

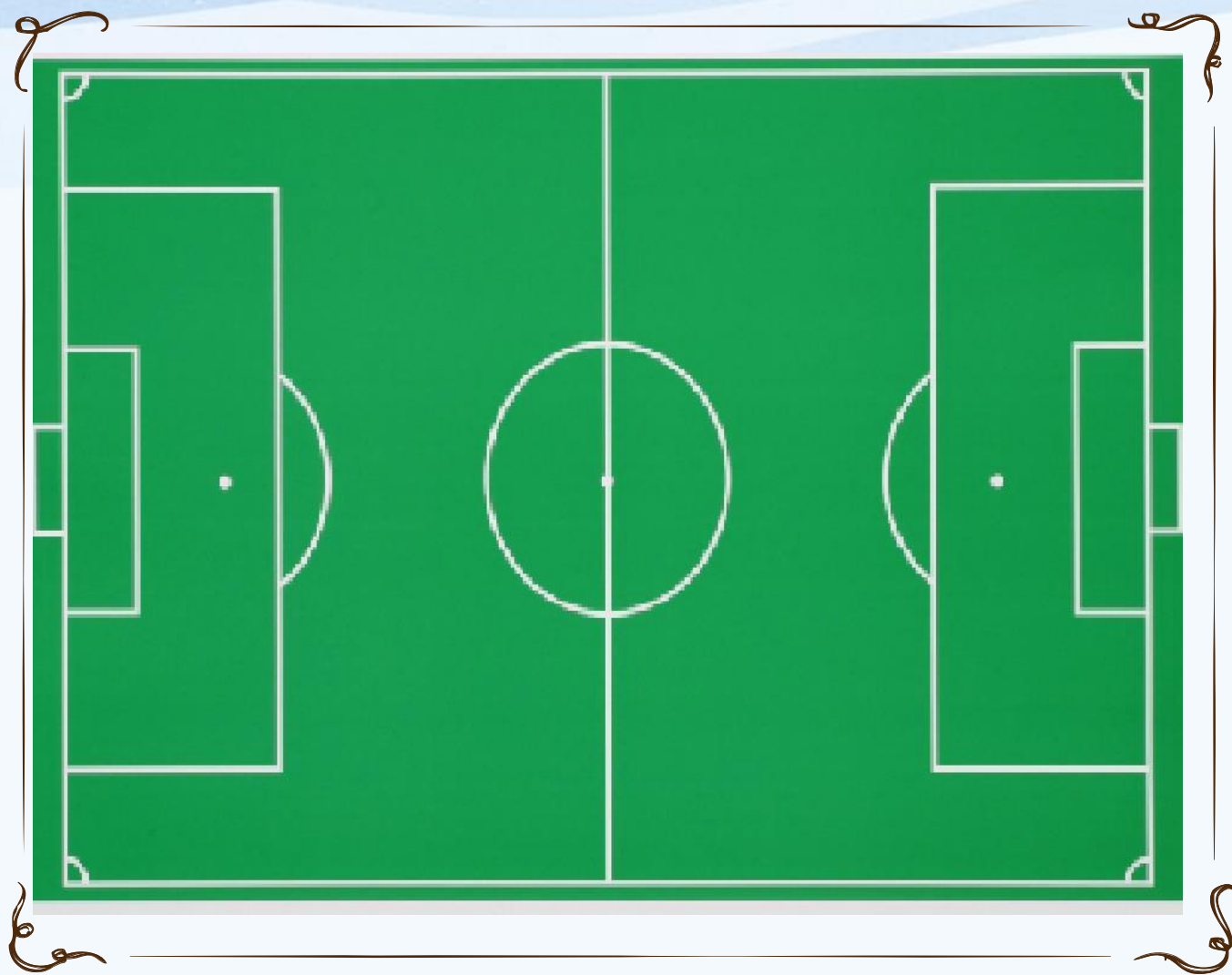
The Scratch logo, featuring the word "SCRATCH" in a stylized, orange, blocky font with a white outline, set against a white, cloud-like background.

SCRATCH

The Scratch background, a colorful landscape with rolling green hills, a blue sky with white clouds, a red bird flying, and a small tree and flower on the left.

