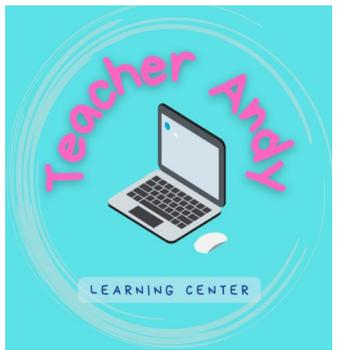
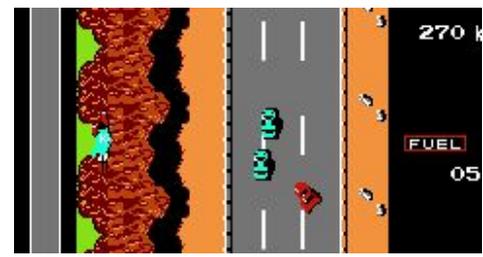
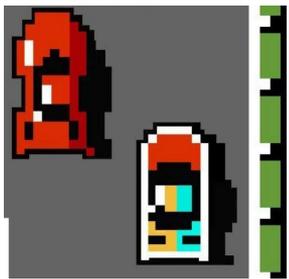




# Clase de Programación



## Road Fighter



“Un hombre sabio se buscará más oportunidades de las que se le presentan” **(Francis Bacon)**



Movimiento

## Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

Control

ir a posición aleatoria

Sensores

ir a x: 0 y: 0

Operadores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Variables

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Mis bloques

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 1

Acciones



Objeto Objeto1

x 0

y 0

Mostrar

Tamaño

100

Dirección

90

Escenario

Fondos

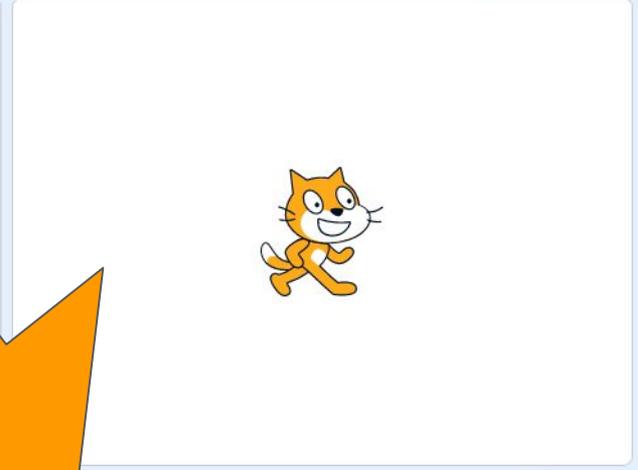
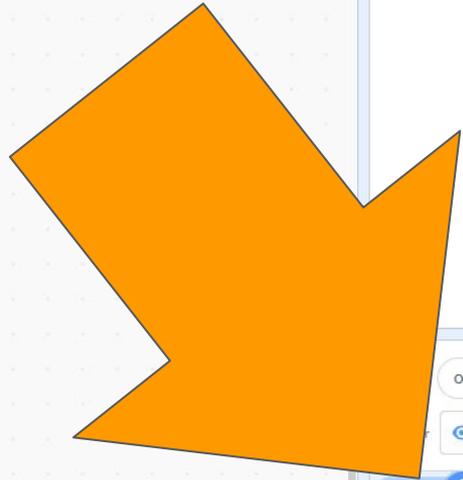
1

**Movimiento**

- mover 10 pasos
- girar 15 grados
- girar 15 grados
- ir a posición aleatoria
- ir a x: 0 y: 0
- deslizar en 1 segs a posición aleatoria
- deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0
- apuntar en dirección 90
- apuntar hacia puntero del ratón
- sumar a x 10
- dar a x el valor 0
- sumar a y 10
- dar a y el valor 0

