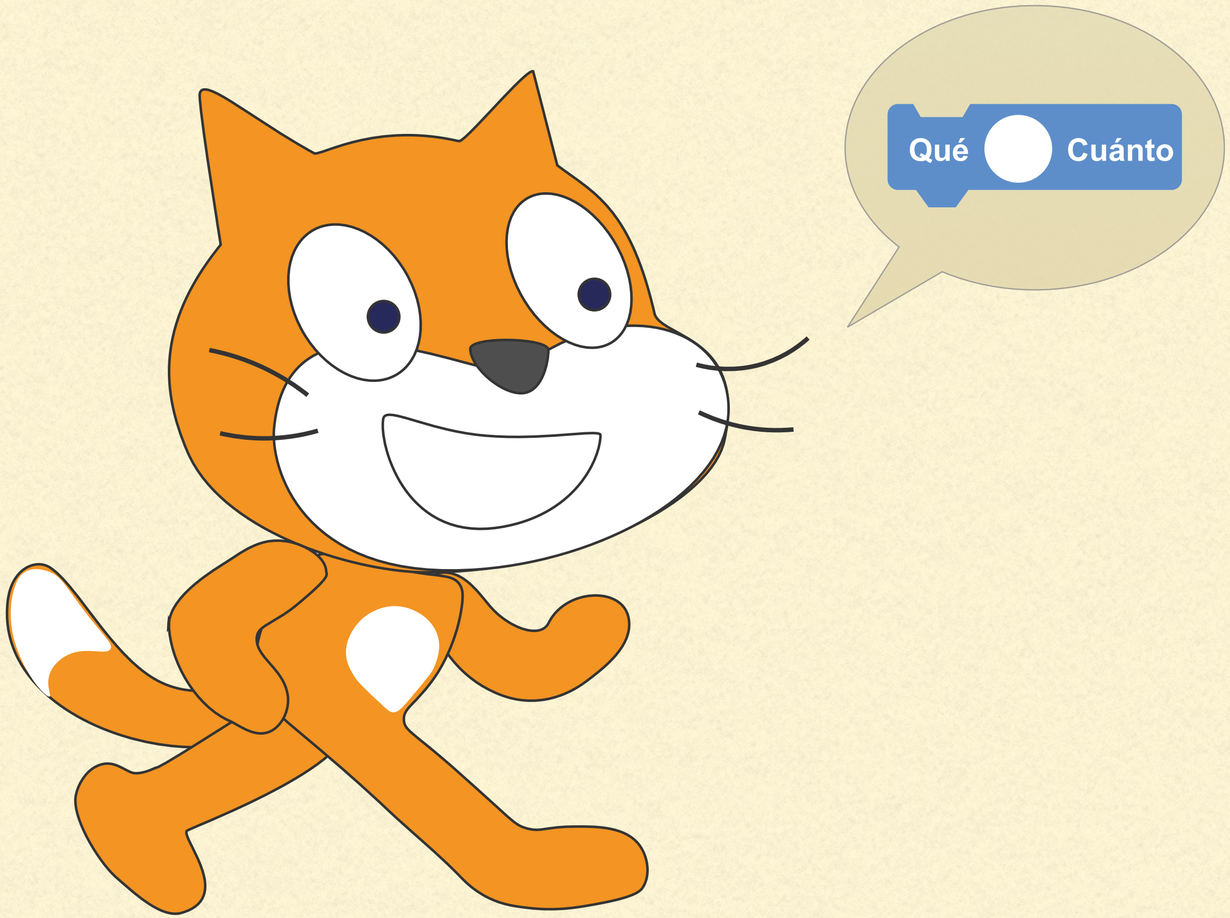
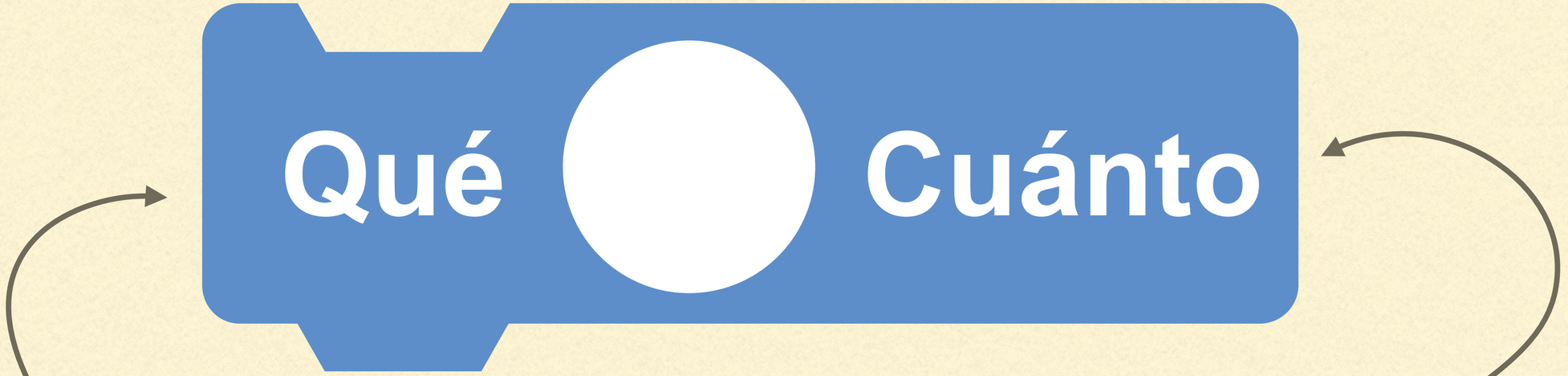
Scratch

