

7. Atrapar bichos

En esta práctica vamos a programar un juego que consiste en atrapar todos los escarabajos que aparecen en la pantalla. Una vez atrapados, ganamos el juego y un personaje nos avisa de ello.



1. Iniciamos el [editor de Scratch](#).

2. Pulsamos el botón idioma  en la barra superior y elegimos **español**.

3. Borrarnos el objeto gato presionando sobre el icono del cubo de basura.



4. Ahora escogemos un fondo adecuado para nuestro juego. Cambiamos el fondo de escenario a una pared de una **calle**.

Pulsamos el botón elige un fondo



Buscamos en la sección **Exteriores**.
y seleccionamos el fondo **Wall 1**.



5. A continuación añadimos un nuevo personaje, un **escarabajo**.

Pulsamos el botón elige un objeto



Buscamos en la sección **Animales**.
y seleccionamos el objeto **Ladybug2**.



6. Ahora crearemos la variable **clones** que va a contar el número de escarabajos que hay en la pantalla. Cuando esta variable valga cero, el programa terminará.

Pulsamos el botón de variables



pulsamos en crear una variable



Cambiamos el nombre de la variable a **clones**

Nueva variable

Nombre de la variable:

clones

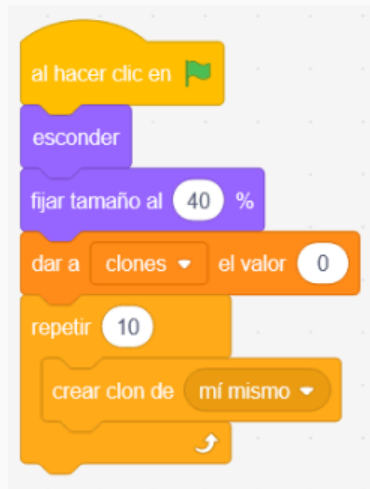
☒ Para todos los objetos ☐ Sólo para este objeto

Cancelar

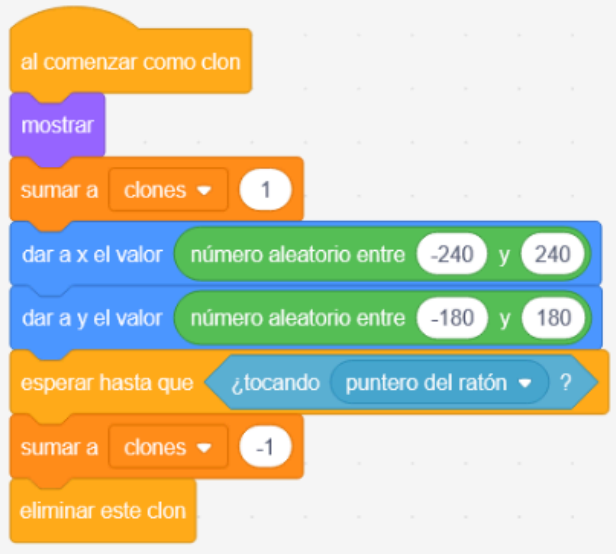
Aceptar

Por último pulsamos el botón **Aceptar**

7. Realizamos un programa que esconde el escarabajo, reduce su tamaño, inicia el número de clones a cero y coloca diez clones del escarabajo en la pantalla.



8. En este punto añadimos las instrucciones para que cada clon del escarabajo aparezca en un lugar aleatorio en la pantalla y se aumenta el número de escarabajos en uno.
- Cuando el puntero del ratón toque el escarabajo, se resta uno al contador de escarabajos y el escarabajo desaparece.



9. Pulsamos la bandera verde  para probar el funcionamiento del programa.

Deben aparecer diez escarabajos en la pantalla. Los escarabajos deben desaparecer cuando el puntero del ratón les toque, sin hacer clic.

10. Para que el juego funcione normalmente, programamos la función que hará aparecer nuevos escarabajos cada cierto tiempo. Cuando el número de escarabajos en pantalla sea cero, el juego termina y el programa se detiene.



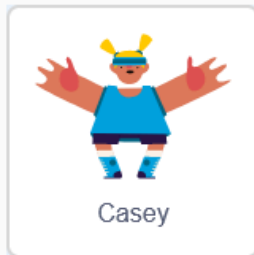
11. Por último vamos a programar un personaje que avise del final del juego. En este caso podemos escoger a Casey.

Pulsamos el botón elige un objeto

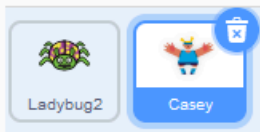


Buscamos en la sección **Gente**.

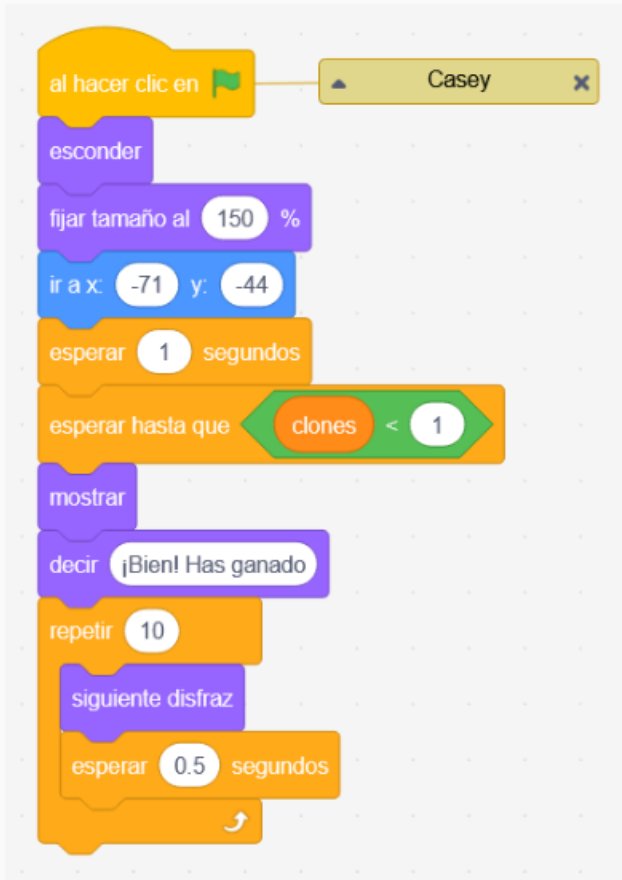
y seleccionamos el objeto **Casey**.



12. Seleccionamos el nuevo personaje



y añadimos las siguientes instrucciones.



13. Pulsamos la bandera verde  para probar el funcionamiento del programa.

Y AGREGA LO

Ejercicios

1. Añade una nueva regla al juego. Si el número de escarabajos es mayor que 25, entonces perdemos el juego. El programa se detiene y un personaje nuevo nos avisa de que hemos perdido.
2. Añade más disfraces al personaje del escarabajo, de manera que con cada clon aparezca un disfraz distinto, utilizando la instrucción "siguiente disfraz" en el lugar adecuado.

DEMAS, PERO DESPUES