Juego de reventar globos

Actividad del grupo de carreras de tecnología de la información

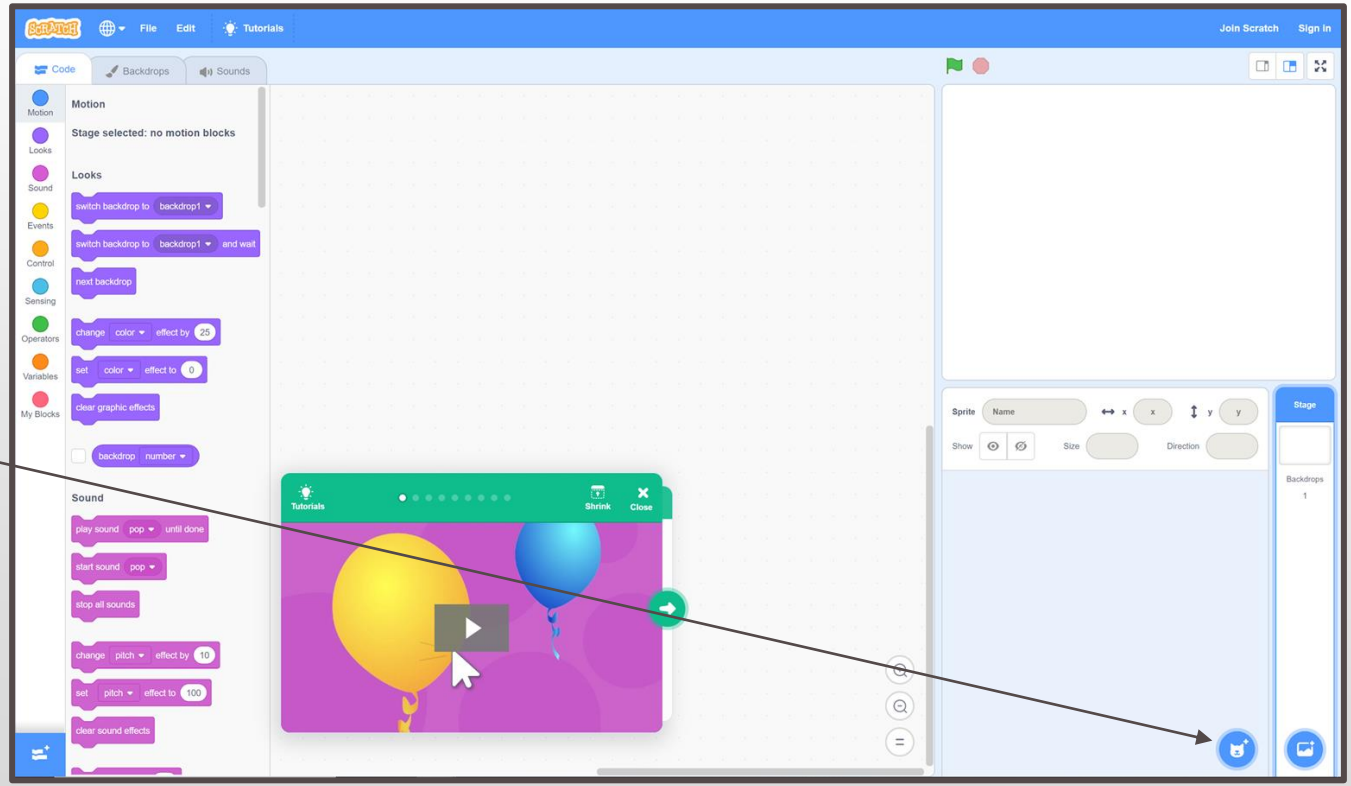
Paso 1

Ir a https://tinyurl.com/Newclickergame.

Esto te llevará a Scratch, el sitio web de codificación de MIT.