Lenguaje de programación Visual.



Recuerde el código de programación en Scratch



¿Qué hacer?

Qué tanto se hace

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

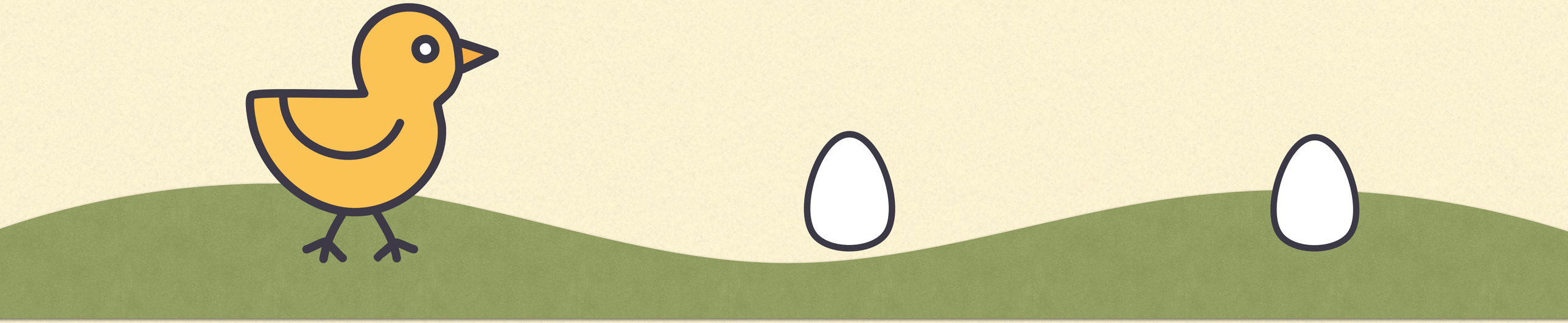
Variables

Mis Bloques

Primer Juego

Aciertos

Desaciertos



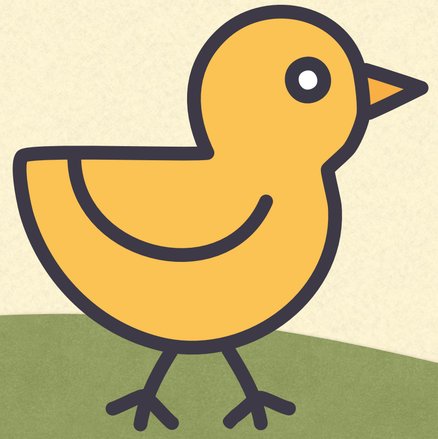
Objetivo:

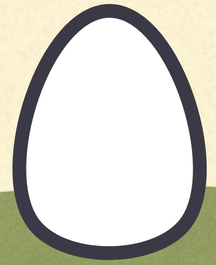
El pollito debe saltar por encima de los huevos que se desplazan de derecha a izquierda en forma indefinida. El programa marca las veces que el pollito saltó y no tocó el huevo, también los errores cometidos, es decir, cuando el huevo choca con el pollito.

Objetos del juego

Aciertos

Desaciertos





Se necesitan los siguientes **objetos**.

