

Soñamos a lo grande
inventamos el mañana

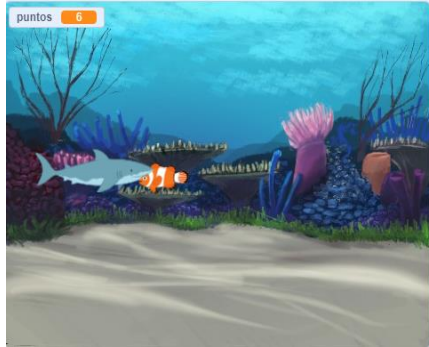


**¿TE ATREVES CON ESTOS
RETOS?**

RETO SCRATCH INICIAL

**¿PODEMOS MEJORAR
NUESTRO JUEGO?**

2. RETO SCRATCH INICIAL: ¿PODEMOS MEJORAR NUESTRO JUEGO?



60 MINUTOS



7-9 AÑOS



DIFICULTAD
MEDIA

Ahora que tenemos nuestro juego terminado, vamos a añadir elementos para que nuestro juego sea más profesional. Vamos a hacer que, si el enemigo nos toca, cambiará el fondo y se termine el juego. Si llegamos a 16 puntos (por ejemplo), habremos ganado y el juego cambiará de fondo y se detendrá el juego. Vamos a comenzar

MATERIALES

- Ordenador

RETO

ACTIVIDAD 1. INTRODUCIR MENSAJES.

Vamos a utilizar un elemento llamado mensajes. Lo que hacen estos bloques es enviar una señal, un mensaje, a todos los objetos del juego.

Para hacer esta actividad vais a tener que cargar el archivo "ActividadExtralnicial1.sb3".

Vais a hacer clic en el objeto "Shark". Ahí os encontraréis lo siguiente.



Tenemos que cambiar el bloque "detener todos" por uno de estos mensajes. Cuando el tiburón toque al pez significará que hemos perdido, ¿Qué mensaje tendremos que enviar?

ACTIVIDAD 2. CONTAR LOS PUNTOS PARA GANAR

Vamos a hacer que si obtenemos más de 15 puntos enviemos el mensaje "ganar".

Para hacer esta actividad tenemos que cargar el archivo "ActividadExtralnicial2.sb3" de nuestra página web.

Vamos a seleccionar el objeto "Starfish". Vamos a tener que completar el siguiente puzzle.



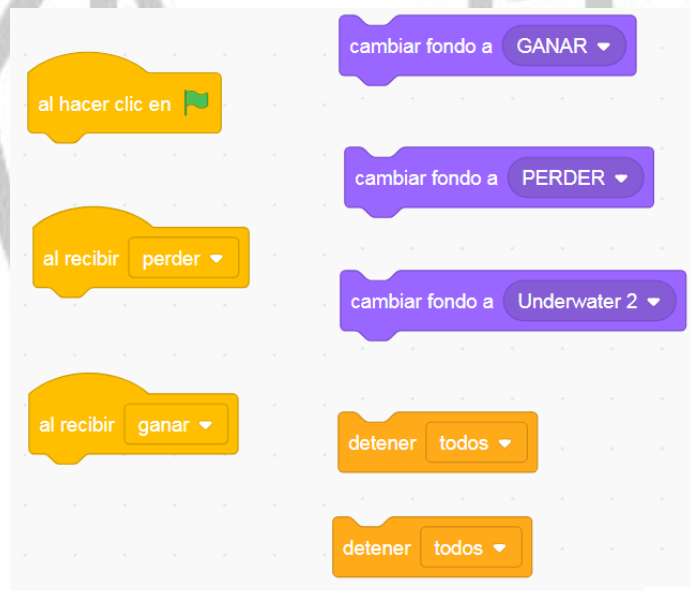
Recordad la pista que os dimos cuando programamos el juego, los bloques redondeados encajan en los huecos redondeados.

ACTIVIDAD 3. RECIBIMOS MENSAJES

Cuando enviamos un mensaje, todos los objetos lo reciben, pero tenemos que programar qué van a hacer cuando lo reciban. Para eso vamos a usar el bloque "al recibir mensaje".

Vamos a abrir el archivo "ActividadExtralnicial3.sb3"

Vamos a programar el fondo, así que tendremos que seleccionar el escenario para acceder a su programación.



Vais a tener que poner los bloques correspondientes a cada fase del juego. Al iniciar, cambiaremos al fondo del juego. Al ganar pondremos su fondo correspondiente y detendremos el juego. Al perder pondremos su fondo correspondiente y detendremos el juego.

¿YA HAS TERMINADO? ¡DISFRUTA DE TU JUEGO!

Ya hemos terminado nuestro juego. Pruébalo a ver qué tal funciona.

¿Te ha parecido fácil?, ¿Te atreves con el reto de nivel avanzado?