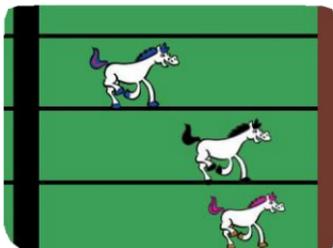
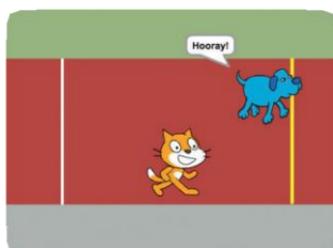


# Cartas para una Carrera a la Llegada



**Crea un juego en el que dos personajes juegan una carrera.**

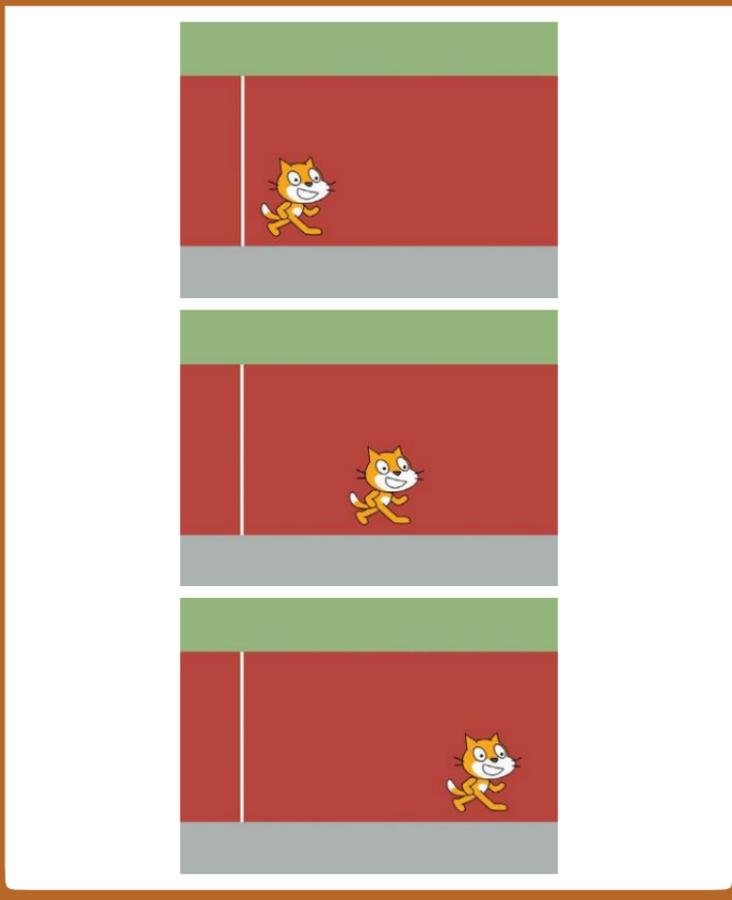
# Cartas para una Carrera a la Llegada

Usa estas cartas en este orden:

- 1 Empieza la Carrera
- 2 En sus marcas...
- 3 Línea de Llegada
- 4 Elige un Corredor
- 5 Agrega un Sonido
- 6 Anima la Corrida
- 7 Compite con el Ordenador

# Empieza la Carrera

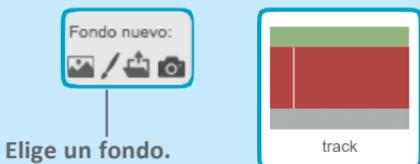
Haz que tu objeto se mueva en la pista.



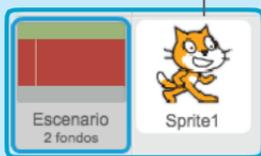
# Empieza la Carrera

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

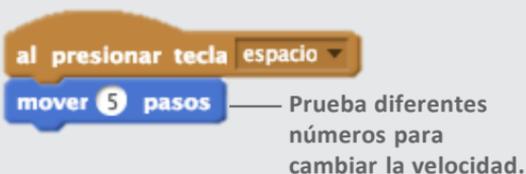


Haz click para seleccionar el gato.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de Programas

