

## **JUEGO SCRATCH: RECICLAJE**

\*Recordar que las instrucciones pueden variar dependiendo de la versión de Scratch que tengas, para este caso utilizaremos la versión 3 online.

### **CONCEPTO IDEA del JUEGO:**

Vamos a crear un juego llamado RECICLAJE. El objetivo del juego es llevar una o varias botellas a través de un recorrido hasta el recipiente correspondiente sin tocar las paredes de color celeste, si tocamos las paredes volvemos a la posición de partida.

### **DISEÑO:**

Pasos:

**1) Accedemos al software de Scratch desde el menú o desde la pagina web <https://scratch.mit.edu/>**

**2) Borramos el Objeto1, el gato que está por defecto.**

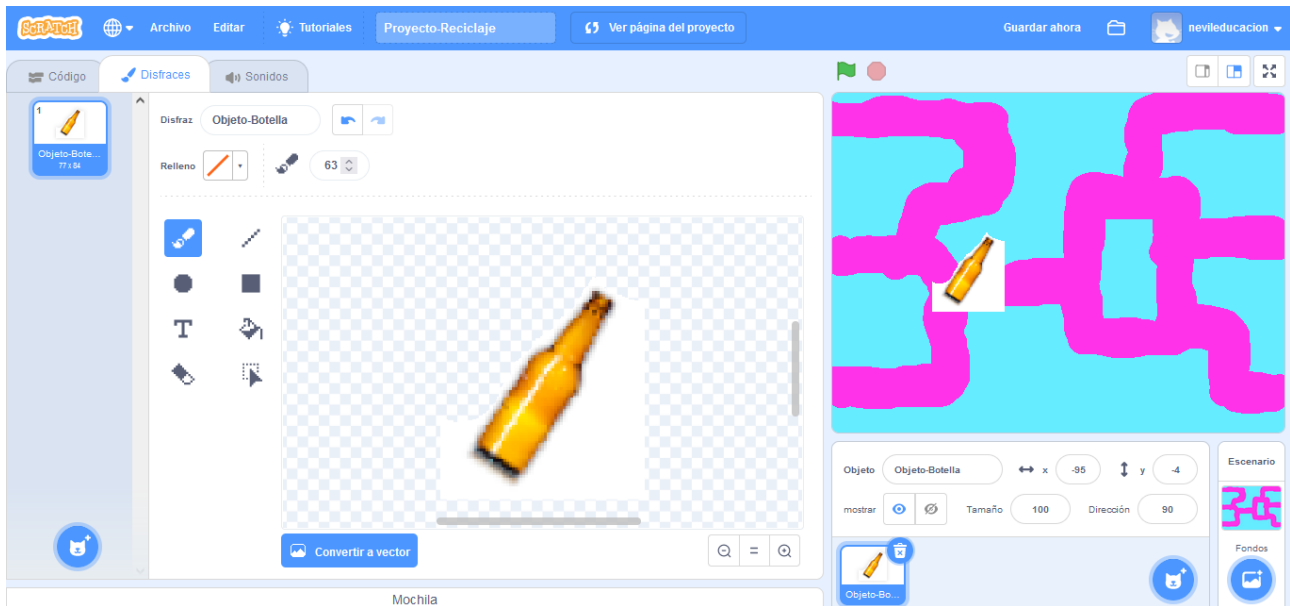
**3) FONDO DISEÑO:**

**Diseñar para que el fondo tenga una estructura similar a la siguiente.**

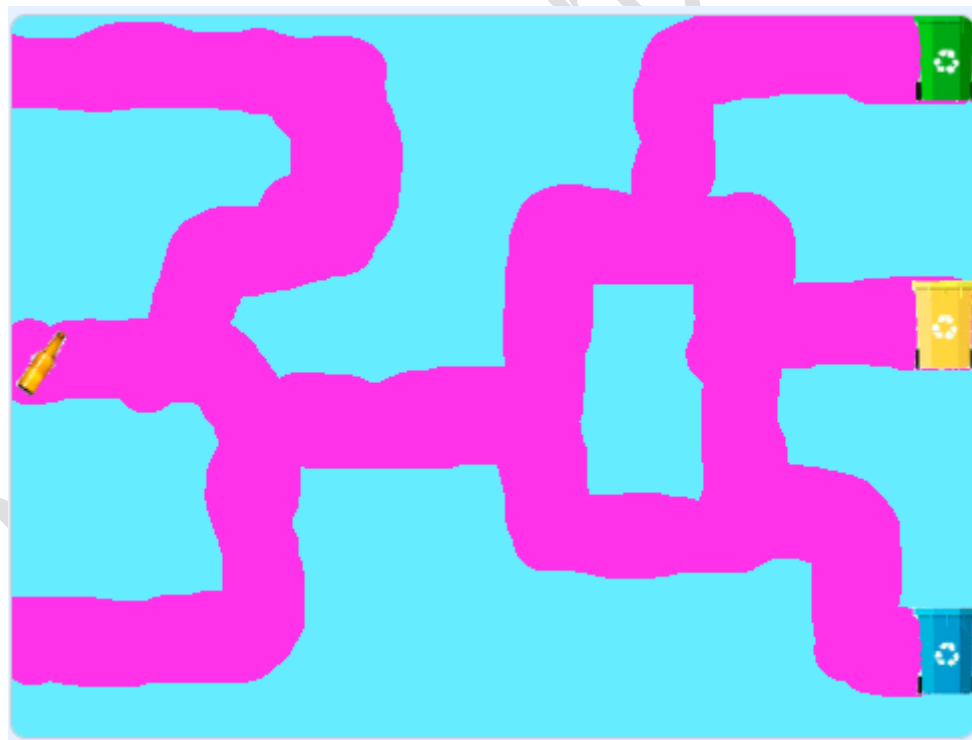
**4) Importar los Objetos Botella, Reciclar Vidrio, Reciclar Papeles y Reciclar Metales que serán imágenes descargadas de internet similares a las siguientes.**



**5) Para que queden mejor, las imágenes tienen que tener un fondo transparente, y si no la tienen hay que editarlas quitando el fondo de la misma en la parte del editor del diseño de Disfraces.**



**6) Si es necesario se tendrán que achicar la imagen de la botella o agrandar el camino en el fondo para que al moverse no toque los bordes.**

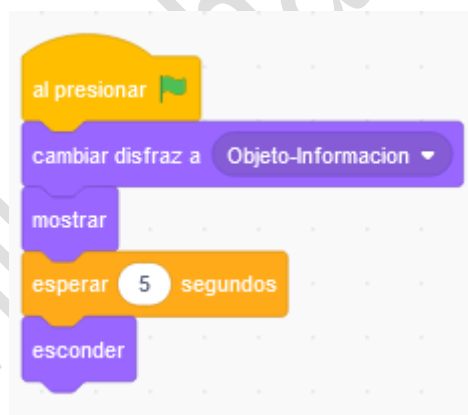


