

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

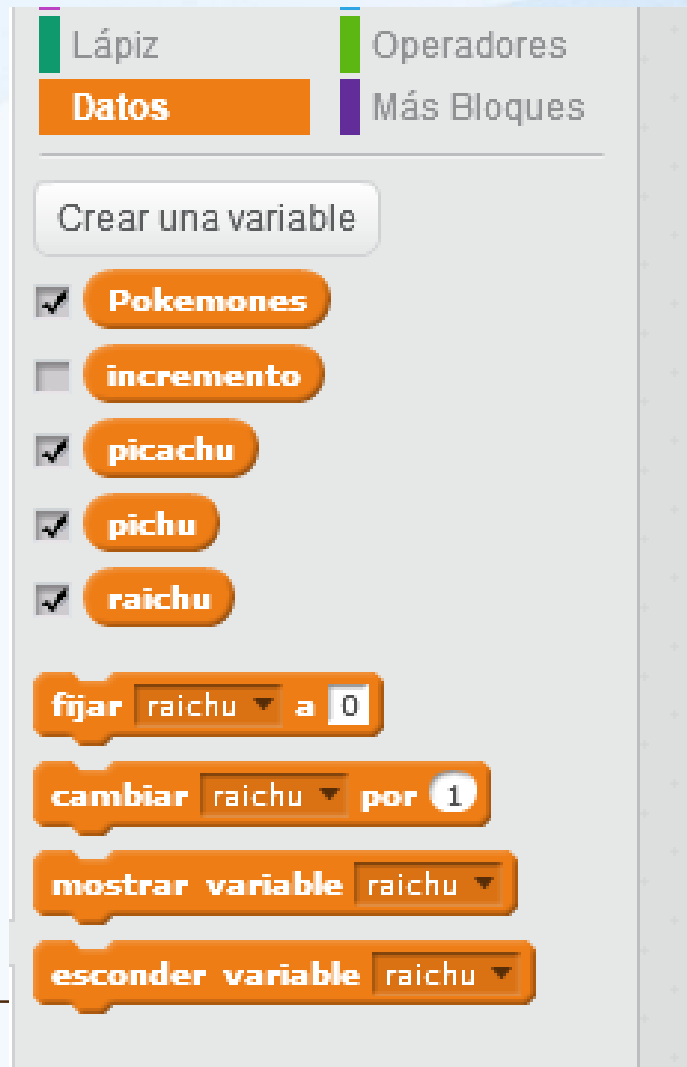
# Juego clicker pokemon

A stylized, colorful illustration of a landscape. It features rolling green hills in the foreground, a small brown path leading into the distance, and a small brown patch on the right. On the left, there is a green tree, a purple flower, and a small orange bush. A small red bird is flying in the sky above the tree. The background consists of light blue and white wavy lines representing a sky or water.

Lic. Martin Stremiz



Vamos a utilizar un fondo de pantalla ya creado.



Agregamos las variables (en la pestaña de datos)



*Agregamos este  
programa al  
escenario*



## Agregamos los siguientes Sprites



El Objeto1, Objeto2 y Objeto3 hay que crearlos  
Ya que no son propios del Scratch



