Guía para realizar el Ejercicio de La Viborita



Lo primero que hacemos es crear la viborita. Para ello simplemente dibujaremos cuatro círculos de colores diferentes.

Acto seguido copiaremos el disfraz, agregando un círculo a cada nuevo disfraz.



Ahora ya estamos en condiciones de programarla.

¿Cómo tiene que estar la viborita? En constante movimiento

al presionar 🍋				
cambiar disfraz a	disf	raz1	-	
ir a x: -84 y: -93		÷		
por siempre				
mover 2 pasos				

Lo que hacemos con este código es decirle a la víbora que al comenzar se muestre en su primer disfraz, que aparezca en un determinado lugar de la pantalla y que se mueva siempre (los 2 pasos es

Ejercicios de Scratch

*a*sergiopalay

lo que le da la velocidad al objeto). Al aumentar el valor el objeto irá más rápido.

Bien, ya tenemos movimiento ... ahora vamos a tomar el control con las teclas para ello agregamos el siguiente código.

al presionar tecla flecha izquierda 💌	al presionar tecla flecha abajo 🔻
apuntar en dirección -90	apuntar en dirección 180
al presionar tecla flecha derecha 💌	al presionar tecla flecha arriba 🔻
apuntar en dirección 90	apuntar en dirección 💽

Excelente .. ahora nuestra viborita responde a las teclas .. lo siguiente es que pueda agarrar la fruta.

Para ello crearemos entonces el objeto Fruta, pero no lo programaremos por ahora.

Volviendo a la Viborita, la idea es que cada vez que la misma toca la Fruta esta cambie de lugar, sumemos 10 puntos (para ello crearemos una variable puntos que al comenzar el juego estará en 0) y que cambie de disfraz (o sea que crezca)

1	the second se
1	
aip	resionar – a se se se se se se
por	siempre
s	i čtocando fruta ? entonces
	enviar cambiar lugar 🔻
	esperar 0.2 segundos
	fijar puntos 🔻 a puntos + 10
	siguiente disfraz

Como podrán observar estamos mandando un mensaje Cambio de Lugar.

La Fruta recogerá ese mensaje y cambiará de posición. Es por eso que vamos al Objeto Fruta y escribimos este código.

Ejercicios de Scratch	@sergiopalay	www.aprendescratch.com
		x: 210 v: 47
al recibir cambiar lugar ir a x: número al azar entre	-220 y 220 y: número al azar	entre -160 y 160

Ahora si el juego está casi terminado. Sin embargo no está faltando el hecho de que se pierda cuando se está tocando un borde.

al p	resionar							
por	siempre							
si	étoc	ando	edge	•	?	ento	nce	5
	establed	er ef	fecto	rei	molin	0 -	a (90
	enviar	Fin del	jueg	o 🔻				1

El mensaje Fin del juego será recogido por el escenario. Aquí voy a hacer un segundo fondo que se va a mostrar cuando se pierde.

fondo 1 480.400 fondo 2 450.000	game over !!!
al presionar /	al recibir Fin del juego v
fijar puntos a	cambiar fondo a fondo2 v
cambiar fondo a	detener todos v

Y con este último código aplicado al escenario se termina el juego (fijense que inicializamos la variable puntos para que cuando empiece el juego arranque en 0).