

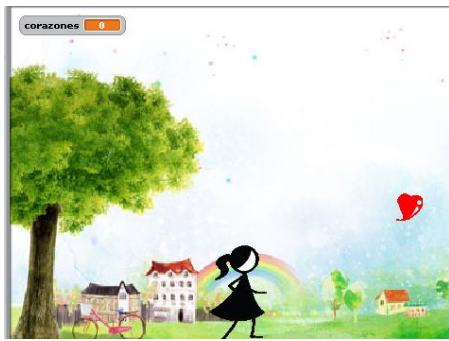
Soñamos a lo grande
inventamos el mañana



**¿TE ATREVES CON ESTOS
RETOS?**

**RETO SCRATCH: EL DÍA DE LA
MADRE**

1. RETO SCRATCH: EL DÍA DE LA MADRE



60 MINUTOS



9-12 AÑOS



DIFICULTAD
MEDIA-ALTA

Si quieres sorprender a tu/s mamá/s, o a otra persona de tu familia, vamos a hacer un pequeño videojuego para regalarles.

PREPARACIÓN

- Necesitaremos la ayuda de un adulto para:
 - Descargar la base del videojuego en el siguiente enlace:
https://drive.google.com/file/d/1zXoGWh2TLQmKR9q1_eInMlBjBfYx8C7/view?usp=sharing

MATERIALES

- Ordenador

RETO

Nosotros te damos la base del videojuego que tienes que descargar y la programación de cada uno de los objetos que forman parte de este reto. El juego consiste en conseguir el mayor número de corazones posible y llenar a la mamá de amor.


Ahora tú tienes que intentar adivinar en qué objeto va cada programación y copiarla en vuestro Scratch 3.0.

PROGRAMACIÓN A



```
al recibir jugar ▾  
mostrar  
fijar tamaño al 30 %  
por siempre  
  si ¿tecla flecha derecha ▾ presionada? entonces  
    esperar 0.1 segundos  
    siguiente disfraz  
    apuntar en dirección 90  
    mover 10 pasos  
  si ¿tecla flecha izquierda ▾ presionada? entonces  
    esperar 0.1 segundos  
    siguiente disfraz  
    apuntar en dirección -90  
    mover 10 pasos
```

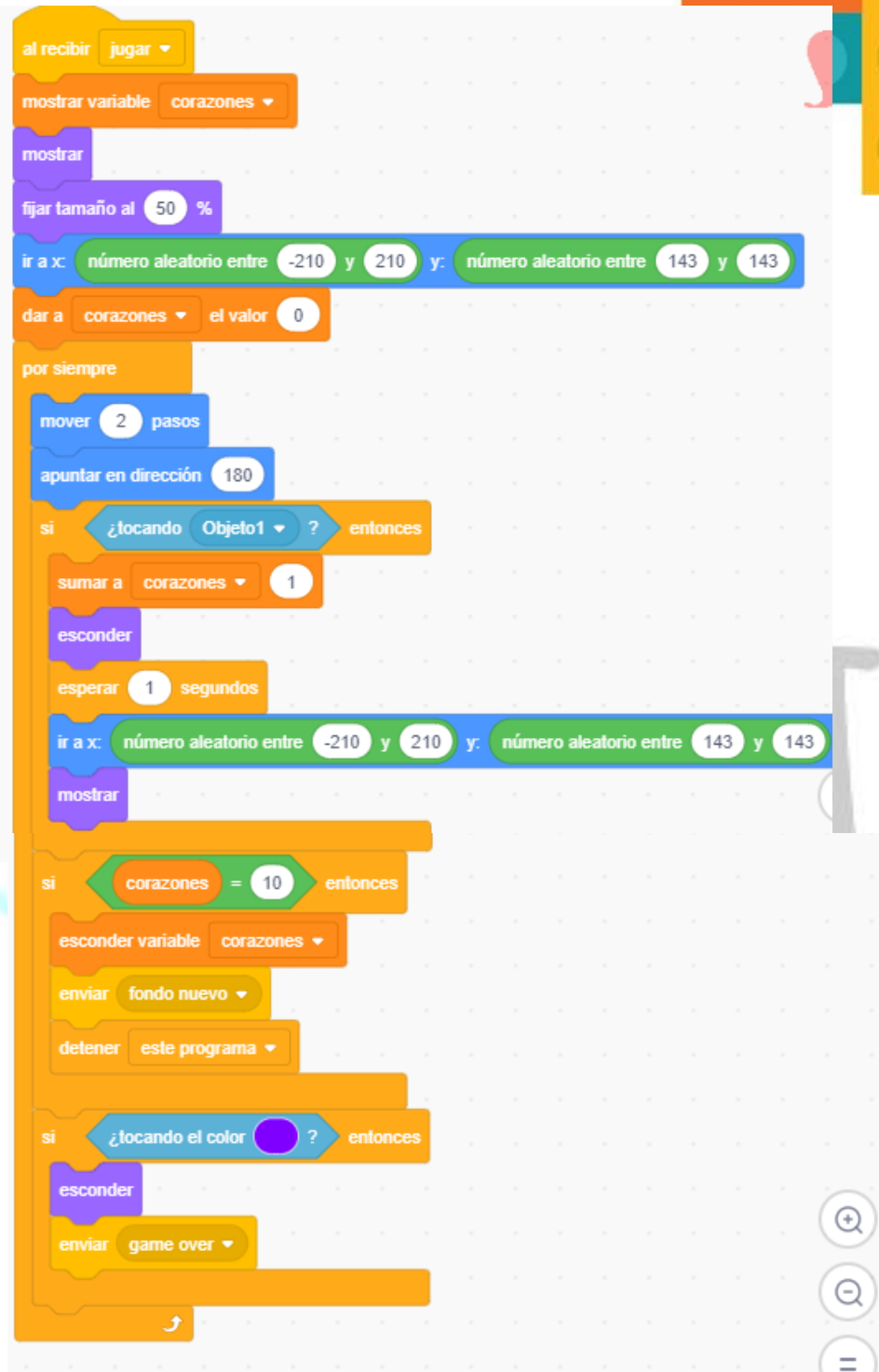
PROGRAMACIÓN B

```
al hacer clic en   
mostrar  
ir a x: 0 y: 0  
al hacer clic en este objeto  
enviar jugar ▾  
esconder
```

PROGRAMACIÓN C

```
al hacer clic en   
esconder
```

```
al recibir fondo nuevo ▾  
esconder
```



```
al recibir jugar
mostrar variable corazones
mostrar
fijar tamaño al 50 %
ir a x: número aleatorio entre -210 y 210 y: número aleatorio entre 143 y 143
dar a corazones el valor 0
por siempre
  mover 2 pasos
  apuntar en dirección 180
  si ¿tocando Objeto1? entonces
    sumar a corazones 1
    esconder
    esperar 1 segundos
    ir a x: número aleatorio entre -210 y 210 y: número aleatorio entre 143 y 143
    mostrar
  si corazones = 10 entonces
    esconder variable corazones
    enviar fondo nuevo
    detener este programa
  si ¿tocando el color? entonces
    esconder
    enviar game over
```

¿Lo has conseguido? ¡Enhorabuena! Ahora se lo puedes regalar a quien tú quieras.