Un pollito

Un huevito

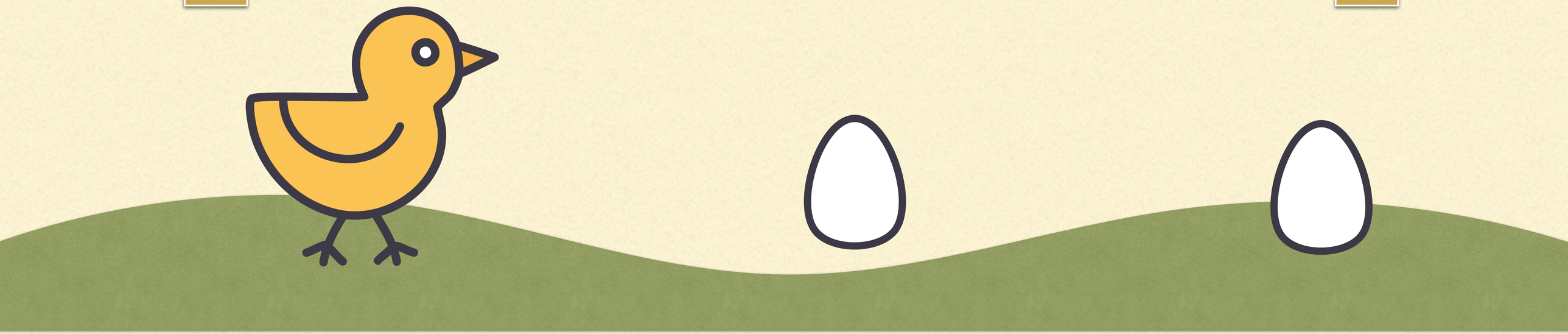
Dos contadores. (Aciertos y Errores)

Un paisaje de fondo

Partes del programa

Aciertos

Desaciertos



Se necesitan los siguientes **bloques de código**:

Un bloque que controle los saltos del pollito.

Un bloque que ponga a andar el huevito.

Un bloque que verifique si el pollito se chocó o no y coloque el marcador.

Partes del programa

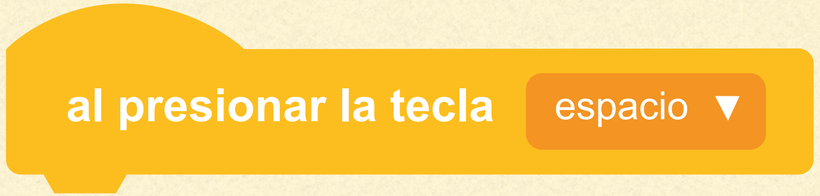
Posiblemente usemos galletas de **eventos**:



Para inicializar las **Posiciones** de los objetos.

Para inicializar las **Variables** (Aciertos y Errores).

Para inicializar el **Movimiento** del huevo.

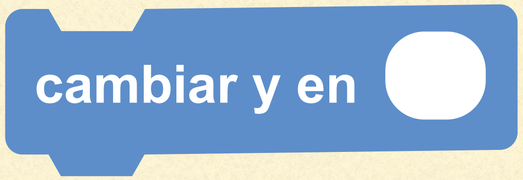


Para controlar el salto del pollito.

Partes del programa

Posiblemente usemos galletas…

Movimiento:



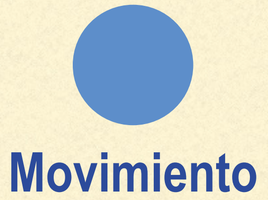
Cambia la **posición** del pollito en el **eje y**. (Verticalmente)



Mueve el huevo tantos pasos (Pixeles).



Lleva el objeto a la **posición**: *(x , y)*



Partes del programa

Posiblemente usemos galletas…

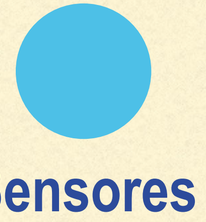
Sensores:



Evalúa sí un objeto está tocando (**chocando**) con el objeto donde se encuentra el código.

