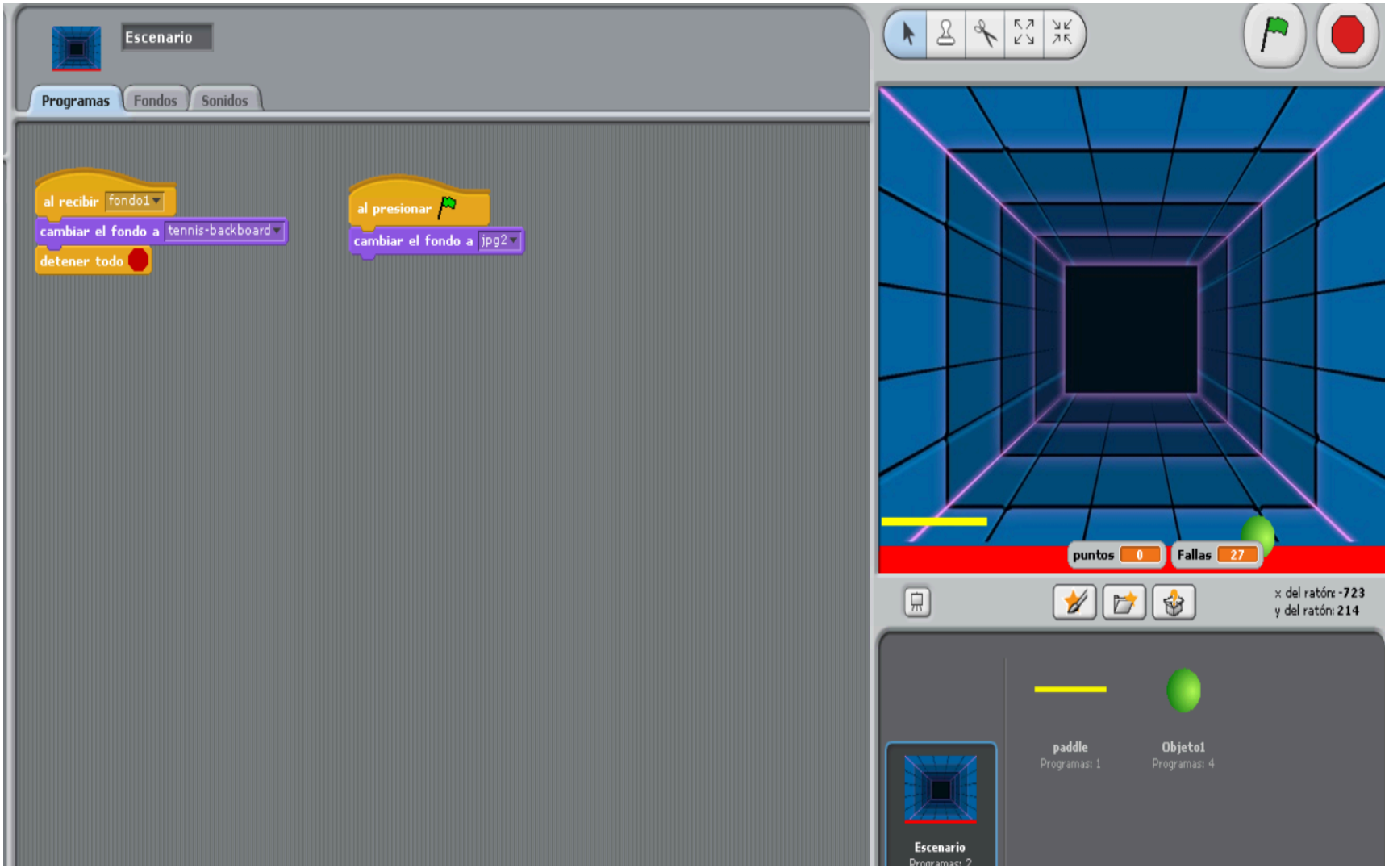
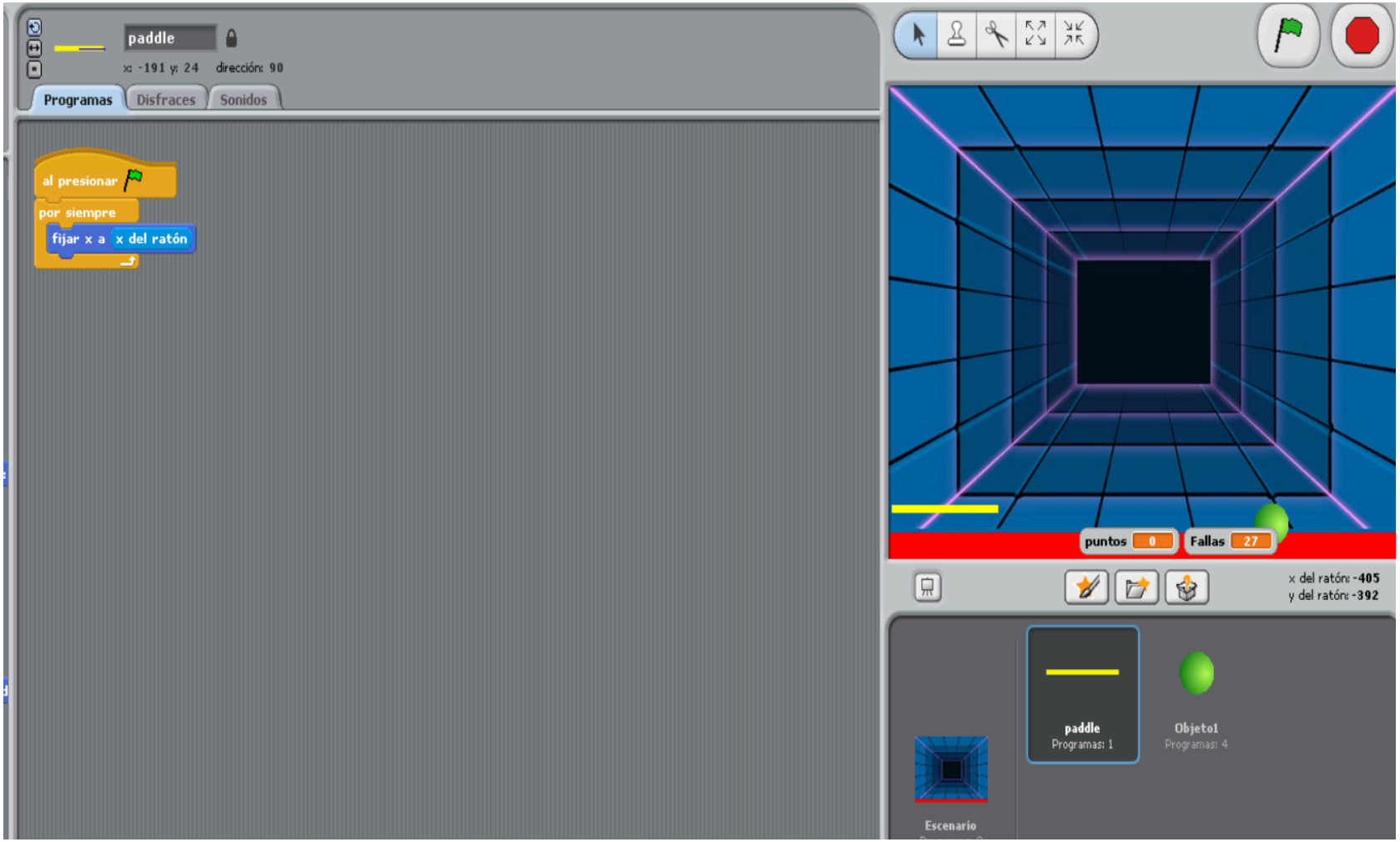
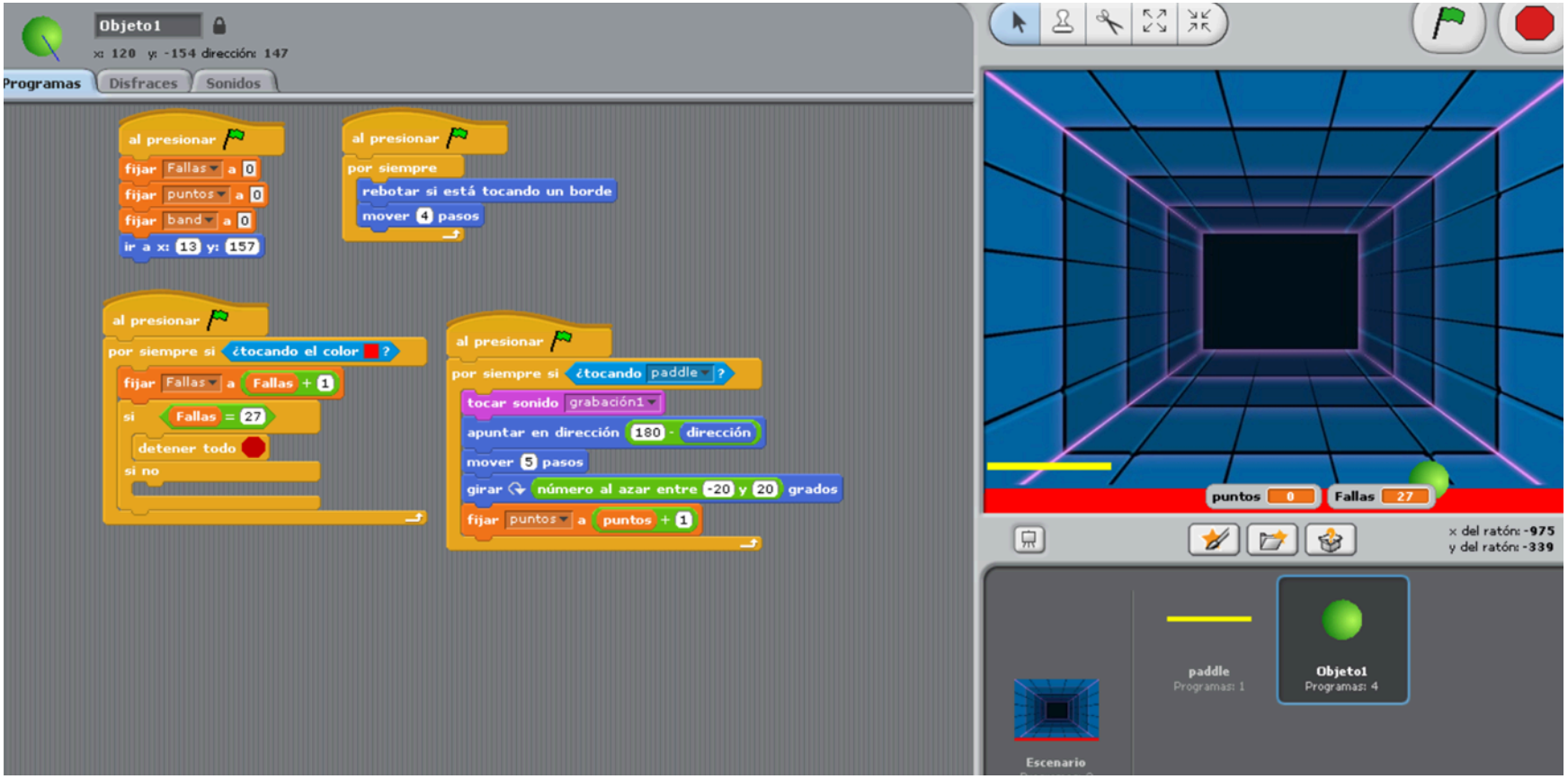
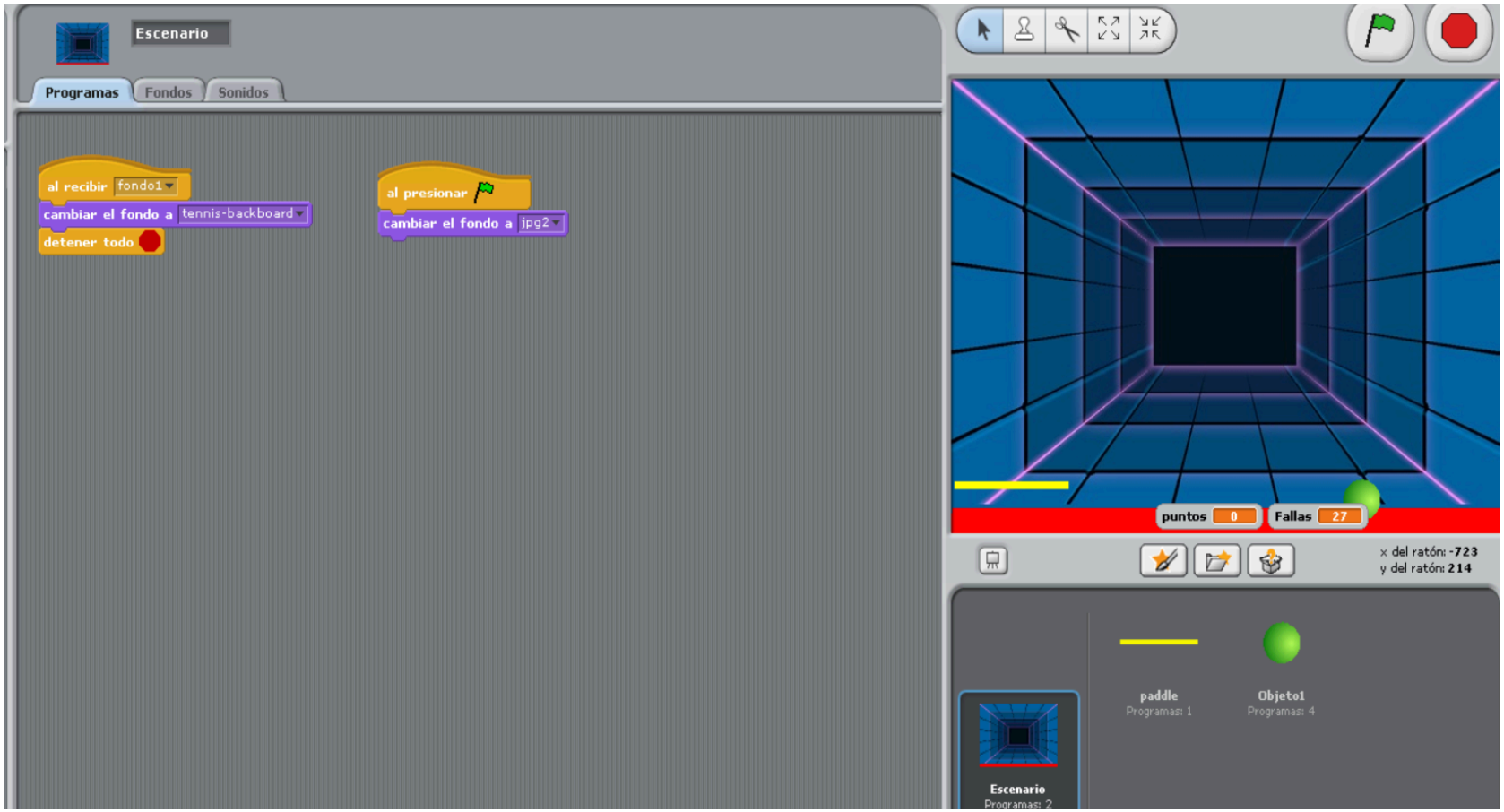
Se va ha realizar el programa de Pong en Scratch, la imagen de fondo se debe descargar de la página, el diseño de la pelota se encuentra en los objetos de scratch, al finalizar el programa se debe ejecutar en la bandera y jugar moviendo la barra hasta que pierda el juego.
Y luego si se toma el pantallazo que se debe agregar en Word