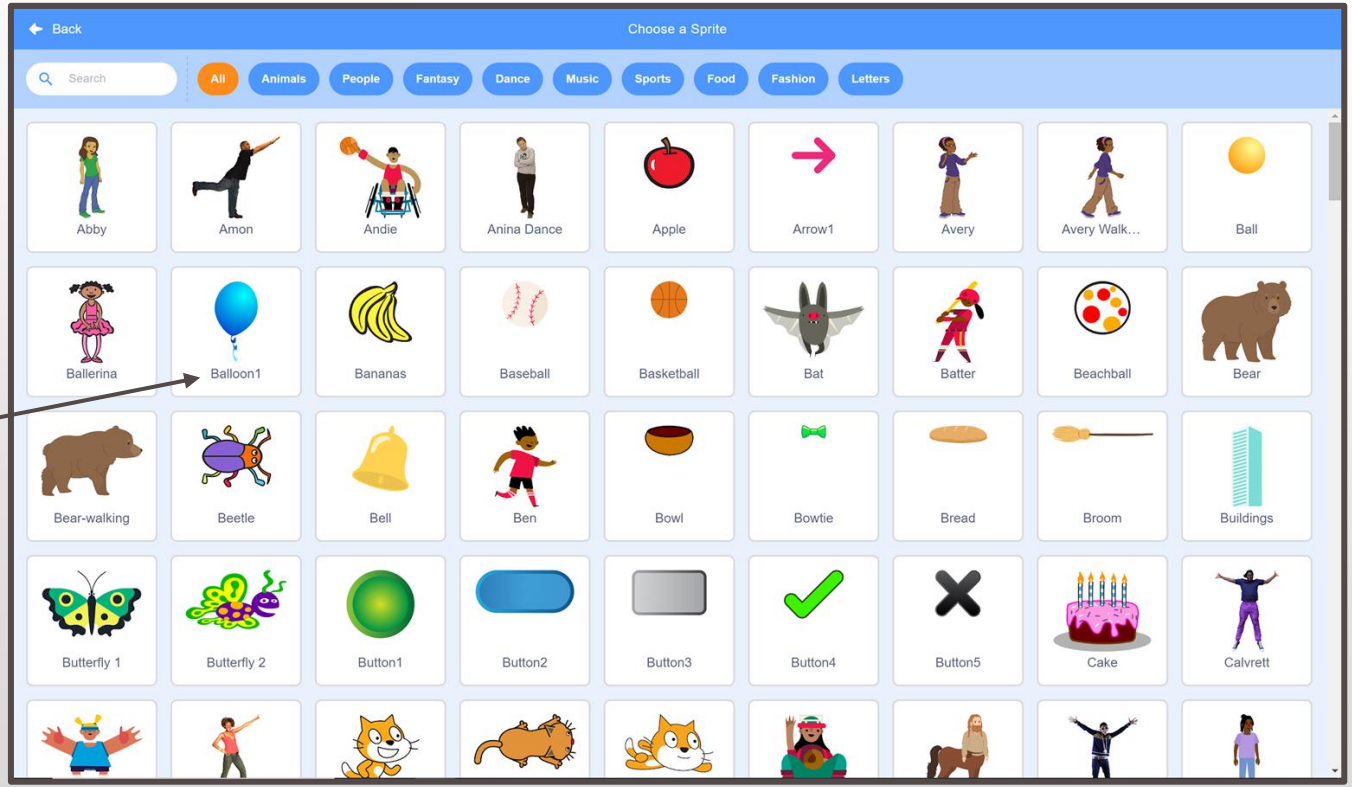
Paso 2

Haz clic en el icono del gato para empezar.



Paso 3

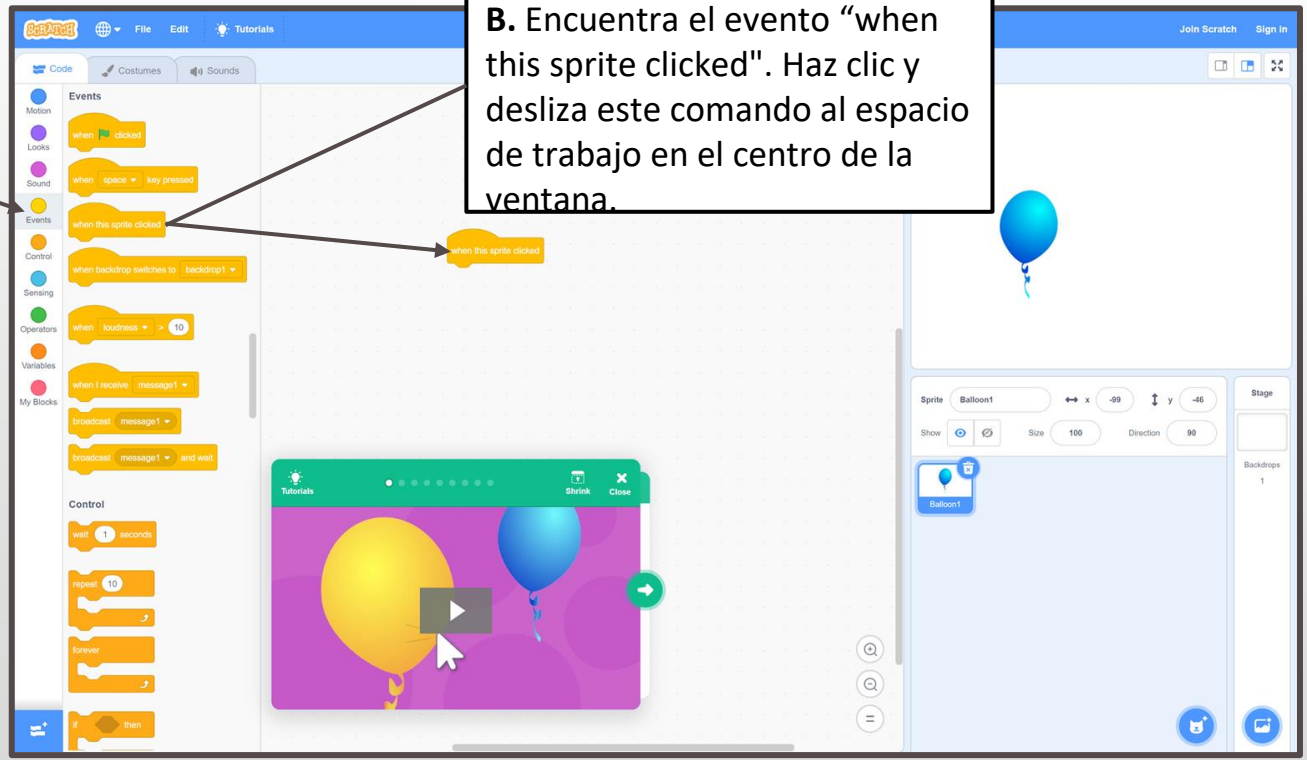
Selecciona el Sprite “Balloon1".



