

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

The background of the slide is a colorful, stylized landscape. It features rolling green hills in various shades of green, a brown path winding through them, a green tree with a brown trunk, a purple flower, and a red bird flying in the sky. The sky is a gradient of light blue and white.

# Juego de Atrapa las manzanas

Lic. Martin Stremiz



## Elegir el Diseño de nuestro fondo



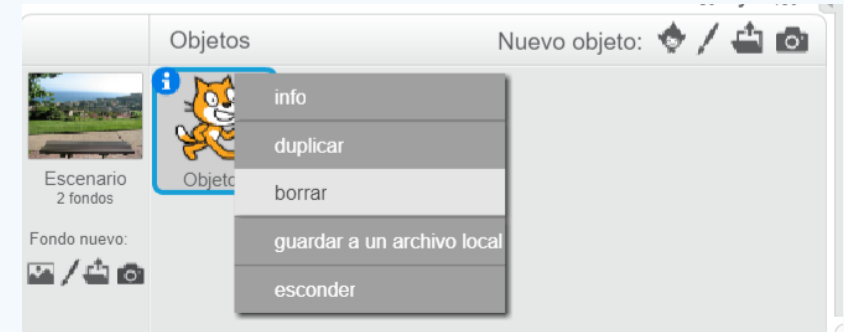
En la categoría  
TODOS,  
seleccionamos el  
fondo

“bench with view”



# Agreguemos unos Objeto

- Borramos nuestro Objeto Gato
- Agregamos un Objeto árbol y lo colocamos a la derecha y lo agrandamos
- Luego agregamos un Objeto manzana (apple) y la achicamos un poco.
- Y para finalizar agregamos un tazón (bowl).



# Seleccionamos la manzana



Este programa hace que la manzana empiece a caer desde el cielo. Comprobar su funcionamiento

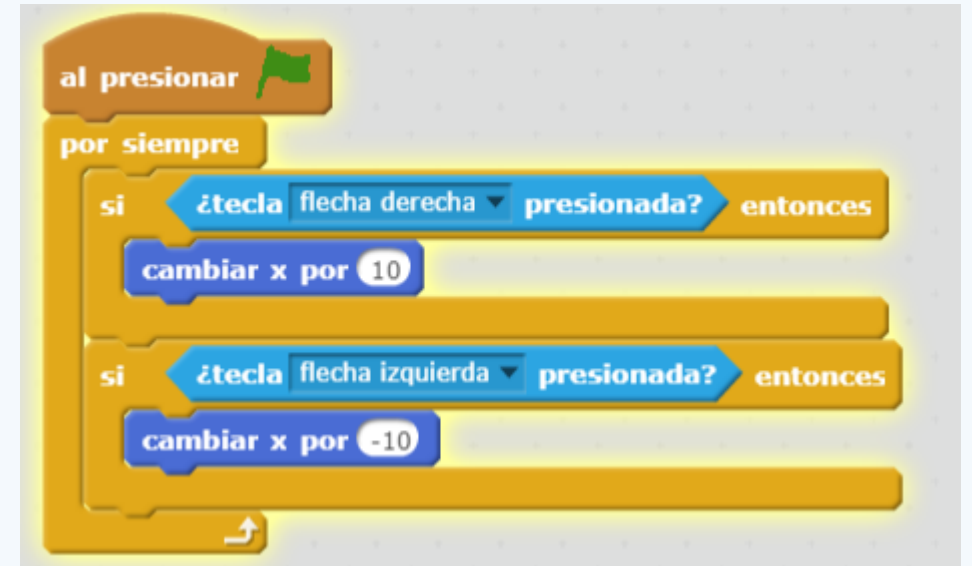


Luego le agregaremos una nueva funcionalidad a lo anterior que va a verificar si la **posición** de la manzana llega hasta el piso, la va a volver a poner en el techo con la instrucción

fijar y a 180

# Seleccionamos el tazón

- 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 tazón hacia una dirección u otra.





# Seleccionamos la manzana nuevamente

Ahora vamos a escribir otro programa para nuestra manzana.

La finalidad será, que cuando la manzana este cayendo y **toque** el tazón, se **reproduzca un sonido** (pop) y vuelva a aparecer en el cielo así cae nuevamente.



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

# Agregar un puntaje a nuestro juego

Para agregar un sistema de puntaje que sume puntos por cada manzana que atrapemos con el tazón, debemos hacer algunas cosas.

Primero debemos ir a “**Datos**” y seleccionamos “**Crear una variable**” a la cual llamaremos “**Puntos**”



# Agregar un puntaje a nuestro juego



Luego debemos seleccionar la manzana nuevamente y modificar nuestro programa para que ahora, cuando empiece el juego, ponga el puntaje en 0 y que cada vez que la manzana toca el tazón, el puntaje se incremente en 1. Comprobar el funcionamiento.



## Y para finalizar

- Vamos a duplicar nuestras manzanas para que sean 3 en vez de una, para esto podemos utilizar el icono del menú y luego seleccionamos la manzana .
- O bien podemos hacer click derecho sobre la manzana y seleccionar duplicar.



# Tarea

Agregar un objeto Sandia “**watermelon**” que tenga la mismas funciones que la manzana, pero en vez de sumar puntos, al atrapar la sandia debe restar 1 punto.

Fin