Se debe tomar primero el pantalla del código del escenario, seguido el código de la barra amarilla y luego el código de la bola.


Escenario
Programas
Fondos
Sonidos
al recibir fondo1
cambiar el fondo a tennis-backboard
detener todo
al presionar
cambiar el fondo a jpg2
puntos 0
Fallas 27
x del ratón: -723
y del ratón: 214
paddle
Programas: 1
Objeto1
Programas: 4
Escenario


paddle
x: -191 y: 24 dirección: 90
Programas
Disfraces
Sonidos
al presionar
por siempre
fijar x a x del ratón
puntos 0
Fallas 27
x del ratón: -405
y del ratón: -392
paddle
Programas: 1
Objeto1
Programas: 4
Escenario


Objeto1
x: 120 y: -154 dirección: 147
Programas
Disfraces
Sonidos
al presionar
fijar Fallas a 0
fijar puntos a 0
fijar band a 0
ir a x: 13 y: 157
al presionar
por siempre
rebotar si está tocando un borde
mover 4 pasos
al presionar
por siempre si ¿tocando el color ?
fijar Fallas a Fallas + 1
si Fallas = 27
detener todo
si no
al presionar
por siempre si ¿tocando paddle ?
tocar sonido grabación1
apuntar en dirección 180 - dirección
mover 5 pasos
girar número al azar entre -20 y 20 grados
fijar puntos a puntos + 1
puntos 0
Fallas 27
x del ratón: -975
y del ratón: -339
paddle
Programas: 1
Objeto1
Programas: 4
Escenario


Escenario
Programas
Fondos
Sonidos
al recibir fondo1
cambiar el fondo a tennis-backboard
detener todo
al presionar
cambiar el fondo a jpg2
puntos 0
Fallas 27
x del ratón: -723
y del ratón: 214
paddle
Programas: 1
Objeto1
Programas: 4
Escenario
Programas: 2