Juego de Futbol

Lic. Martin Stremiz



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



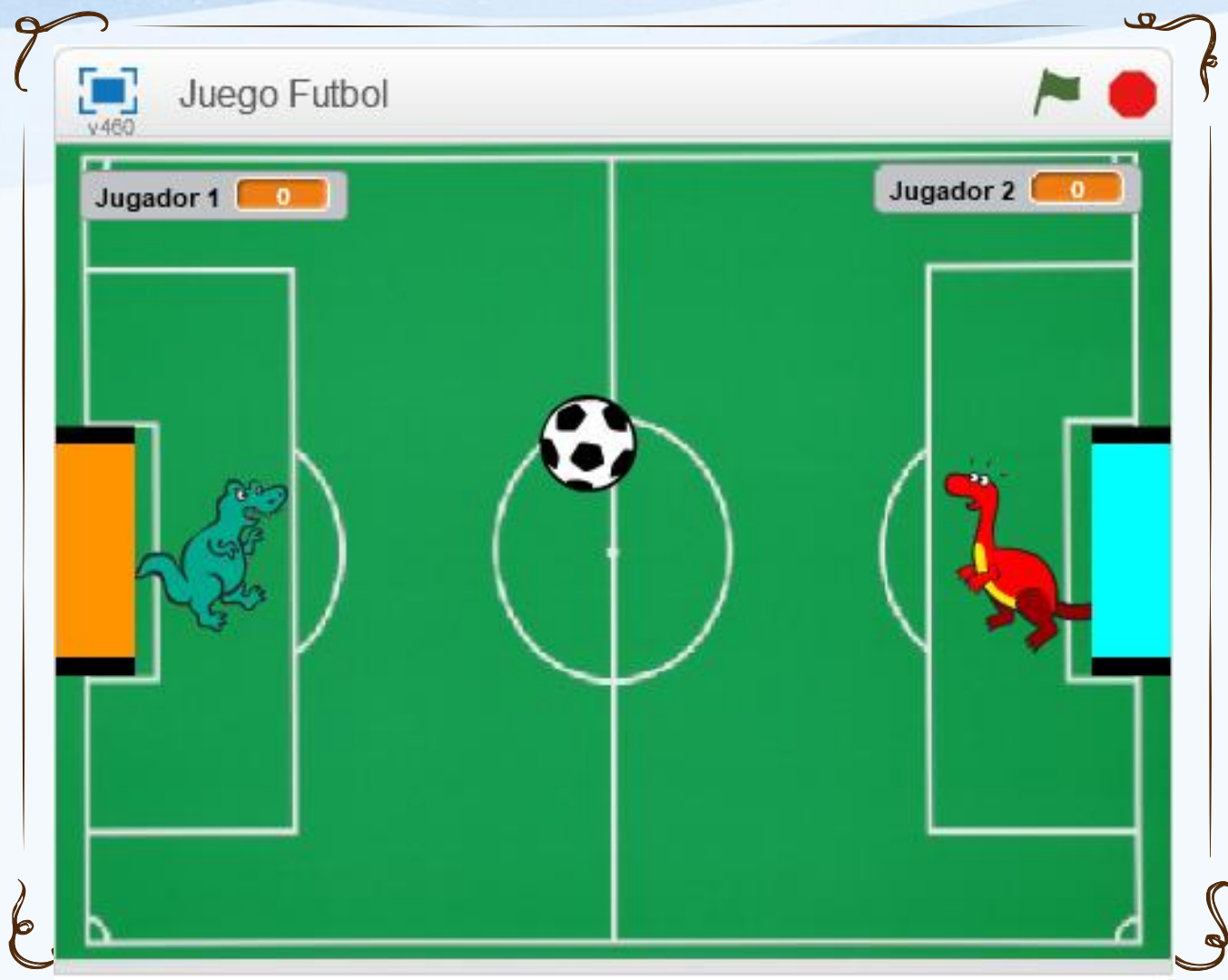
Agregamos las
variables
Jugador 1
Jugador 2
(en la pestaña de
datos) y Agregamos
este programa al
escenario