Paso 4

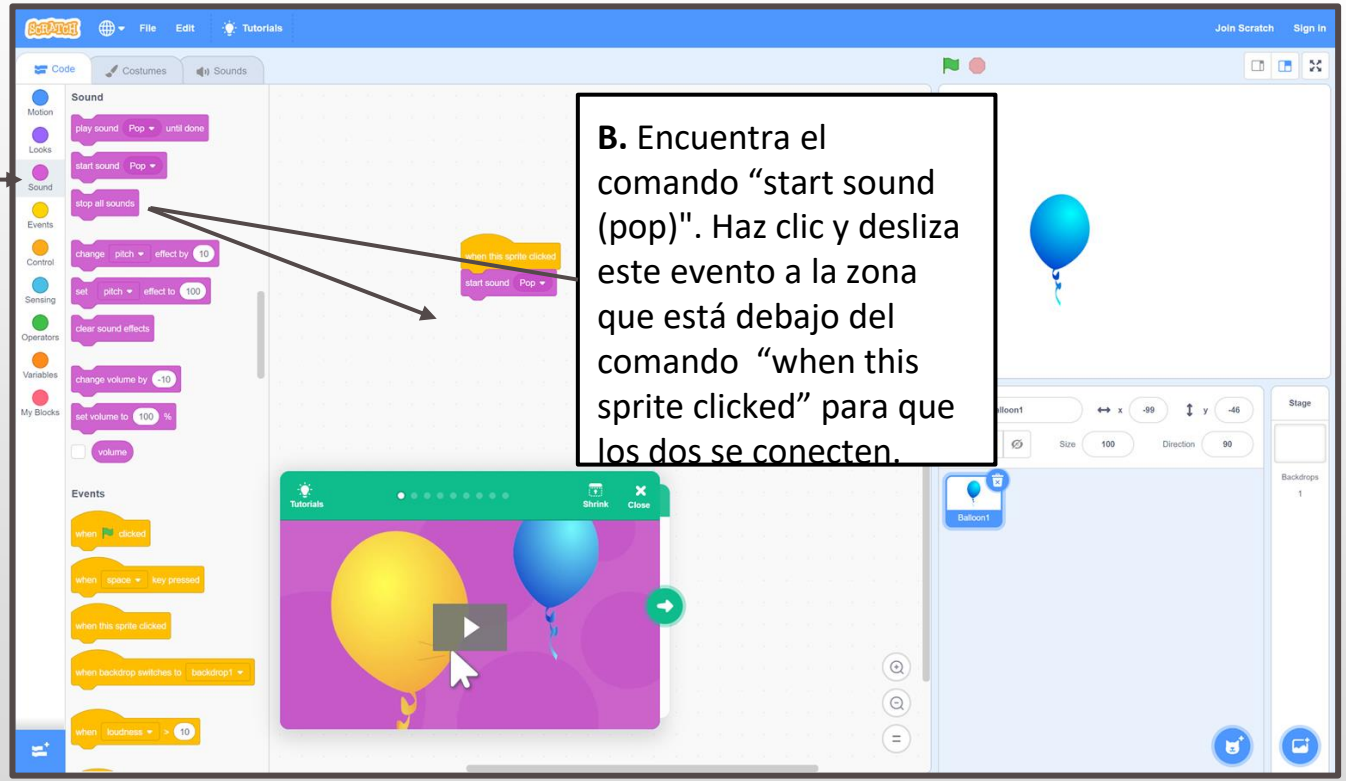
A. En el panel izquierdo, seleccione la pestaña "Events".

B. Encuentra el evento “when this sprite clicked". Haz clic y desliza este comando al espacio de trabajo en el centro de la ventana.



Paso 4, Cont.

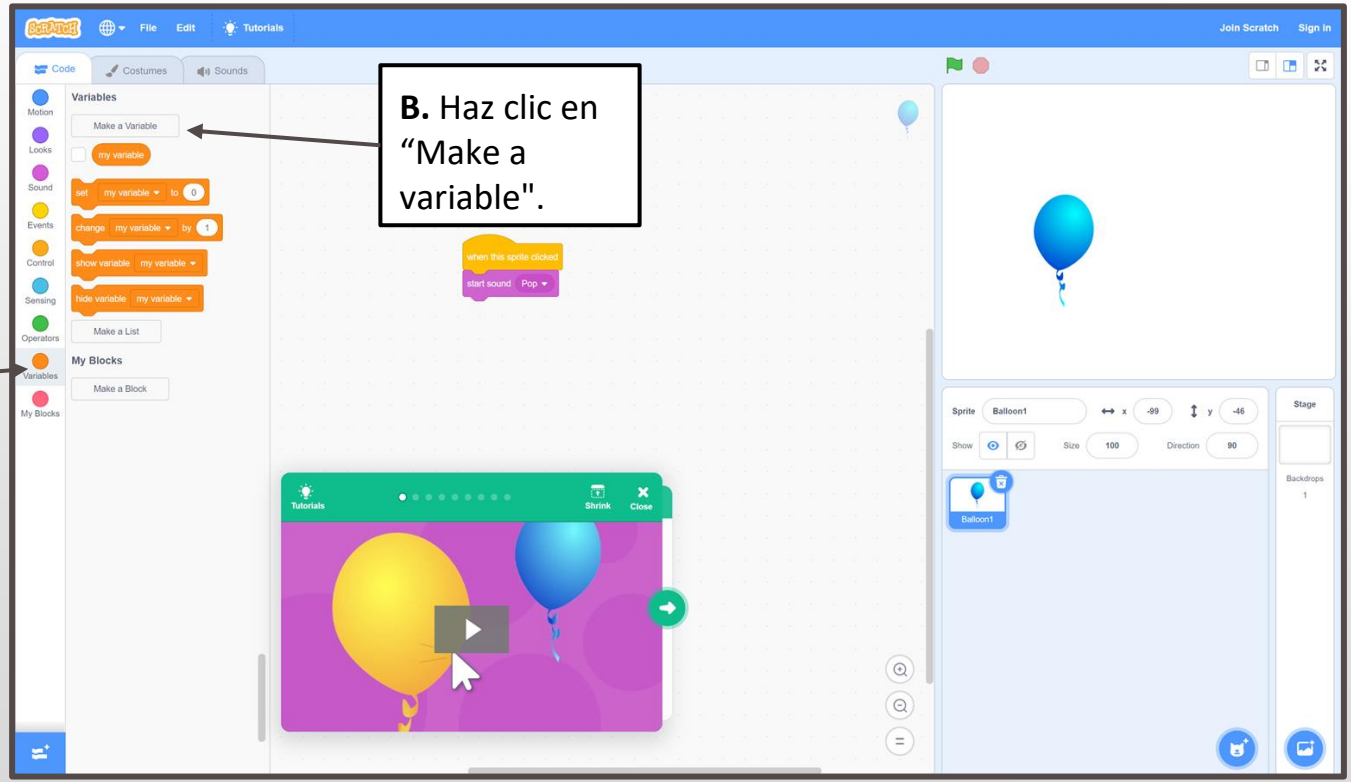
A. Selecciona la pestaña “Sound".



B. Encuentra el comando “start sound (pop)". Haz clic y desliza este evento a la zona que está debajo del comando “when this sprite clicked” para que los dos se conecten.