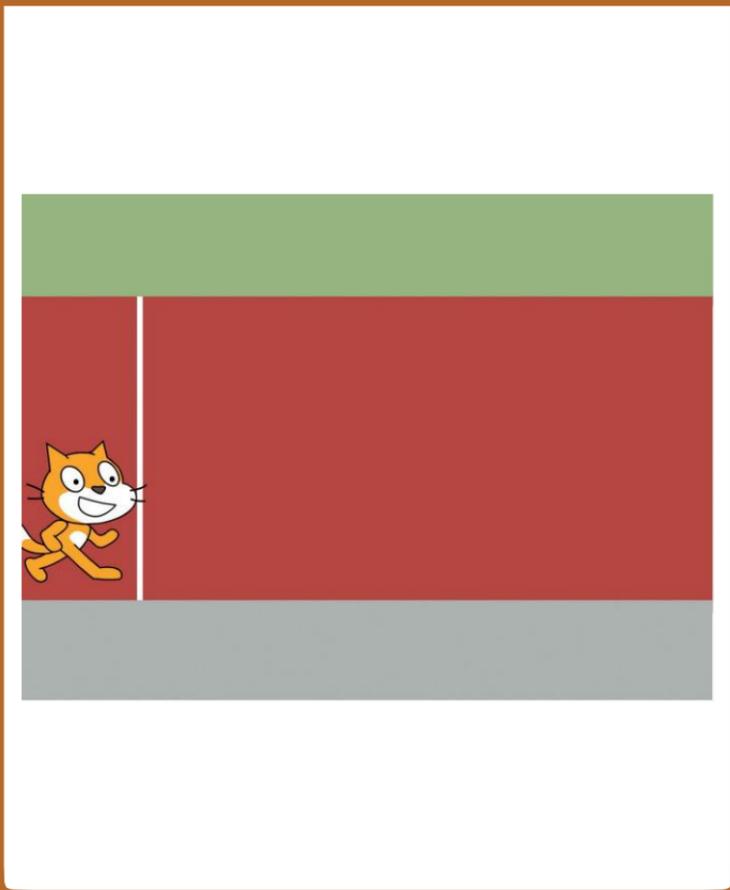


## ¡PRUÉBALO!

Presiona la tecla espacio para mover el objeto.

# En sus Marcas...

Elige un punto de partida para tu objeto.



# En sus Marcas...

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Arrastra tu objeto hacia donde lo quieres en el fondo.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



Fija la posición de inicio  
(Tus números pueden  
ser diferentes).

## ¡PRUÉBALO!

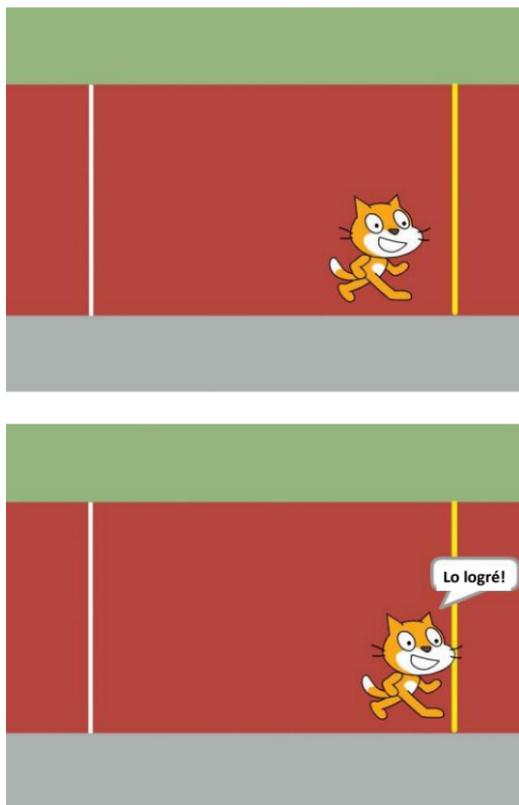
Presiona la tecla de  
espacio para mover  
tu objeto.

Haz click en la  
bandera  
verde para  
resetear.



# Línea de Llegada

Haz que tu objeto haga algo cuando llega a la llegada.



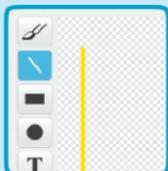
# Línea de Llegada

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Haz click en el pincel para dibujar un nuevo objeto.

Nuevo objeto:   



Haz click en la herramienta línea y dibuja una línea.

Para dibujar una línea recta, presiona shift mientras dibujas.

Arrastra la línea (Sprite2) al lugar en el que la quieres en el fondo.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click para elegir el gato.



Haz click en la pestaña de Programas

Programas



Elige Sprite2.

Agrega estos bloques.

## ¡PRUÉBALO!

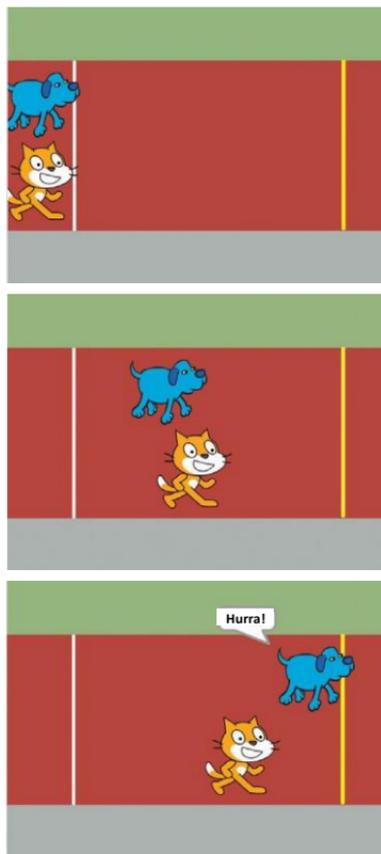
Haz click en la bandera verde para comenzar.