Agregamos los siguientes Sprites



*El Sprite2 y Sprite3
hay que crearlos*

*Ya que no son
propios del Scratch*



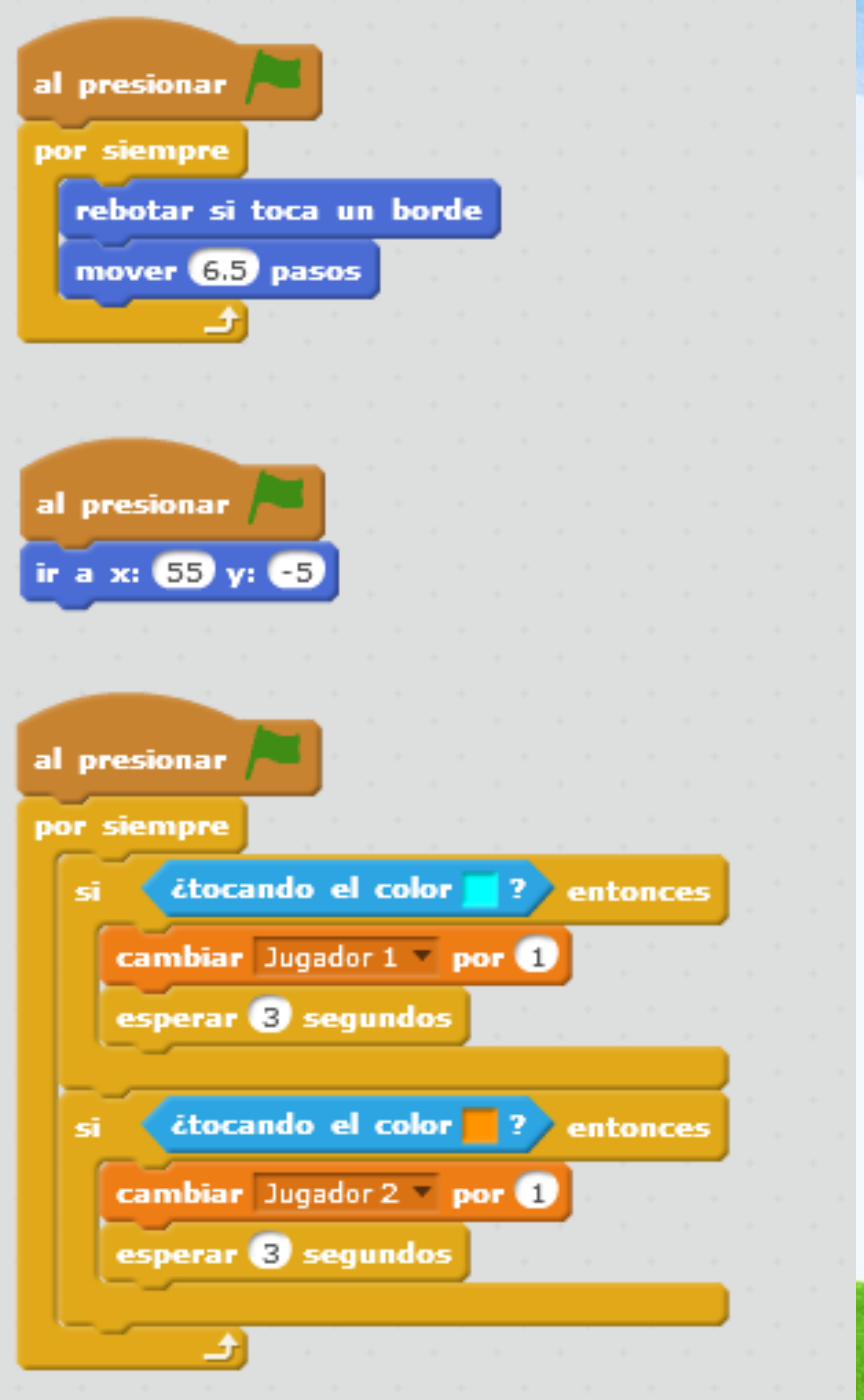