Paso 5

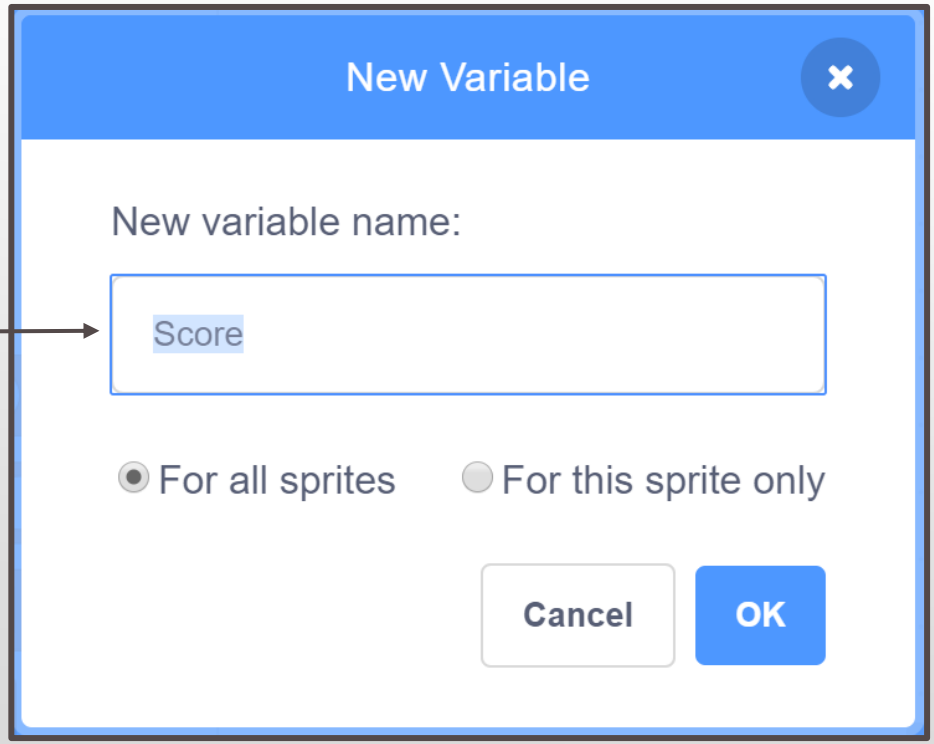
A. Selecciona la pestaña "Variables".



B. Haz clic en "Make a variable".

Paso 5, Cont.

En la ventana que aparece, ingresa “Score" en el campo “New variable name" y haz clic en OK.



Paso 6

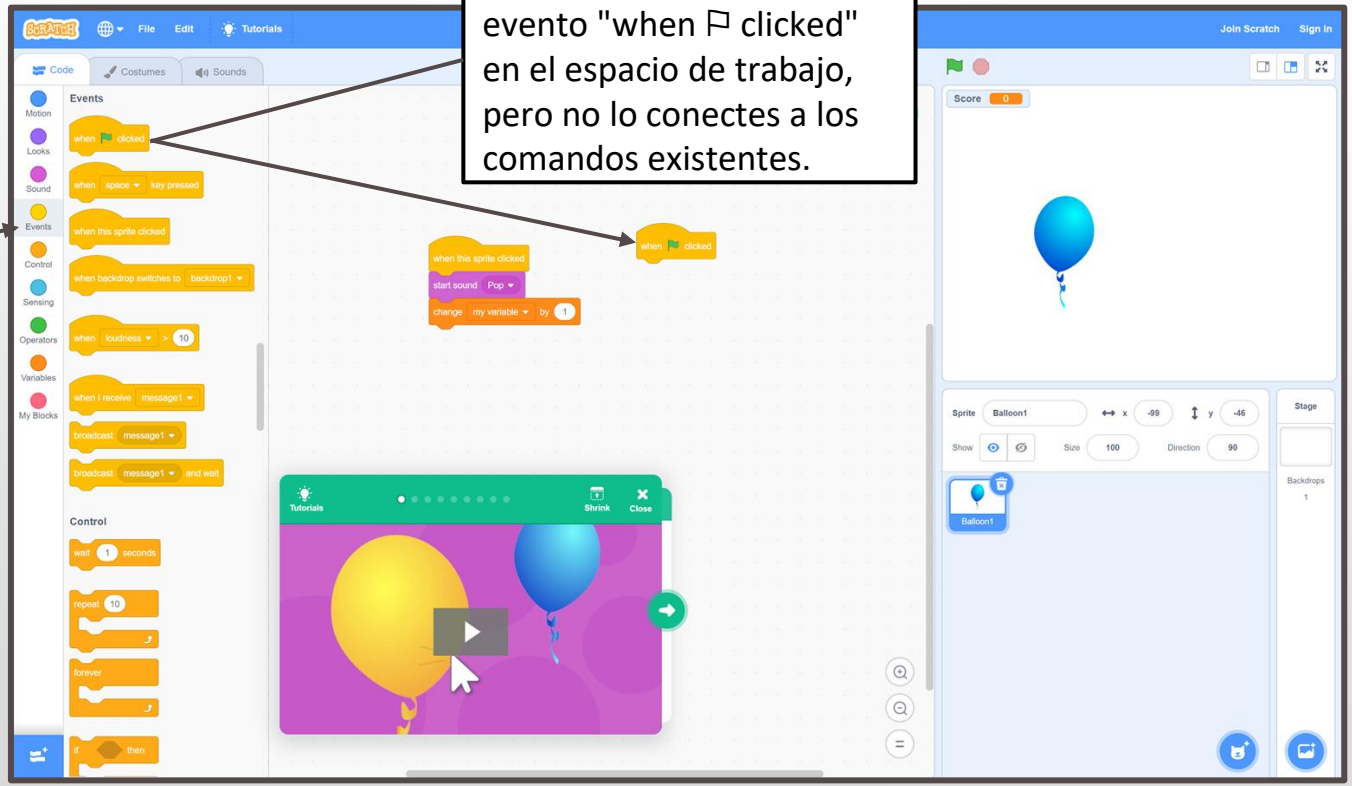
Desliza y suelta el comando “change my variable by (1)" bajo el comando “start sound (pop)" para que los dos se conecten.

Paso 7

¡Hagamos que el globo se mueva!

