

JUEGO SCRATCH: MURCIÉLAGO ABEJA

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

DISEÑO:

Pasos:

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

2)Cambiamos el fondo por un escenario nuevo “Wood” o similar, desde la opción de importar fondo en objeto Fondo.

3)Eliminamos el Objeto1 “el gato”

4)Insertamos el Objeto “Murciélago” desde la carpeta “Animales” que puede llamarse “Bat” o “bat-1”

5)Insertamos el objeto Abeja, desde la carpeta “Animales” que puede llamarse “Bee” o cualquier otro que parezca una abeja

6)Puedes achicar el tamaño de cada uno de los objeto si te parece que son muy grandes.

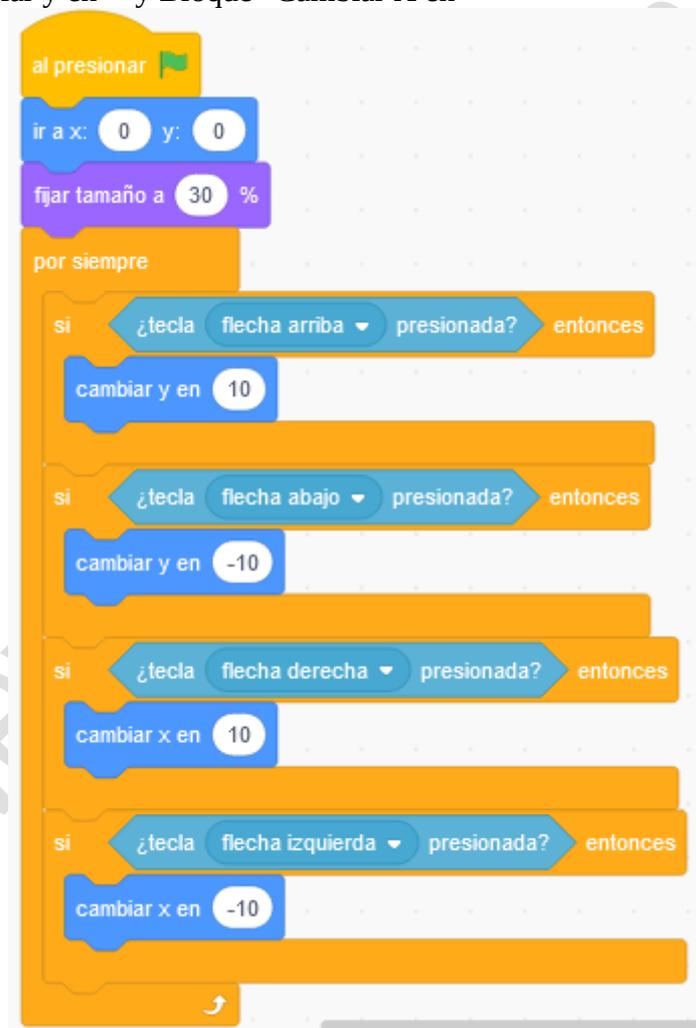


PROGRAMACIÓN:**7)PROGRAMACIÓN OBJETO MURCIÉLAGO, incluiremos el siguiente código para que:**

- Aparezca en el punto $x=0$, $y=0$ al comenzar el juego.
- Tenga un tamaño del **30%** para hacerlo un poco más pequeño.
- El control de las teclas para moverlo (teclas flechas).

Utilizaremos los siguientes bloques:

- Bloque “Al presionar bandera”
- Bloque “Ir a X: y: “
- Bloque “Fijar tamaño en %”
- Bloque Bucle “Por Siempre”
- Bloque Función SI por cada tecla presionada
- Bloque “Tecla presionada?”
- Bloque “Cambiar y en “ y Bloque “Cambiar X en “



8)En el mismo MURCIÉLAGO, agregaremos más código para dar la sensación de que se está moviendo. Lo conseguiremos intercambiando los disfraces cada 0.1 segundo.

Utilizaremos un bloque “Al presionar Bandera”, un bloque bucle “Por Siempre”, luego el bloque “Siguiete disfraz” y seguidamente el bloque “esperar 0.1 segundos”



9) PROGRAMACIÓN ABEJA: incluiremos código para que:

- Se vea más pequeña.
- Aparezca en la esquina superior izquierda.
- y persiga a el murciélago.



10) PROGRAMACIÓN ABEJA (TOCAR a MURCIÉLAGO):

Para conseguir que el juego termine cuando la abeja toca a el murciélago completamos el bloque con una instrucción de tipo condicional “si”.

Agregaremos un bloque “Si entonces”, un bloque “Decir GAME OVER”, un bloque “Esperar 2 segundos” y finalmente un bloque para “Detener Todos”



11) Guardamos el Proyecto como “JuegoMurciélagoAbeja-TuNombre”

12) MEJORAS: Como se puede mejorar?