Escenario

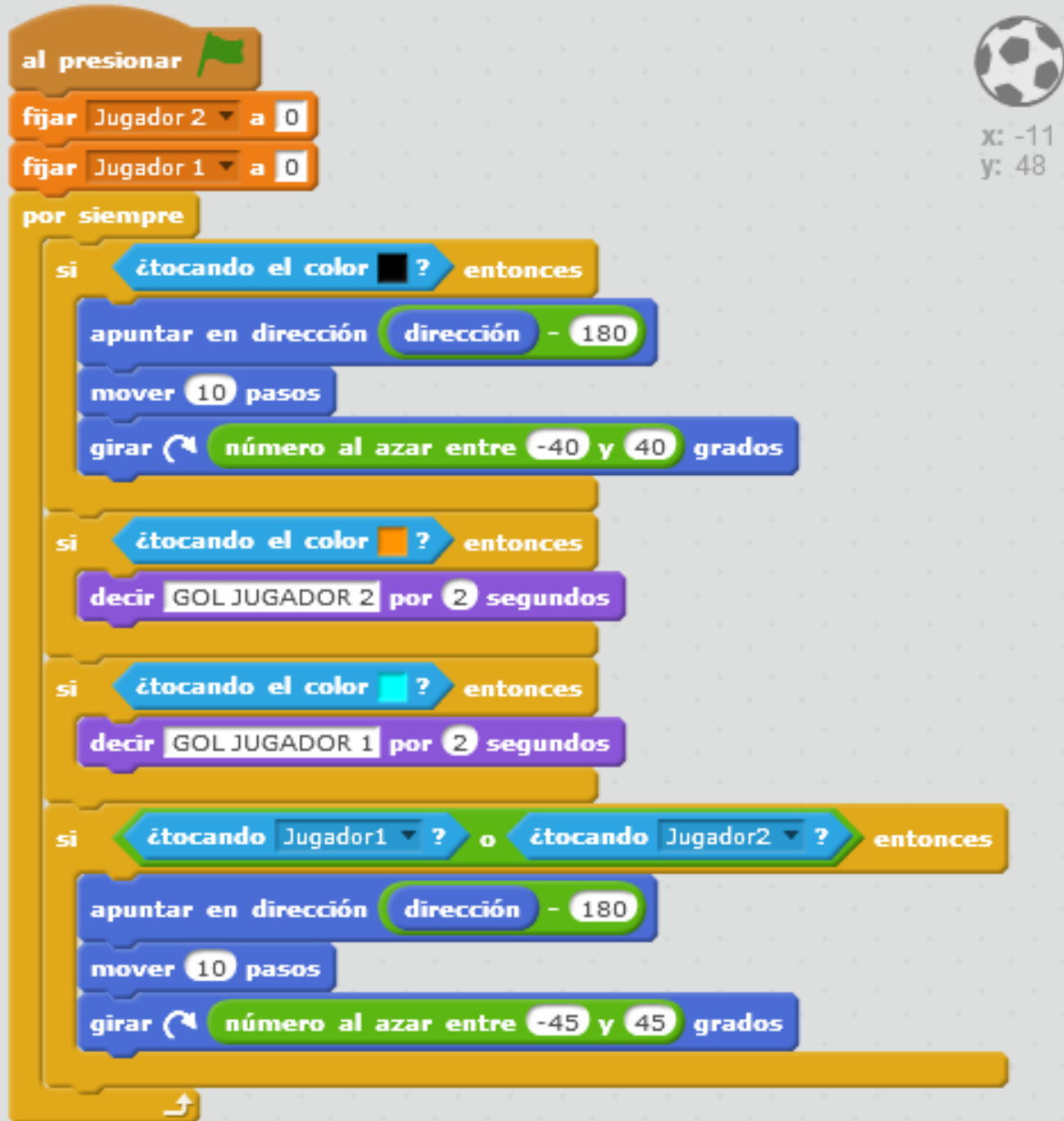
Si agregamos todo bien, el escenario tiene que quedar parecido a este