A. Selecciona la pestaña "Events".

B. Desliza y suelta el evento "when ⚐ clicked" en el espacio de trabajo, pero no lo conectes a los comandos existentes.

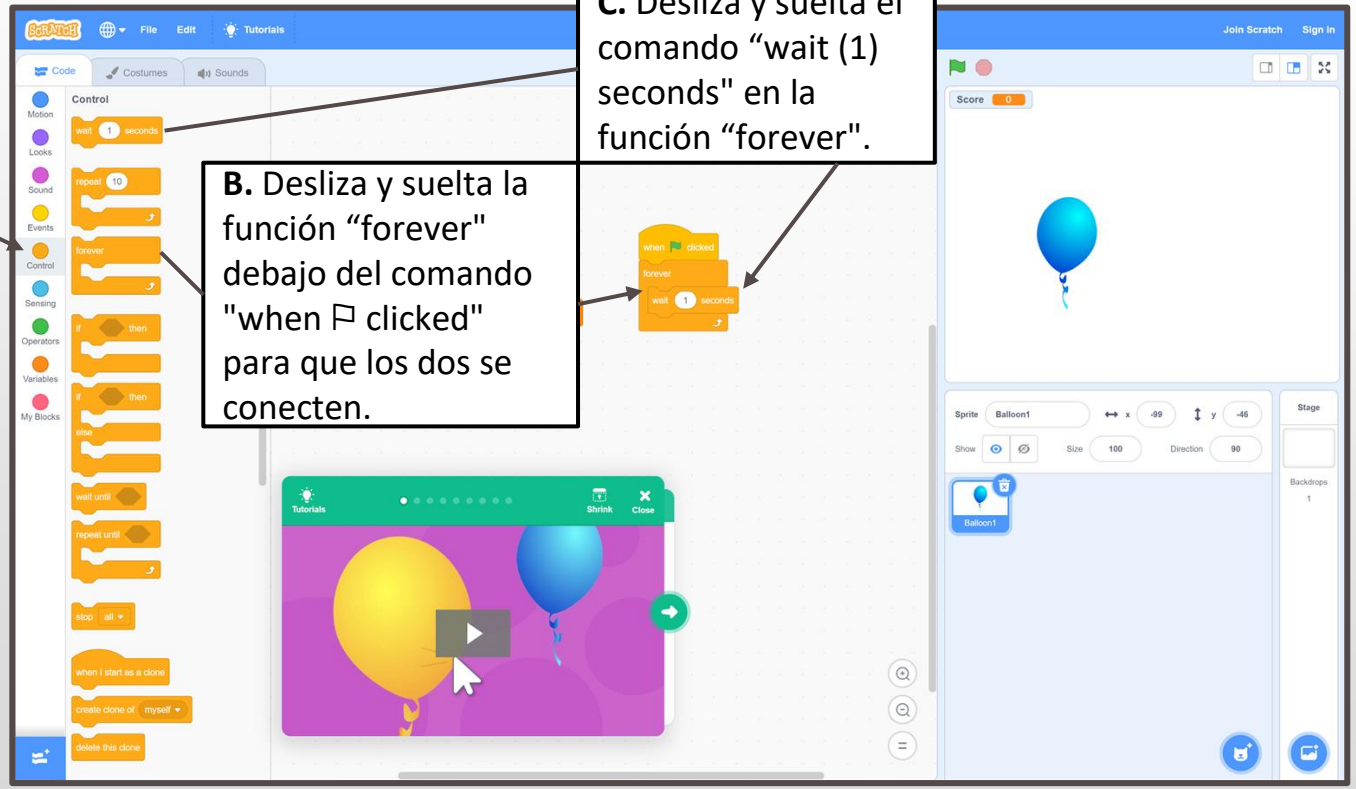


Paso 7, Cont.

A. Selecciona la pestaña "Control".

B. Desliza y suelta la función “forever" debajo del comando "when ⚐ clicked" para que los dos se conecten.

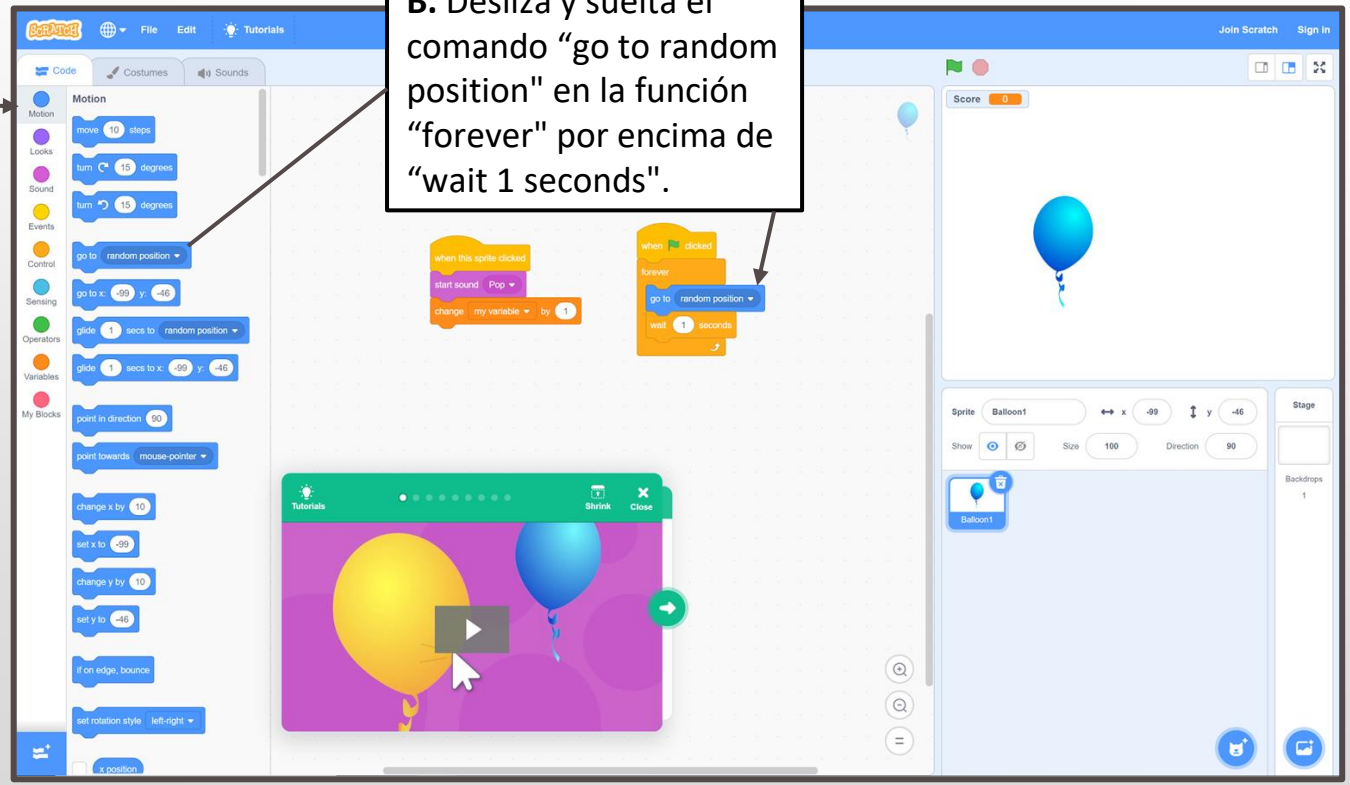
C. Desliza y suelta el comando “wait (1) seconds" en la función “forever".



