de NUEVO OBJETO.
- Luego agregamos otro Objeto paleta (Paddle) y la agrandamos un poco.



Seleccionamos la Pelota



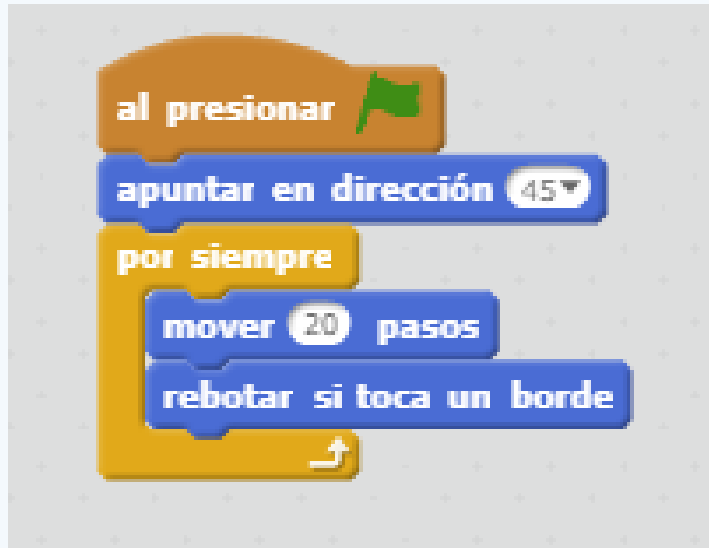
Este programa hace que la pelota empiece a moverse cuando se presiona el botón.



La acción "POR SIEMPRE" hace que la pelota se mueva todo el tiempo

Comprobar su funcionamiento

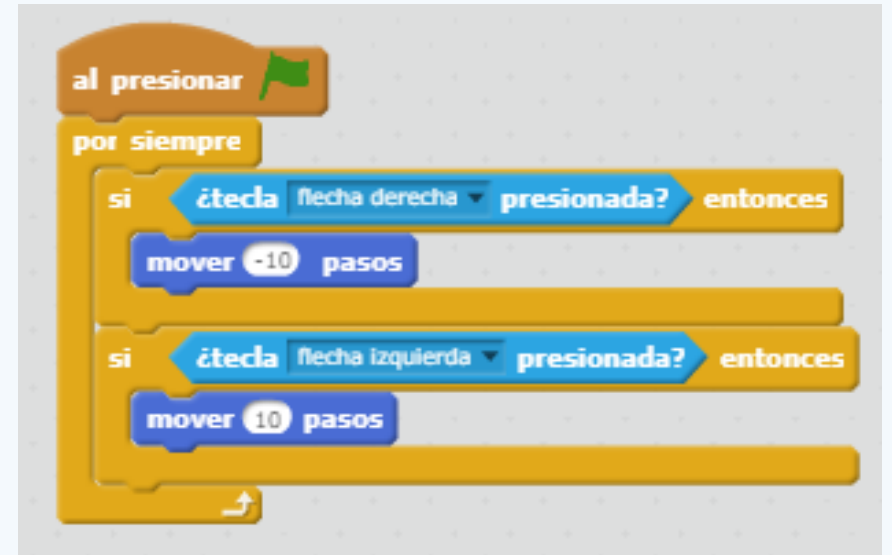
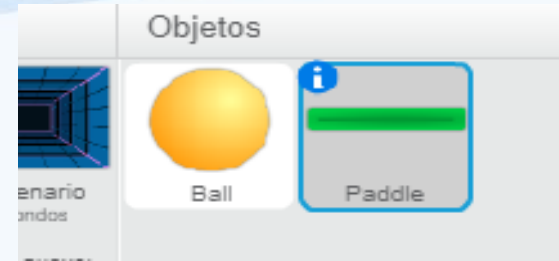
Seleccionamos la Pelota



Comprobar su funcionamiento si cambiamos el 10 por 20
¿Qué está sucediendo?

Seleccionamos la Paleta

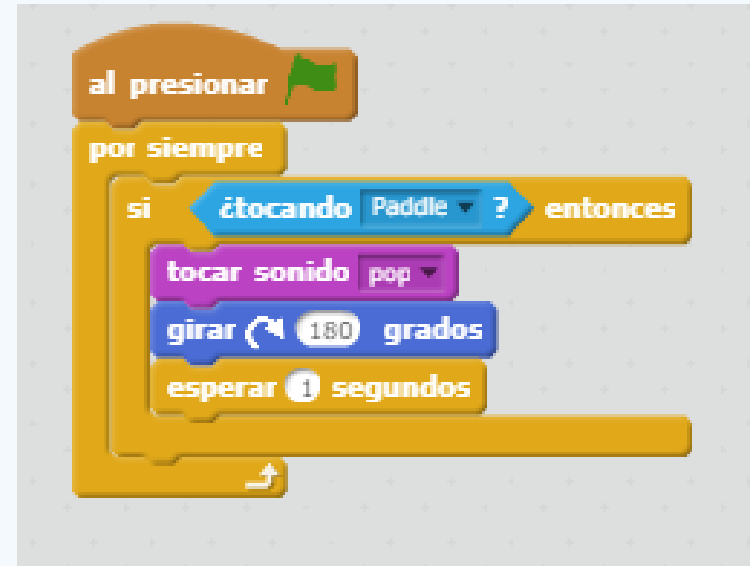
- Agregamos el siguiente programa
- Ahora una vez que se **inicie** nuestro juego (con la bandera verde), va a estar verificando todo el tiempo (instrucción “**por siempre**”) si yo voy a apretar la tecla “**flecha derecha**” o “**flecha izquierda**” y si eso sucede, se moverá el Objeto Paleta hacia una dirección u otra.



Seleccionamos la Pelota nuevamente

Ahora vamos a escribir otro programa para nuestra pelota.

La finalidad será, que cuando la pelota este moviéndose y **toque** la paleta, se **reproduzca un sonido** (pop) y revote sobre ella.



Este seria nuestro nuevo programa para la PELOTA. Recuerden que no deben borrar o alterar el programa de la pelota que habían escrito anteriormente. Verifiquen el correcto funcionamiento.

Tarea

Editar los objetos paleta y pelota. Luego cambiar el fondo.

Fin