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



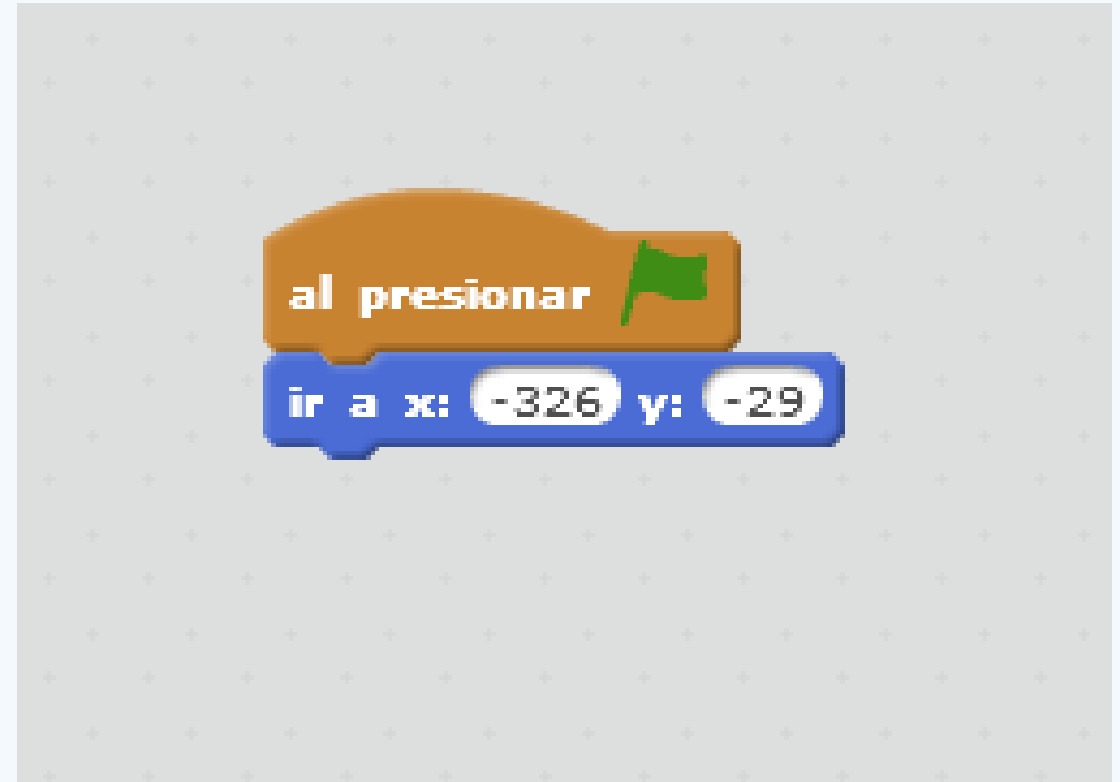


Pelota

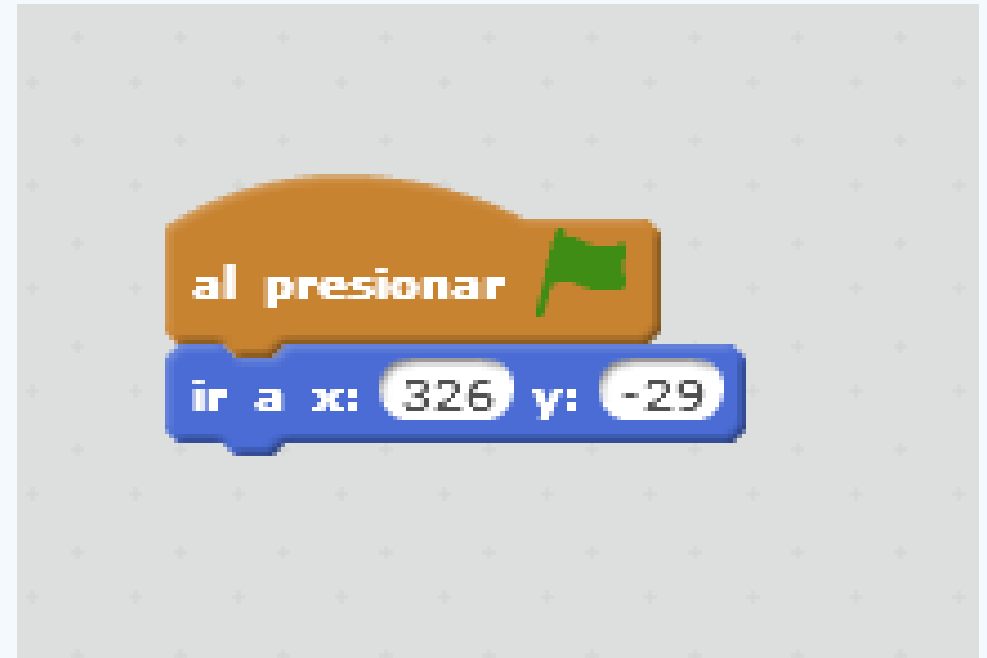
Agregamos este otro programa a la PELOTA