Paso 7, Cont.

A. Selecciona la pestaña “Motion".

B. Desliza y suelta el comando “go to random position" en la función “forever" por encima de “wait 1 seconds".



Paso 7, Cont.

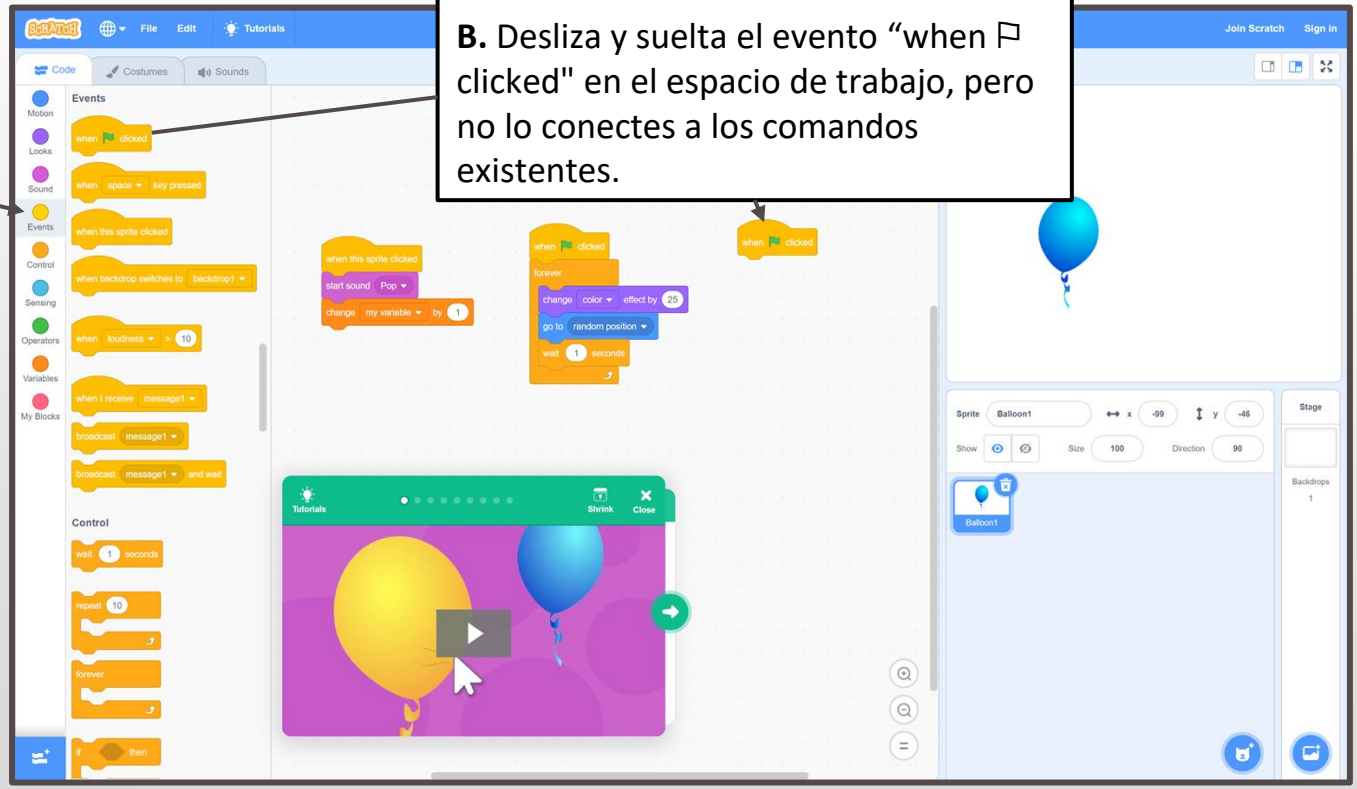
A.
Selecciona la pestaña de "Looks".

B. Desliza y suelta el comando “change color effect by (25)" en la función “forever" por encima de “go to random position".