Continúa presionando la tecla de espacio hasta que cruces la línea de llegada.

# Elige un Corredor

Agrega otro objeto para poder tener una carrera.



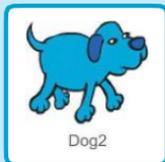
# Elige un Corredor

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Elige un objeto para que sea el segundo corredor.

Nuevo objeto: 

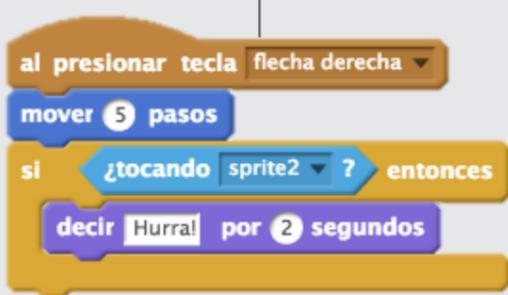


## AGREGA ESTE CÓDIGO

Arrastra tu objeto hacia el lugar donde quieres que empiece.



Elige la flecha derecha u otra tecla.



## ¡PRUÉBALO!

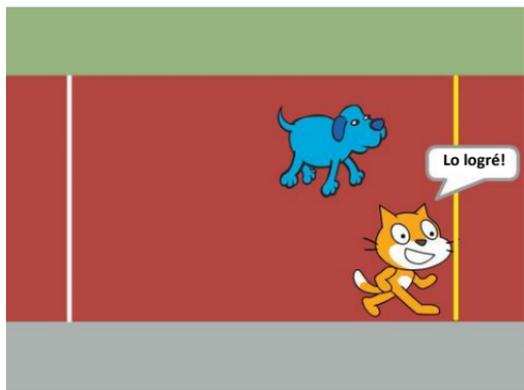
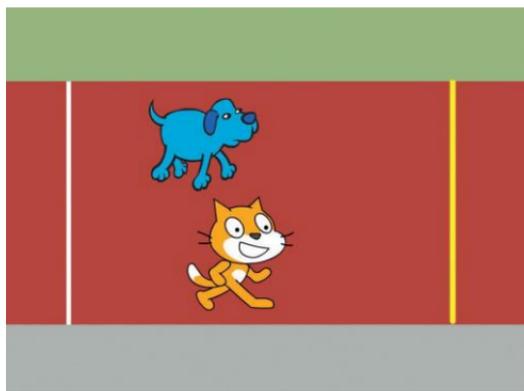
Haz click en la bandera verde para comenzar.



Presiona la tecla espacio y la flecha derecha para hacer que tus objetos compitan.

# Agrega un Sonido

Emite un sonido cuando ganas la carrera.

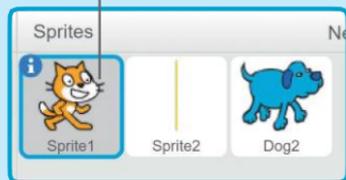


# Agrega un Sonido

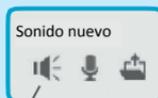
scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Haz click para seleccionar el gato.



Haz click en la pestaña de **Sonidos**



Elige un sonido, como "cheer".

## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Agrega este bloque para emitir el sonido.

## ¡PRUÉBALO!

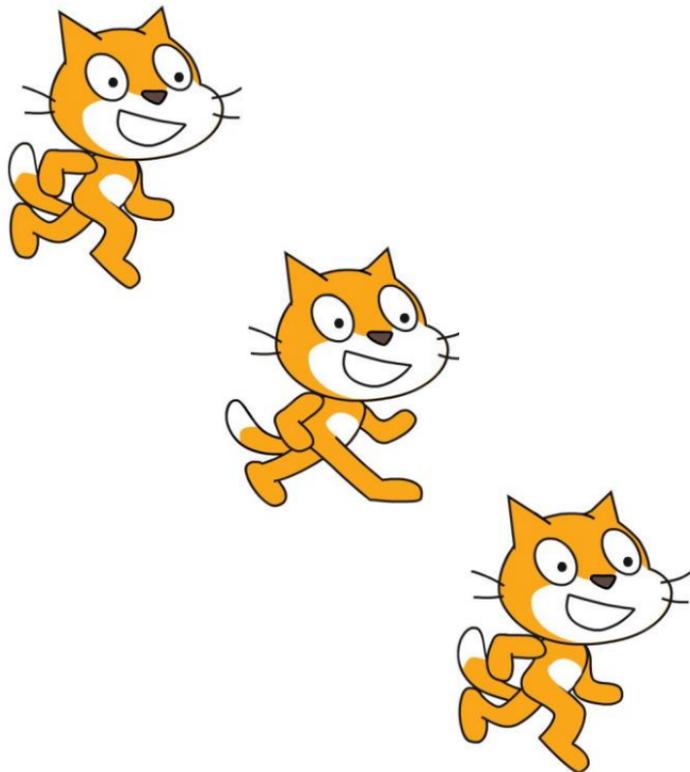
Haz click en la bandera verde para comenzar.