## Escenario

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

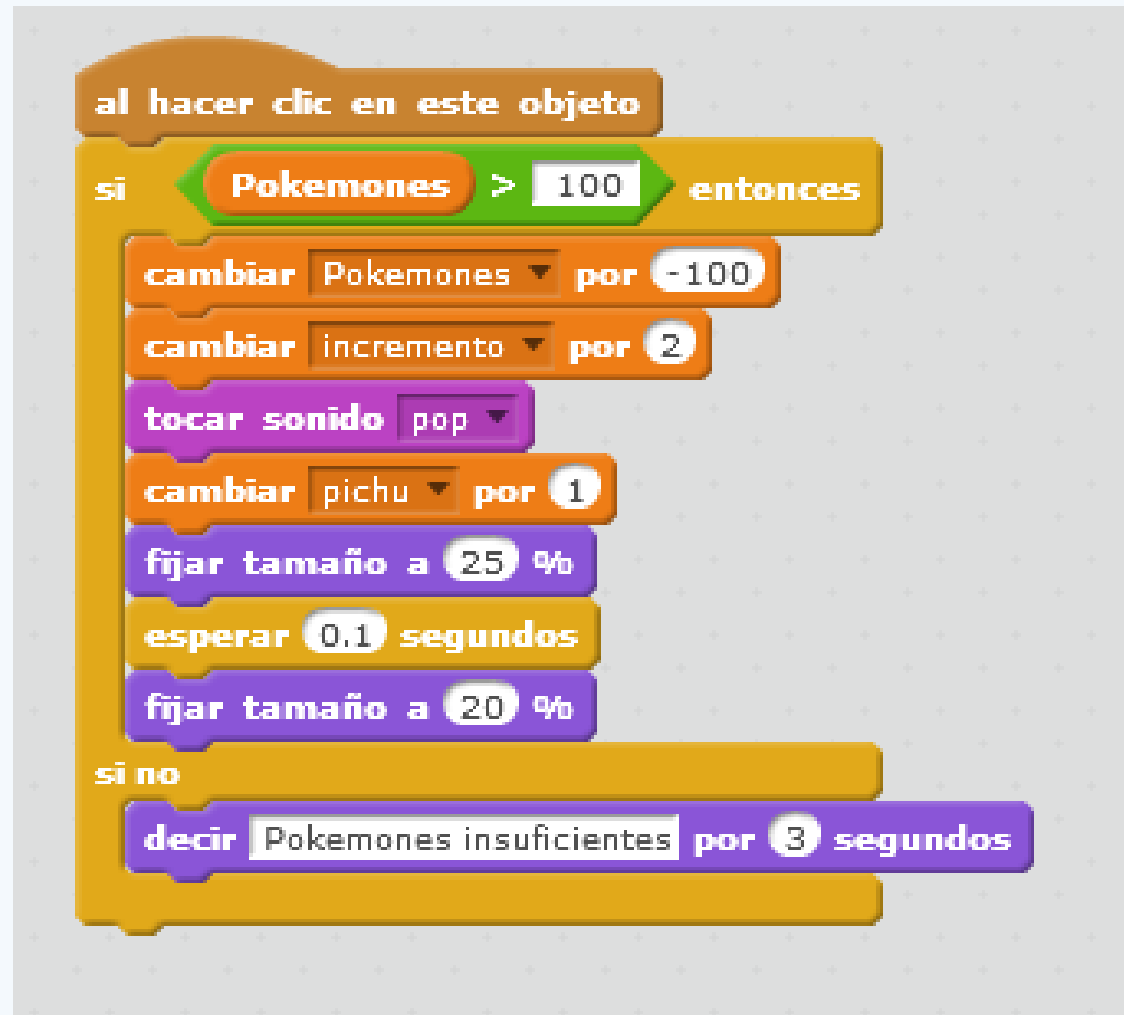
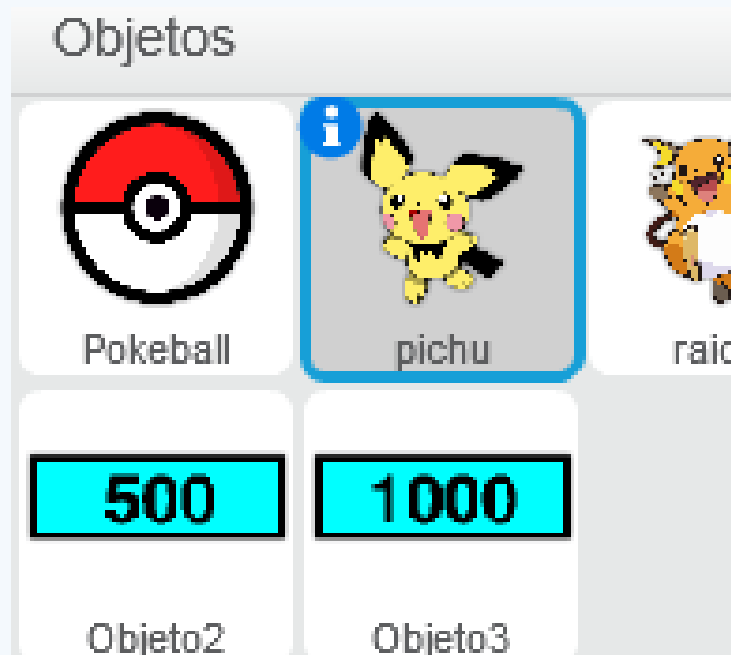
# Pokeball

Agregamos este programa a la Pokeball

- Que haga un sonido pop
- Incrementamos los pokemones
- Cambiamos el tamaño para hacer el efecto de click

