

Introducción a la programación con SCRATCH

Lección 6: CazaFantasmas

En este tema se introducen los conceptos principales para poder hacer un primer videojuego: EL CAZAFANTASMAS

Es el primer programa con un bucle infinito (o bucle del juego que siempre se repite) y con el concepto de condicional SI ... ENTONCES...

Paso 1: Añadir un nuevo objeto

- Añadir un nuevo objeto:



- Elige en la carpeta 'Fantasy' el fantasma que más te guste
- Prueba a agrandar o empequeñecer tu Fantasma
- 'Corta' a tu objeto inicial (gato) con las tijeras

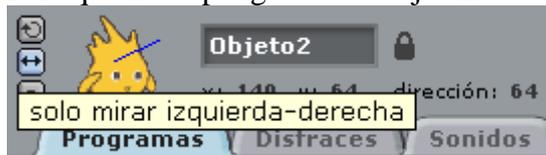


Paso 2: Dar movimiento al Fantasma

- En un nuevo programa añade un bucle infinito (bucle del juego) 'por siempre'
- En el bucle incluye las instrucciones de:
 1. 'Avanzar 10'
 2. 'Rebotar si está tocando el borde'

Pruebalo y añade algunas mejoras:

- Para que no se ponga 'boca abajo' indica 'sólo mirar izquierda derecha'



- Incluye un giro de 15 grados antes del bucle 'por siempre'
- Incluye un giro de 0.1 grados dentro del bucle

Paso 3: Añadir condiciones 'SI ... ENTONCES' dentro del bucle del juego para ocultar al fantasma si se toca con el ratón