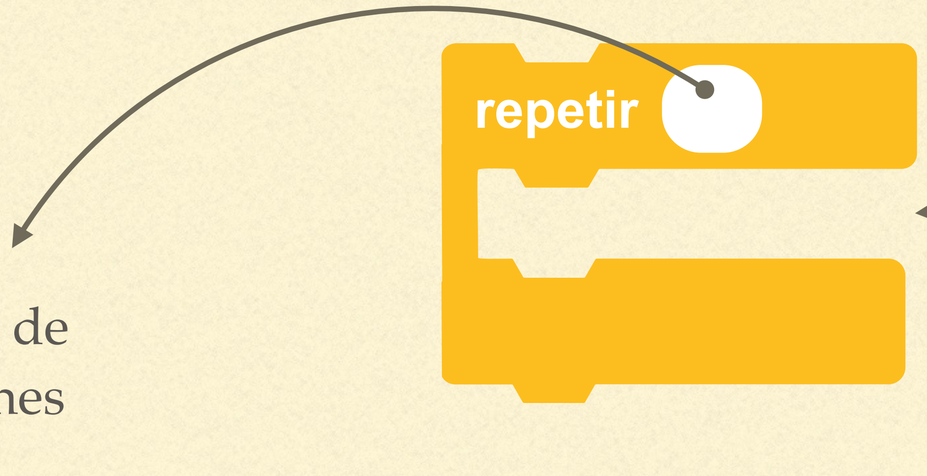
Verdadero

Falso



Partes del programa

Posiblemente usemos las siguientes galletas de **control**:



Cantidad de repeticiones

Repite un número de veces las órdenes que se encuentren en la barriguita.

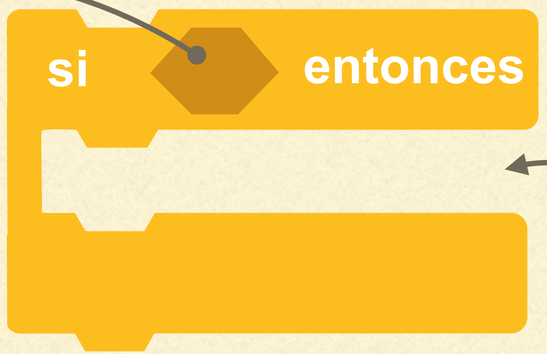
Verdadero

Falso

Control

Partes del programa

Posiblemente usemos las siguientes galletas de **control**:



Condición

Verdadero

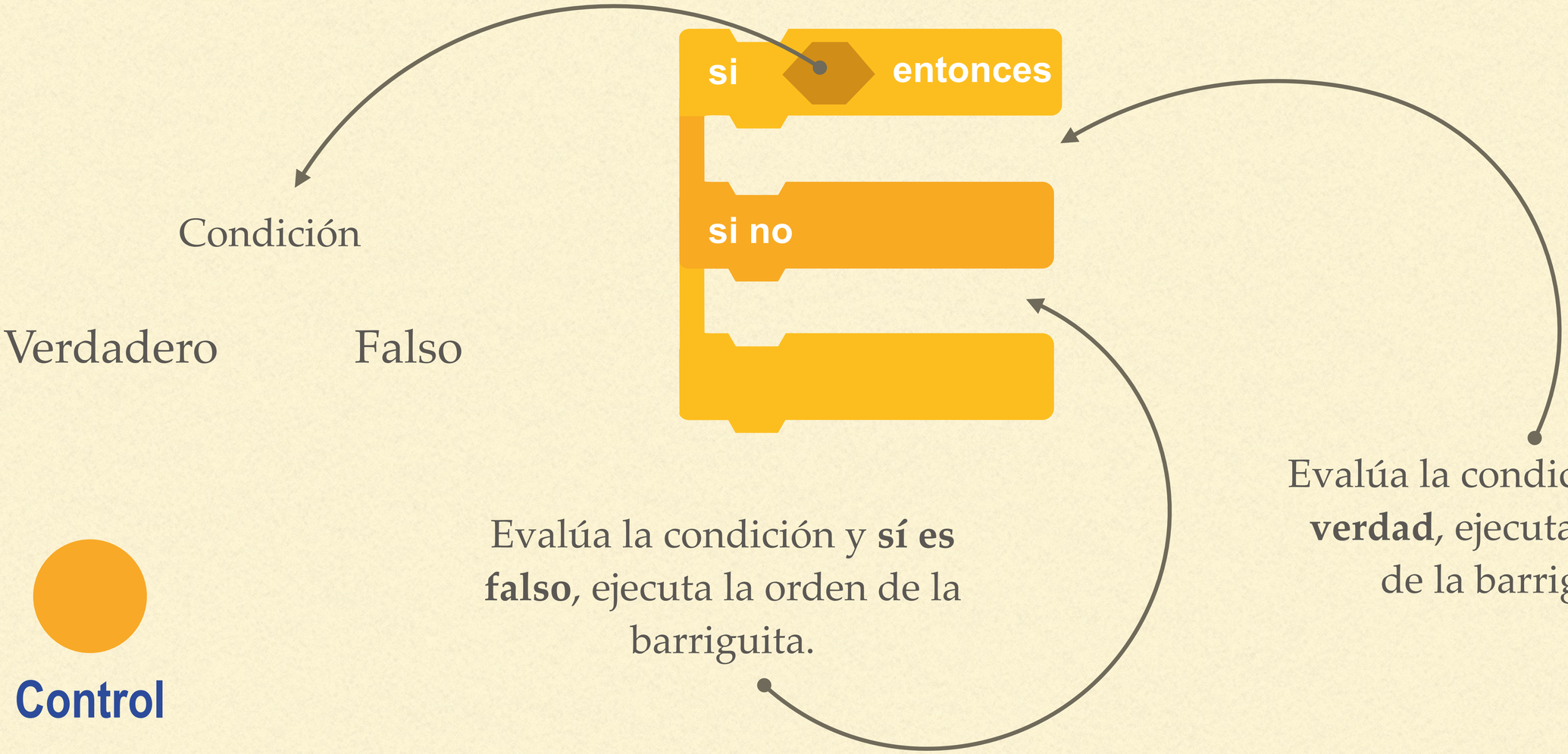
Falso

Evalúa una condición y si es verdad, ejecuta la orden que esté en la barriguita.

Control

Partes del programa

Posiblemente usemos las siguientes galletas de **control**:

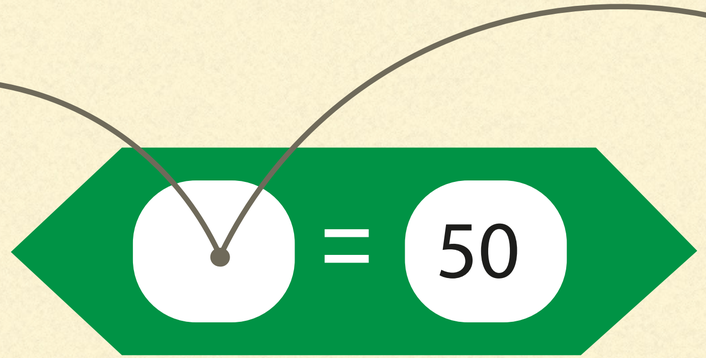


Partes del programa

Posiblemente usemos galletas de:

Operadores

Sí la **variable** es igual a 50 entonces es:
Verdadero



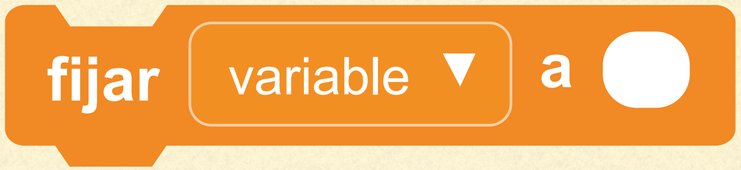
Sí la **variable** es diferente a 50 entonces es:
Falso

Operadores

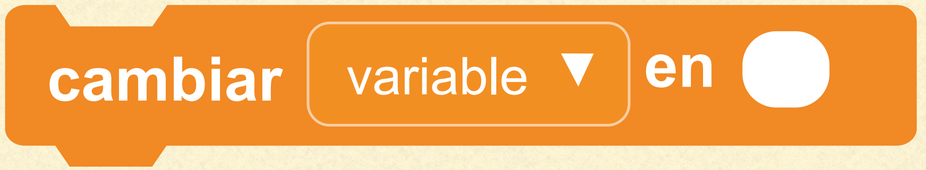
Partes del programa

Posiblemente usemos galletas de:

Variables



Establece un valor para la variable.

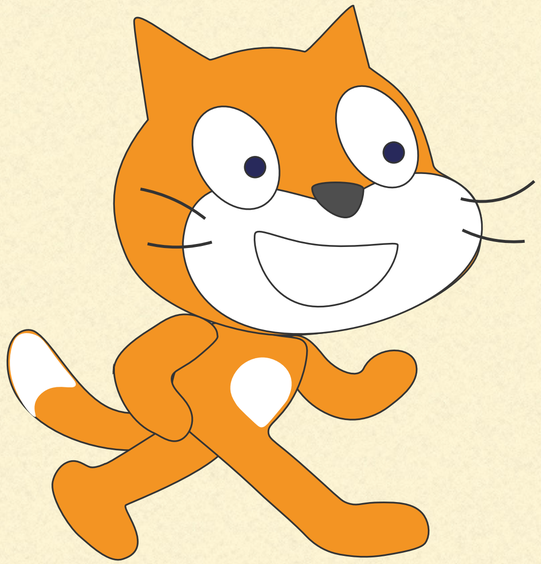


Cambia el valor de la variable.



Scratch

Lenguaje de programación Visual.



Manos a la obra.