

# ¿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.

```

al presionar
fijar tamaño a 25 %
ir a x: -39 y: -150
fijar estilo de rotación no rotar
por siempre
Movimiento clave
si ¿tocando Gift ? entonces
  tocar sonido pop
si ¿tocando el color negro ? entonces
  girar (180 grados)
  mover (5 pasos)
si ¿tocando León ? entonces
  tocar sonido pop
  detener todos
fin

```

## 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.