Paso 8

A. Selecciona la pestaña "Events".

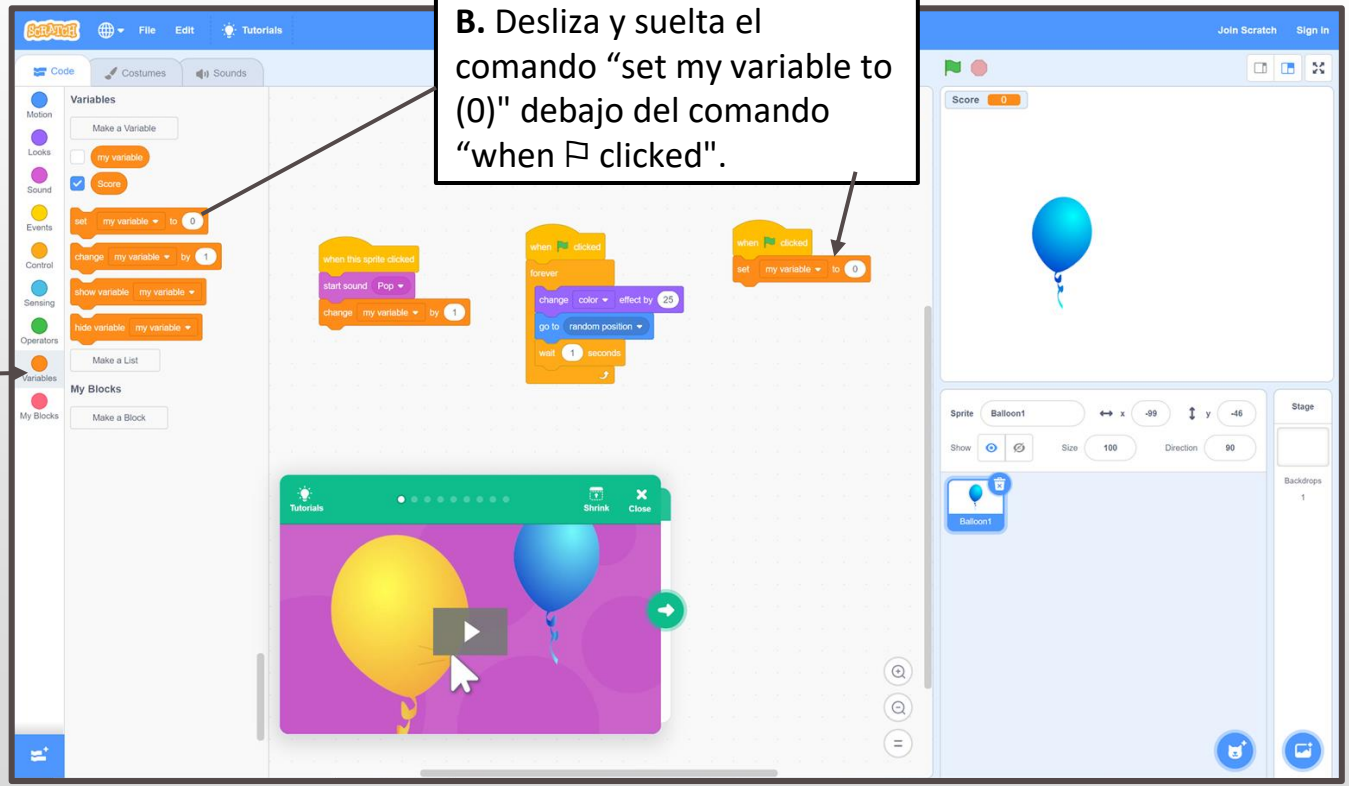
B. Desliza y suelta el evento “when ⚐ clicked" en el espacio de trabajo, pero no lo conectes a los comandos existentes.



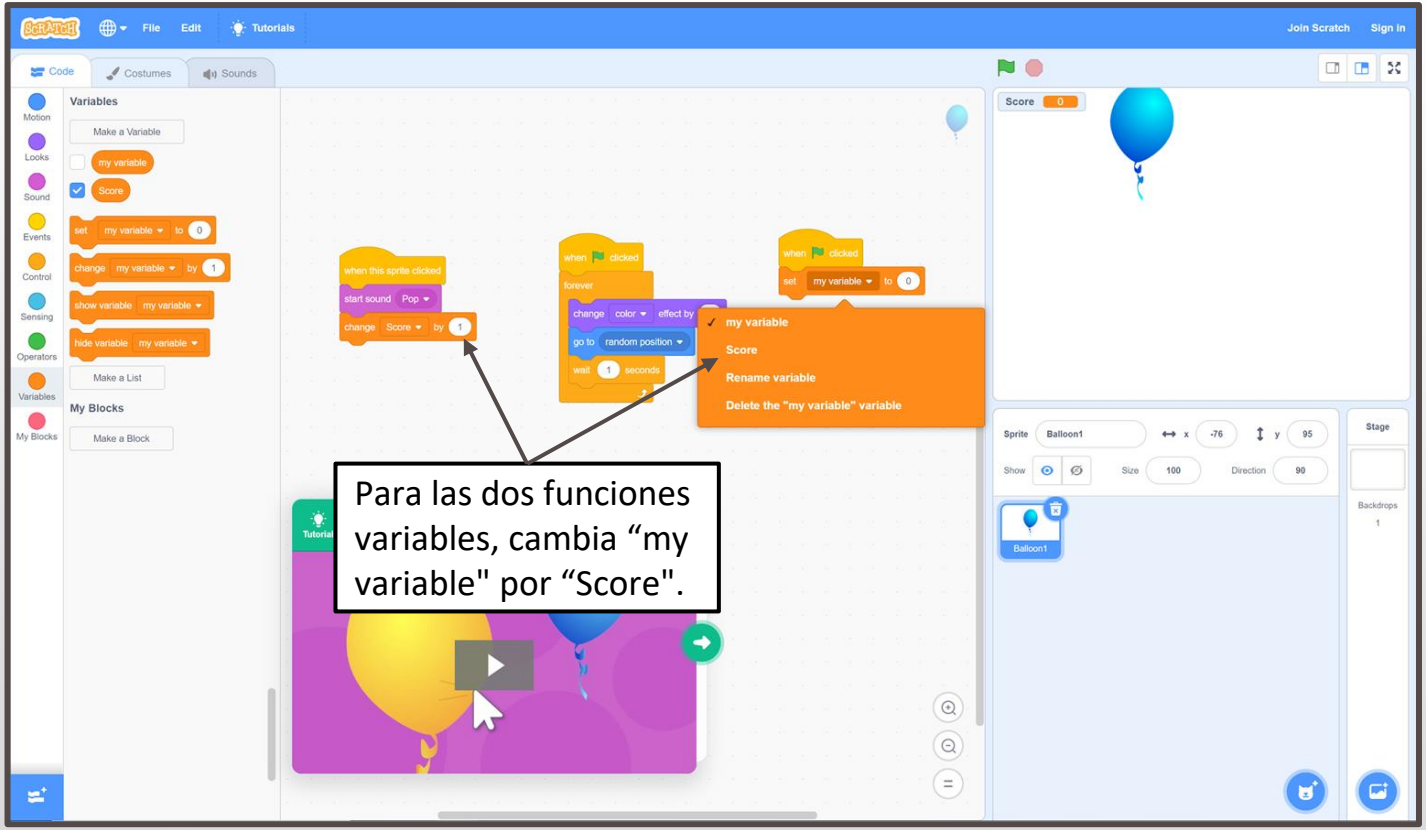
Paso 8, Cont.