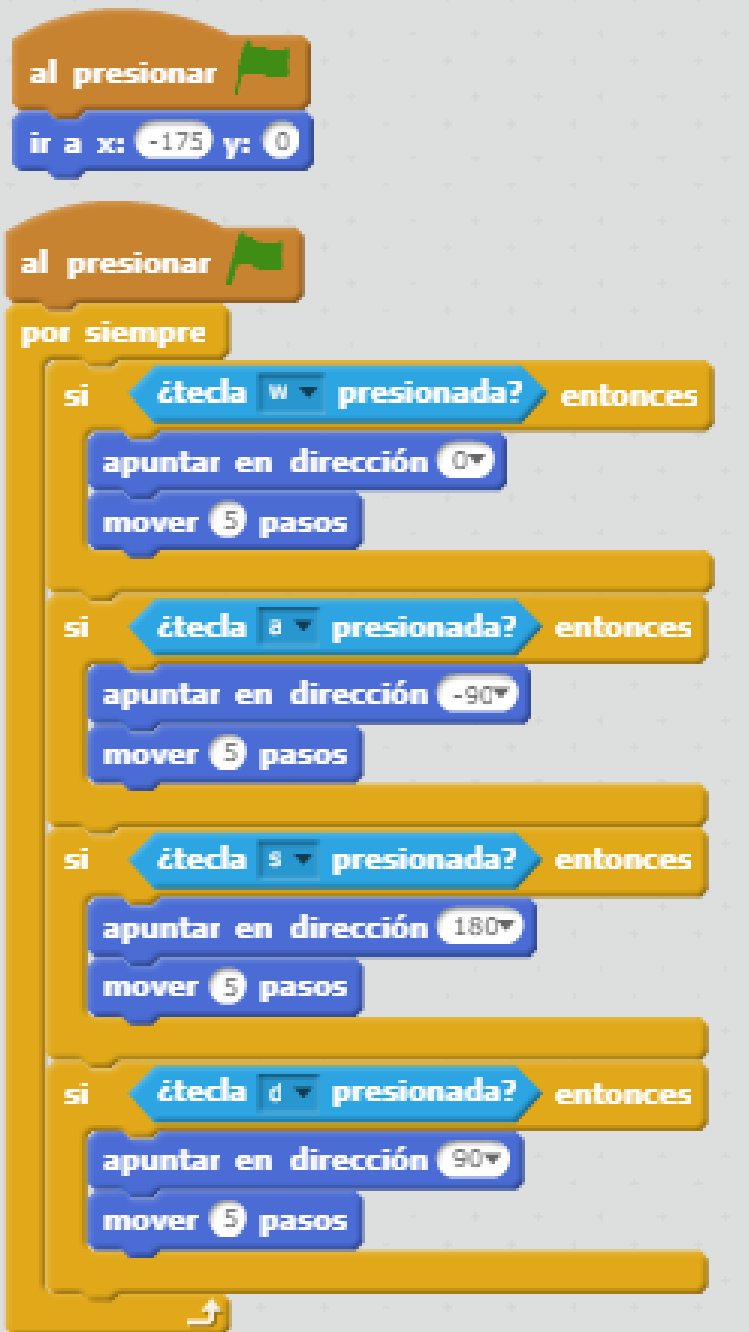
- Que rebote si toca el color negro
- Que diga GOL si entra a un arco
- Que rebote si toca al jugardo 1 o al jugador 2

Programa del
arco naranja (es
el del lado
izquierdo)



Programa del
arco celeste (es el
del lado derecho)