Presiona la tecla espacio hasta cruzar la línea de llegada.

# Anima la Corrida

Cambia de disfraces para hacer parecer que tu objeto está corriendo.

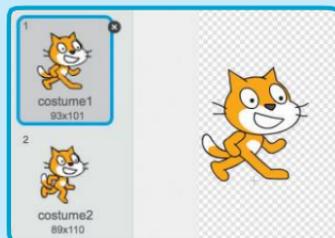


# Anima la Corrida

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Haz click en la pestaña de **Disfraces** para ver los diferentes disfraces.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Agrega este bloque para cambiar entre disfraces.

## ¡PRUÉBALO!

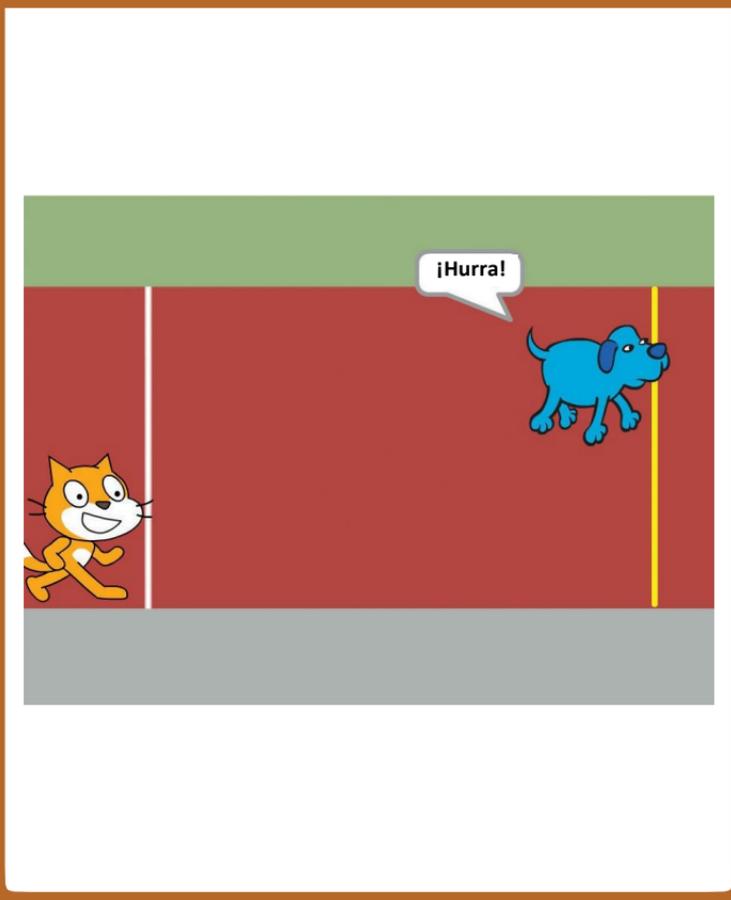
Presiona la tecla espacio.

## CONSEJO

Puedes animar cualquier objeto que tenga más de un disfraz.

# Compite con el Ordenador

Juega una carrera contra un objeto que se mueve de forma automática.

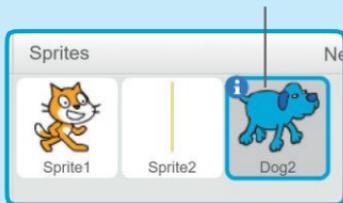


# Compite con el Ordenador

scratch.mit.edu/racegame

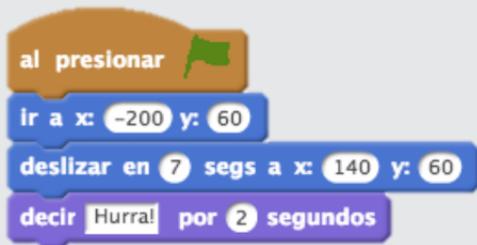
## PREPÁRATE

Elige el objeto que quieres que se mueva automáticamente.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Tipea un número menor de segundos para ir más rápido.



## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Presiona la tecla espacio para mover el otro objeto.