

¿Qué aprendiste acerca de crear un juego en Scratch?

Aprendiste cómo controlar la computadora con un programa. Creaste un juego de computadora que usa un bucle y bloques “si...” para detectar si los objetos se tocan entre sí o chocan con las paredes del laberinto. Creaste un nuevo bloque y lo usaste en tus secuencias. Con las actividades de esta página verás qué tanto has aprendido.

Responde las preguntas acerca de programar un juego con Scratch.

1 Las coordenadas x y y son números. ¿Qué representan?


2 Un bloque “si...” comienza con una prueba lógica. El comando se coloca dentro del bloque “si...”. ¿Cuándo se lleva a cabo el comando?

3 ¿Qué les sucede a los comandos que se colocan dentro de un bucle “por siempre”?

4 ¿Qué comando usarías para que un objeto se vea de menor tamaño?

5 ¿Qué comando usarías para que un objeto dé media vuelta, dando la cara al sentido opuesto?

Actividad Secuencia de ejemplo

 Tu profesor te dará una copia de esta secuencia de ejemplo. Escribe encima de ella para mostrar:

- 1 Un ejemplo de las coordenadas x y y.
- 2 Un comando que se lleva a cabo si el objeto toca el color negro.
- 3 Un nuevo bloque de comando definido por el programador.
- 4 Un sonido para anunciar que el jugador ha ganado el juego.
- 5 Un sonido para avisar que el jugador ha perdido el juego.



Actividad Haz un cambio

Efectúa al menos uno de estos cambios en tu programa:

- ➔ Cambia la imagen de fondo por la de otro laberinto.
- ➔ Añade un segundo "enemigo" que aparezca aleatoriamente.
- ➔ Cambia los sonidos usados en el juego.