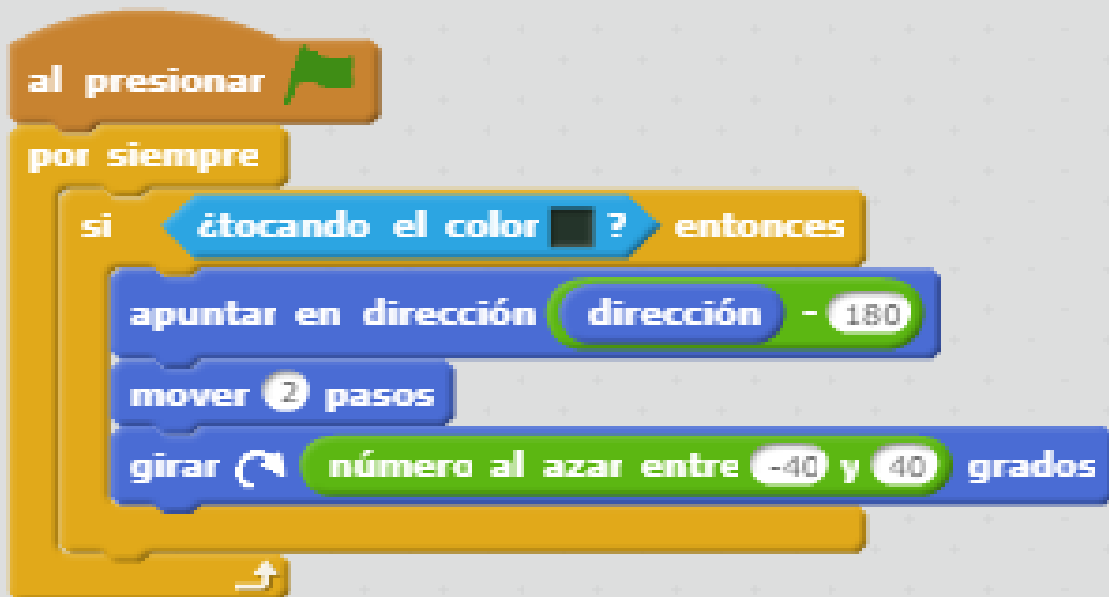
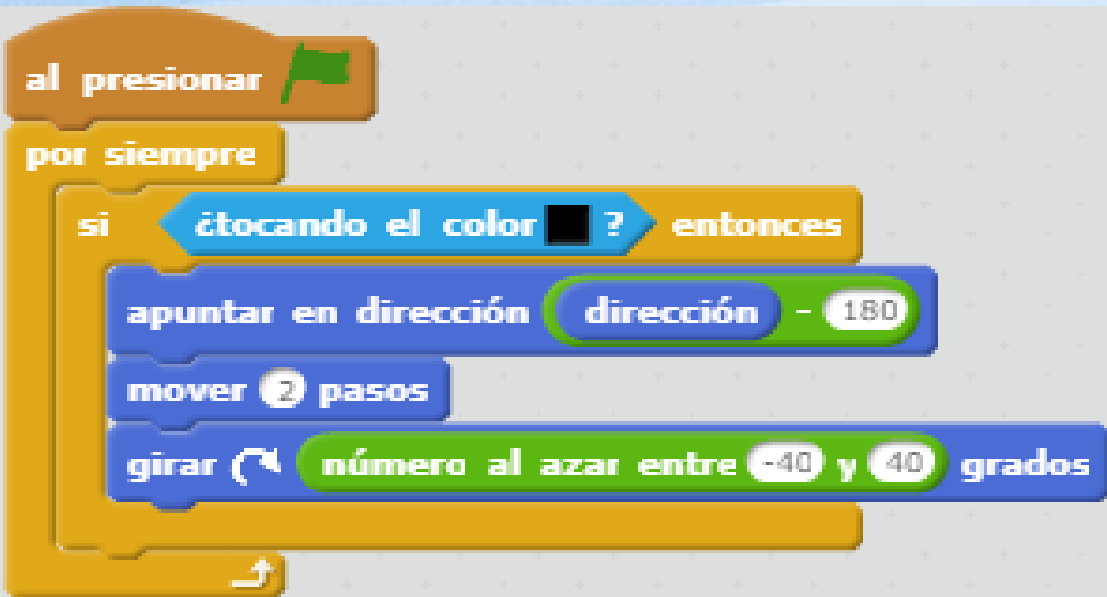