**Zona 2**

**Personajes**

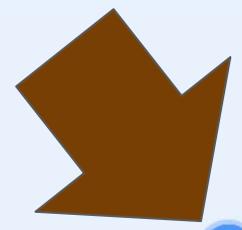


Objeto1 x: 0 y: 0

Tamaño: 100 Dirección: 90

Objeto1

Fondos 1



Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

Control

ir a posición aleatoria

Sensores

ir a x: 0 y: 0

Operadores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Variables

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Mis bloques

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0



Zona 3  
Escenarios



Objeto Objeto1

↔ x 0

↑ y 0

Mostrar

🗖

Tamaño

100

Dirección

90

Escenario

Fondos

1



Objeto 1



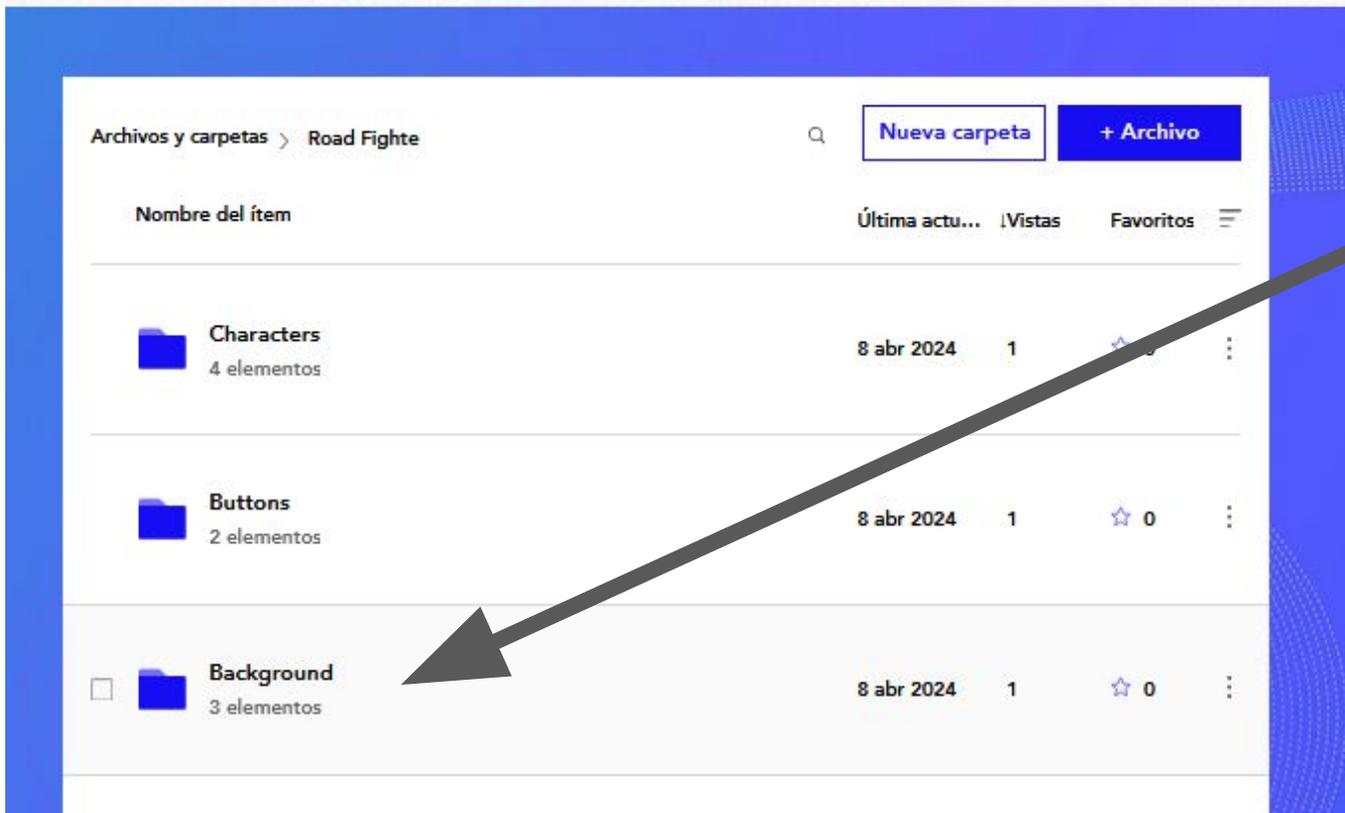
# Paso Inicial - Sprites



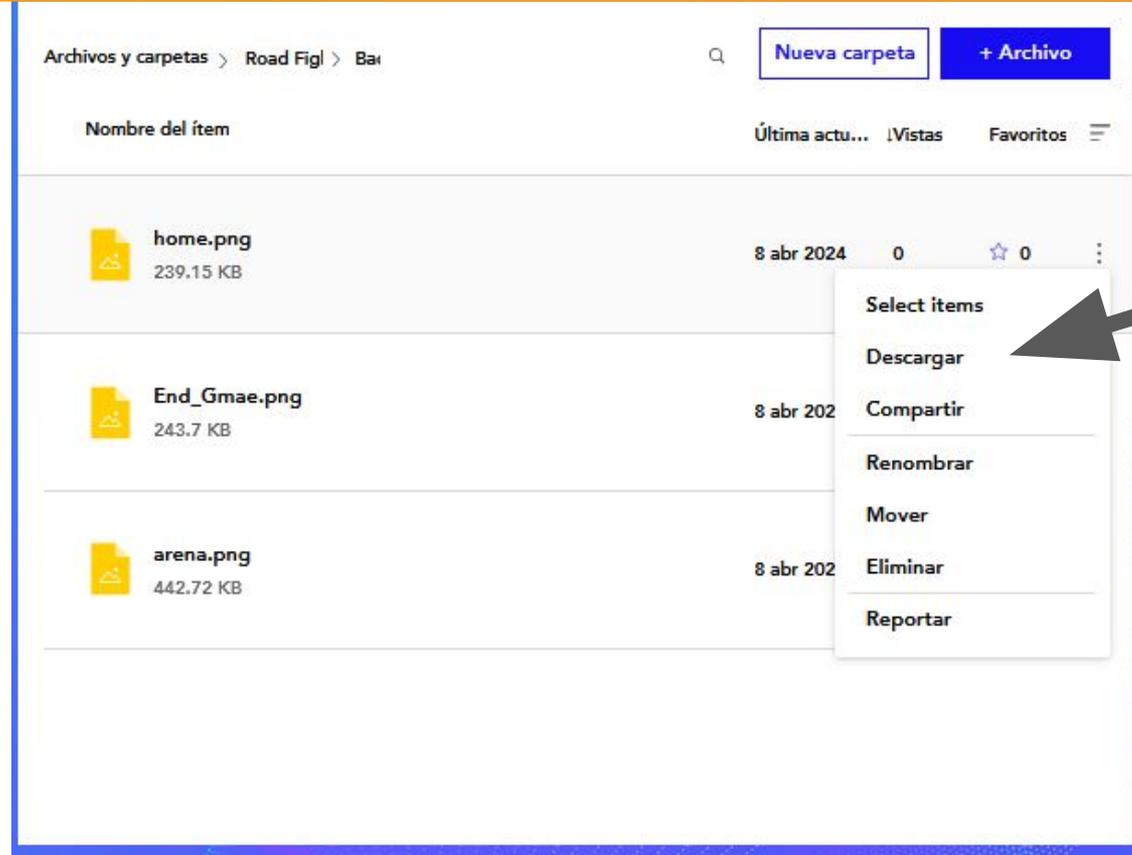
HACER  
CLICK



# Paso Inicial 2 - Sprites



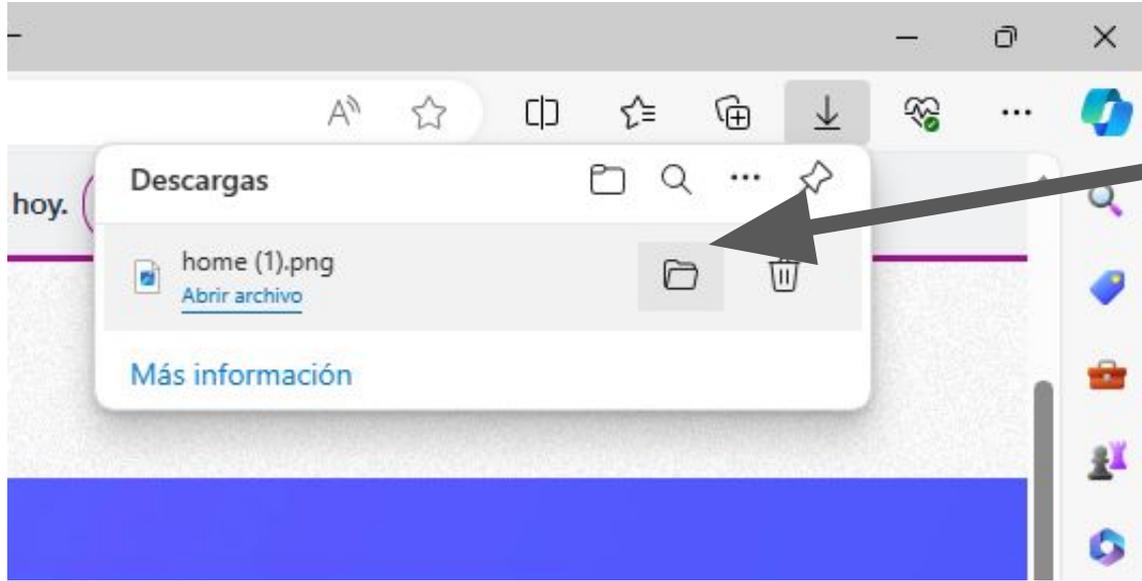
# Paso Inicial 3 - Sprites



CLICK EN EL  
BOTÓN DE  
LOS 3  
PUNTITOS

CLICK EN LA  
OPCIÓN  
