

SCROLLING

¿CÓMO PUEDES USAR SCRATCH PARA CONSTRUIR UN JUEGO INTERACTIVO?

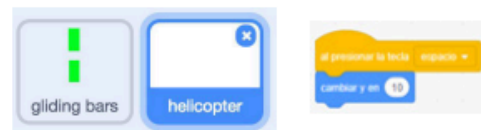
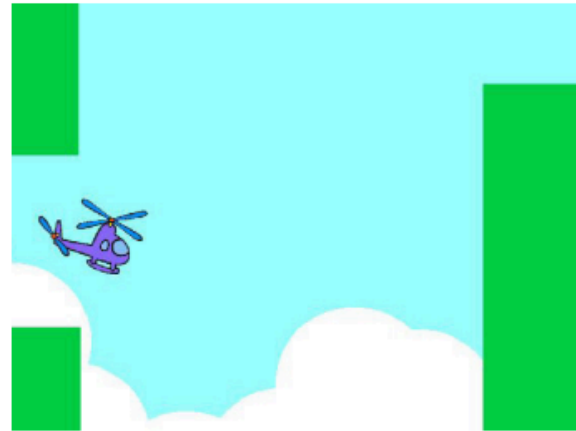
En este proyecto crearás un juego. Este juego incluye interacciones entre sprites, puntajes y niveles. Este juego es similar a Flappy Bird, donde el objetivo es evitar que un objeto caiga al suelo o toque ciertas cosas.

EMPIEZA AQUÍ

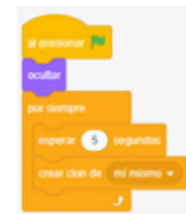
- Crea dos objetos: uno que controle el jugador (helicóptero) y otro para evitar (barras deslizantes).
- Haz tu helicóptero interactivo.
- Dale vida a tu juego agregando programas que hagan que las barras se desplacen por el escenario.

¡INTENTA!

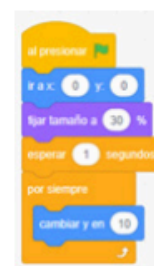
- ¿Cómo le agregas dificultad al juego? Crear diferentes niveles, usar un temporizador o registrar el puntaje son algunos ejemplos de ejercicios que podrías incorporar.
- Experimenta cambiando la apariencia del juego editando los fondos.
- Explora usando diferentes teclas para controlar tus objetos.



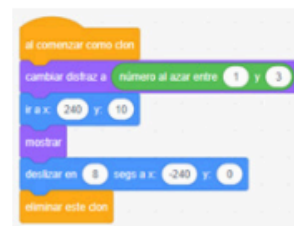
Controla el movimiento del objeto.



Esto crea clones, los cuales se usan en el programa de abajo, para hacer que las barras se desplacen por la pantalla:



Provoca que el objeto caiga constantemente.



Especifica cuándo termina el juego.

¡PRUEBA!

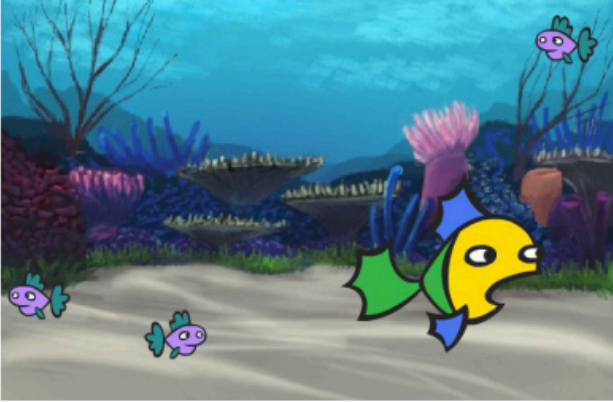


03

PUNTAJE

¿CÓMO PUEDES REGISTRAR EL PUNTAJE EN UN PROYECTO DE SCRATCH?

Fish Chomp es un juego en el cual se debe atrapar tantos peces como sea posible, guiando el objeto con el mouse. En esta actividad, reinventarás Fish Chomp agregando el puntaje con las variables.



EMPIEZA AQUÍ

- Dirígete a la página del proyecto Fish Chomp: <http://scratch.mit.edu/projects/10859244>
- Haz clic en el botón "Crea una variable" en la categoría "Datos" y crea una variable para el puntaje, asignándole un nombre.
- Experimenta con tus nuevos bloques de variables para incorporar el puntaje a tu proyecto.