**7) Agregar un Objeto Información, con una imagen que tenga los diferentes códigos de colores para reciclaje. Si la imagen es pequeña hay que agrandarla o cambiarle el tamaño**



### PROGRAMACIÓN:

8) Lo primero que haremos es configurar al objeto "Información" para que se muestre por unos 5 segundos cuando empezamos el juego.



### 9) Objeto BOTELLA (Movimientos)

Los movimientos se realizan con cada una de las teclas, con los bloques "Apuntar en dirección\_\_" y bloque "Mover \_\_pasos"



### 10) Objeto BOTELLA (Comportamiento con Recipientes)

Utilizaremos el bloque "esperar hasta que \_\_\_" en el que incluiremos el bloque "¿tocando \_\_\_?" para indicar el objeto que tendrá que tocar, los recipientes.

Luego cambiará el disfraz por uno que sea que No corresponde, y seguidamente esperamos unos segundos para volver a cambiar el disfraz.

Para el caso del que si sea el que corresponde, lo que hacemos es volver a la posición inicial, cambiar el disfraz hasta que Toquemos el recipiente para vidrios y volvemos a cambiar el disfraz.

=====

**11)AVANZADO:** El juego contiene numerosos errores, ¿cómo podrías solucionarlo?

**12)AVANZADO:** Que tal si colocamos 2 objetos más, un PAPEL y un PLÁSTICO.

Tendríamos que utilizar otras teclas para hacer los movimientos.

Este sería el código para Movimientos del objeto PAPEL por ejemplo:

**Este sería el código para Comportamiento del objeto PAPEL por ejemplo:**



**\*Debes programar otras teclas para el Plástico, pero el funcionamiento es similar**