A. Selecciona la pestaña "Variables".

B. Desliza y suelta el comando “set my variable to (0)" debajo del comando “when ⚐ clicked".

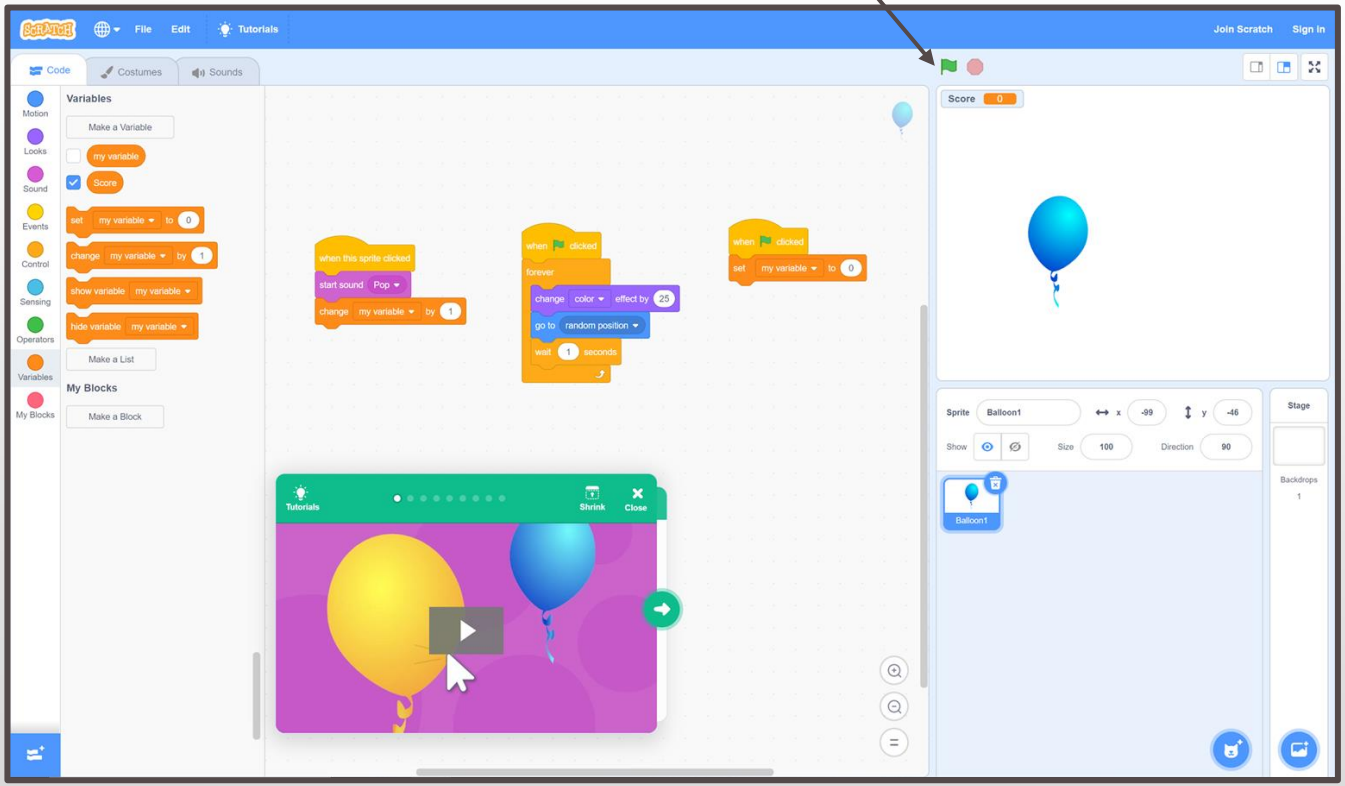


Paso 9


File
Edit
Tutorials
Join Scratch
Sign in
Code
Costumes
Sounds
Variables
Make a Variable
my variable
Score
Make a List
My Blocks
Make a Block
Score 0
Sprite
Balloon1
Stage
Backdrops
my variable
Score
Rename variable
Delete the "my variable" variable
Para las dos funciones variables, cambia “my variable" por “Score".

Paso 10

¡Haz clic en la bandera verde para probar tu código!

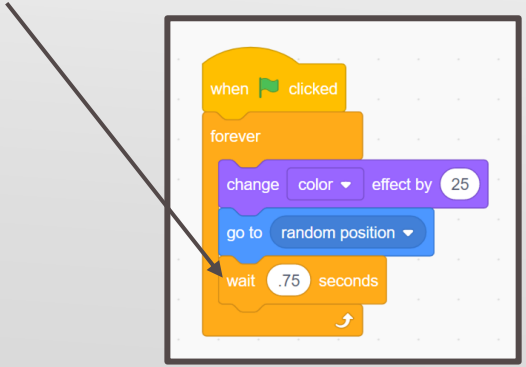


Si algo no funciona como esperas, revisa tu código de nuevo y mira cuál puede ser el problema. No te preocupes si no consigues algo a la primera. Sigue probando hasta que encuentres una combinación que funcione.

Paso 11

¡Desafía a tus amigos o a tu familia a jugar a tu juego!

¿Quién puede pulsar más globos en 30 segundos? Si el globo es demasiado lento, intenta volver a tu segundo conjunto de códigos: cambia “wait (1) seconds" por “wait (.75) seconds" haciendo clic en el número y escribiendo uno nuevo. Puedes ajustar el número más alto o más bajo según sea necesario, así:



¿Qué es lo siguiente?

A continuación, completa el cuestionario "¿Cómo me siento? La actividad "¿Qué estoy pensando?" que se encuentra en la guía de actividades para reflexionar sobre tu exploración en Scratch.