Programa del jugador 1

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



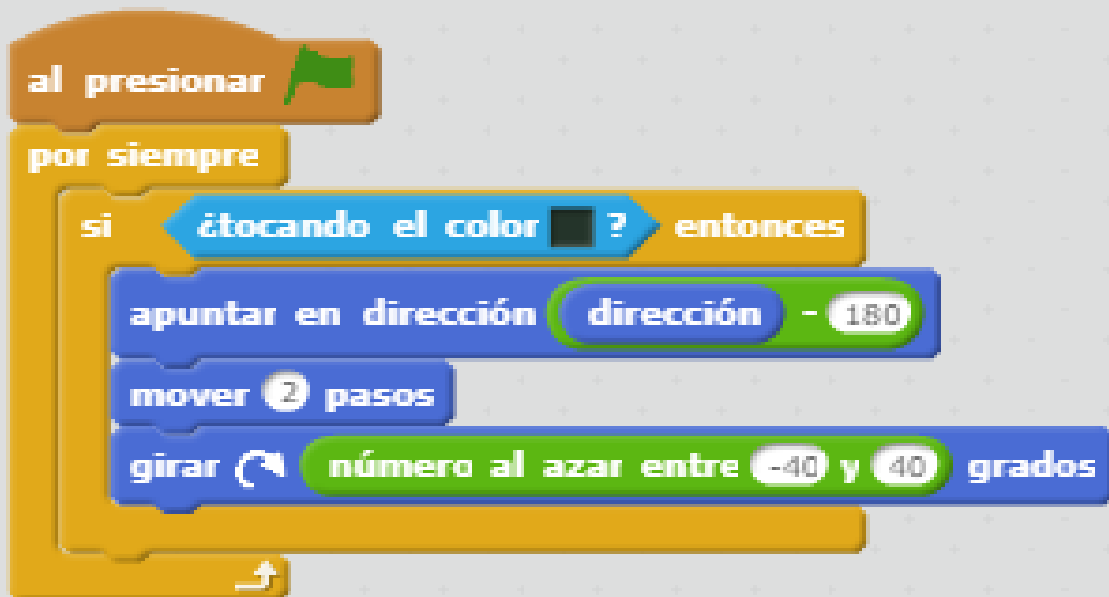
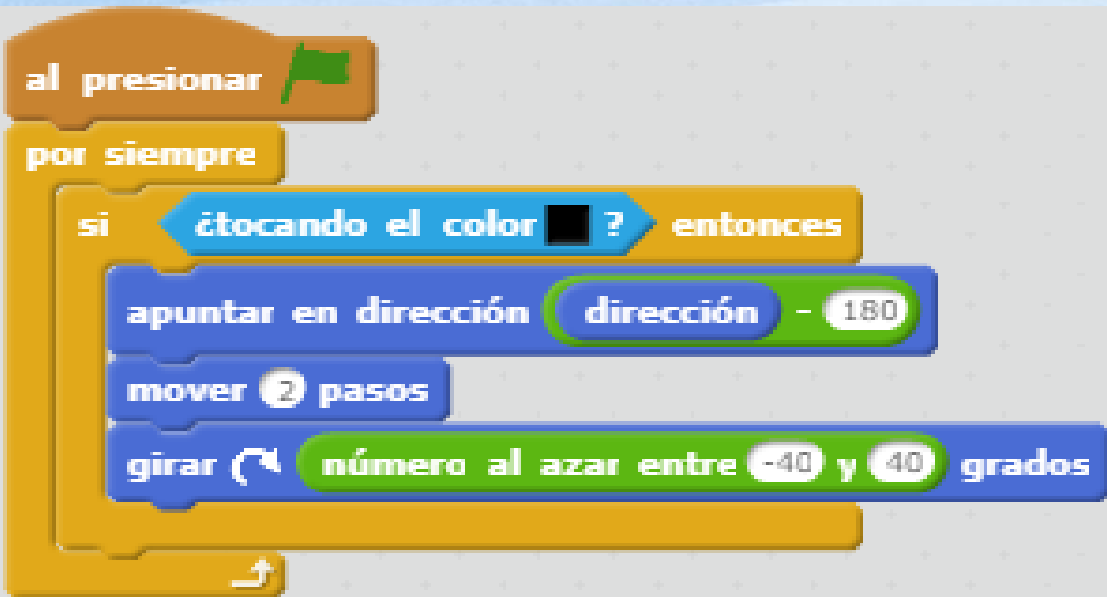
Agregamos otro
Programa al
jugador 1



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



Agregamos otro Programa al jugador 2

Tarea

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

Fin

