

Soñamos a lo grande
inventamos el mañana



**¿TE ATREVES CON ESTOS
RETOS?**

RETO SCRATCH AVANZADO

**¿PODEMOS MEJORAR
NUESTRO JUEGO?**

3. RETO SCRATCH AVANZADO: ¿PODEMOS MEJORAR NUESTRO JUEGO?



60 MINUTOS



10-12 AÑOS



DIFICULTAD
ALTA

Ahora que tenemos nuestro juego terminado, vamos a añadir elementos para que nuestro juego sea más profesional. Vamos a hacer crear un menú inicial para elegir la dificultad de nuestro juego.

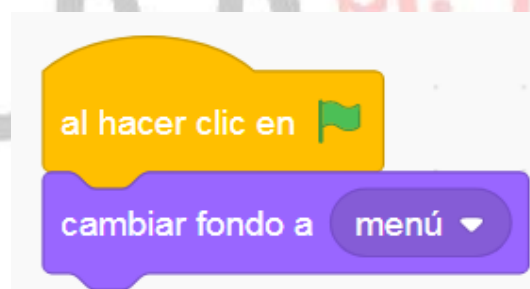
MATERIALES

- Ordenador

RETO

ACTIVIDAD 1. ESCONDER Y MOSTRAR LOS OBJETOS NECESARIOS.

Hemos programado nuestro fondo para que aparezca el menú al pulsar bandera verde.



Lo que vamos a hacer es esconder los objetos del juego ("Fish", "Shark" y "Starfish") cuando presionemos bandera verde y mostrar los botones de dificultad ("Botón fácil", "Botón Normal" y "Botón Difícil"). Para ello tendréis que buscar los bloques necesarios en las secciones de "eventos" y "apariciencia" y colocarlos en los objetos.

Para hacer la actividad tenéis que cargar el archivo "ActividadExtraAvanzado1.sb3".

ACTIVIDAD 2. PROGRAMAMOS LOS BOTONES DE DIFICULTAD

Vamos a hacer que el enemigo se mueva más rápido dependiendo de la dificultad que elijamos. Para ello vamos a utilizar una variable que hemos llamado "velocidad".

Tenéis que cargar el archivo "ActividadExtraAvanzado2.sb3".

Como ya hemos dicho, vamos a utilizar una variable para hacer que el tiburón se mueva los pasos que indica la variable (cuanto más rápido se mueva, más difícil será). También vamos a enviar el mensaje "comenzar", que enviará una señal a todos los objetos de nuestro juego.

Vuestra misión es completar el puzzle que hay en cada botón eligiendo el valor de la variable para cada nivel de dificultad.

ACTIVIDAD 3. PROGRAMAMOS LA RECEPCIÓN DEL MENSAJE

En esta actividad vamos a tener que hacer varias cosas. Vamos a programar que los objetos reaccionen al recibir el mensaje que hemos enviado en la actividad anterior. Para ello vamos a utilizar el bloque "al recibir mensaje" que se encuentra en la sección "eventos".

Primero, vamos a abrir el archivo "ActividadExtraAvanzado3.sb3".

Ahora tenemos que hacer cinco cosas:

1. Decir al escenario que cambie al fondo "menú" al recibir el mensaje "comenzar". El bloque para cambiar el fondo lo encontraremos en la sección de apariencia.
2. Hacer que los botones desaparezcan al recibir el mensaje "comenzar".
3. Cambiar los bloques de "al presionar bandera verde" en los objetos "Fish", "Shark" y "Starfish" por bloques de "al recibir mensaje" para que reaccionen al mensaje "comenzar". Los únicos bloques de "al presionar bandera verde" de esos objetos que se deben quedar son los que hacen que los objetos se escondan.
4. Incluir en la programación de los objetos "Fish" y "Shark" un bloque de "mostrar" para que aparezcan al recibir el mensaje "comenzar".
5. En el objeto "Shark" encontraremos un bloque redondeado que hace referencia a la variable "velocidad". Tendremos que colocarlo donde sea necesario para que el tiburón se mueva los pasos que indica esa variable (recordad la pista de la unidad anterior en la que decíamos que los bloques redondeados encajan en los huecos redondeados).

YA HABÉIS TERMINADO, DISFRUTAD DE VUESTRO JUEGO

Con esto ya hemos terminado nuestro juego. Prueba las distintas dificultades y mira a ver cuántos puntos consigues.