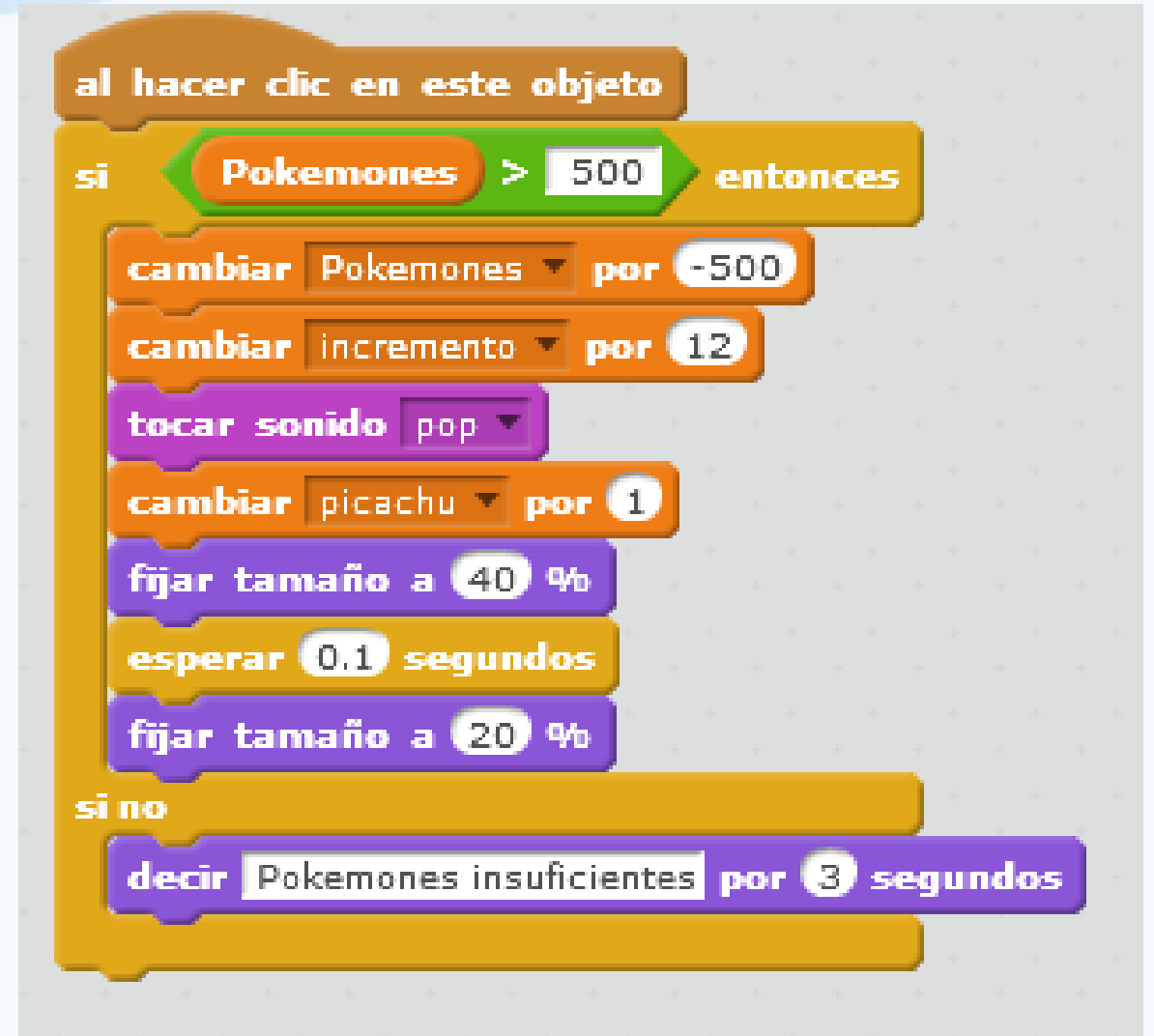
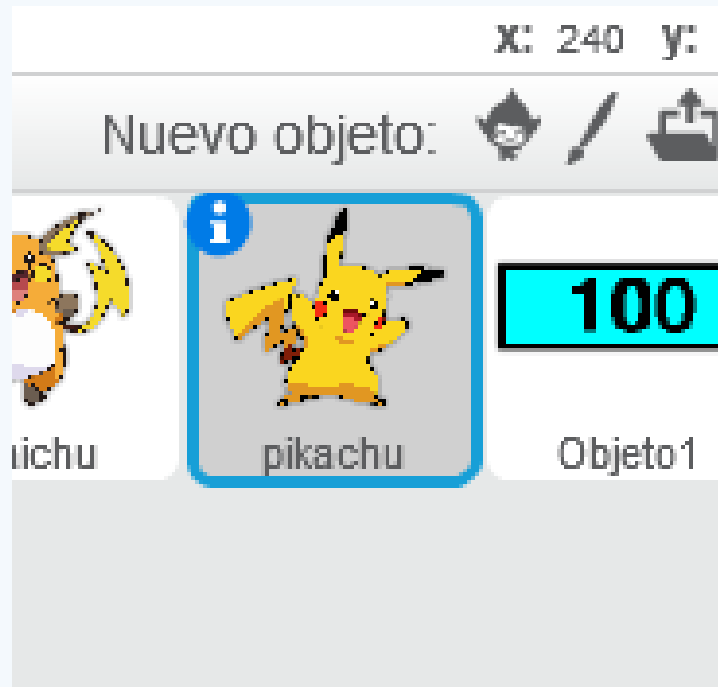


# Programa de Pichu





# Programa de Pikachu



# Programa de Raichu



al hacer clic en este objeto

si **Pokemones** > 1000 entonces

cambiar **Pokemones** por -1000

cambiar **incremento** por 31

tocar sonido **pop**

cambiar **raichu** por 1

fijar tamaño a 35 %

esperar 0.2 segundos

fijar tamaño a 20 %

si no

decir **Pokemones insuficientes** por 3 segundos

Agregar el  
Sprite MEGA  
RAICHU



Agregar al  
escenario el  
siguiente  
programa





# Agregar el siguiente programa a MEGA RAICHU



# Tarea

*Realizar un menú para comenzar a jugar.*

Fin