DESCARGAR

# Paso Inicial 4 - Sprites



CLICK EN EL  
BOTON DE  
LA CARPETA

# Paso Inicial 5 - Sprites

The screenshot shows a Windows File Explorer window with the address bar set to 'Este equipo > Disco local (C:) > Usuarios > HP > Descargas'. The left sidebar shows the navigation pane with 'Descargas' selected. The main area displays a list of files under the heading 'Ayer (31)'. The file 'home(2)' is highlighted in blue. An arrow points from a blue text box on the right to the 'home(2)' file.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
0e1199f4-6ab4-463a-b55a-0e51a8c451a8...	8/4/2024 11:34	TMP	240 KB
home(2)	8/4/2024 11:31	Archivo PNG	240 KB
home(1)	8/4/2024 11:31	Archivo PNG	240 KB
road fighter logo	8/4/2024 11:21	Archivo PNG	287 KB
road fighter logo	8/4/2024 11:18	Archivo JPG	74 KB
Scratch 3.29.1 Setup	8/4/2024 11:08	Aplicación	165.120 KB
main car - player	8/4/2024 10:55	Archivo PNG	26 KB
left car izquierda	8/4/2024 10:54	Archivo PNG	34 KB
right car derecha	8/4/2024 10:54	Archivo PNG	34 KB

NOS LLEVÓ A  
CARPETA  
DESCARGAS,  
EL ARCHIVO SE  
LLAMA HOME

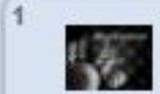
# Sprites

## 3 ESCENARIOS

- EL DE INICIO
- EL DE PERDER
- EL DE JUGAR

## NECESITAMOS 6 PERSONAJES

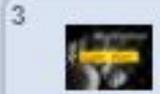
- 4 AUTOS
- 2 BOTONES



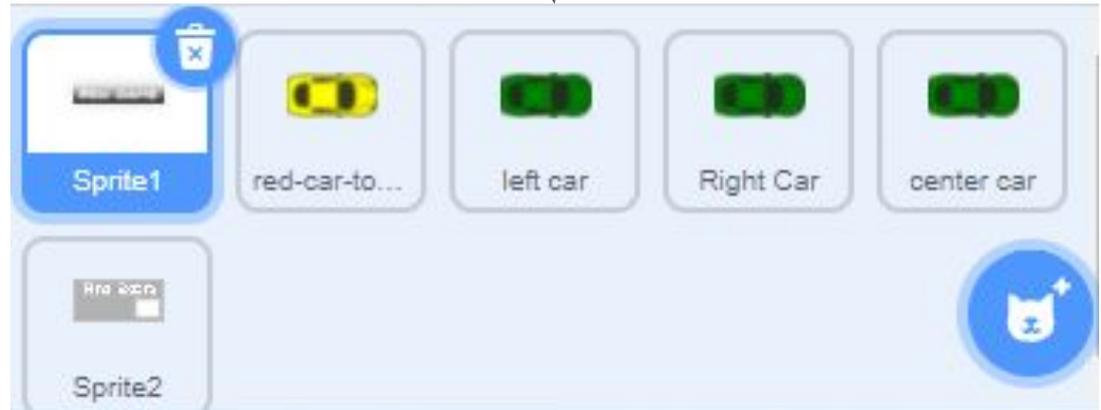
1  
home  
480 x 360



2  
arena  
480 x 360



3  
End\_Gmae  
480 x 360



# ROAD FIGHTER



El objetivo es alcanzar la meta sin chocar los coches que aparecen

# 1er paso

Código Fondos Sonidos

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis Bloques

Escenario seleccionado: no hay bloques

cambiar fondo a fondo1

cambiar fondo a fondo1 y esperar

siguiente fondo

cambiar el efecto color en 25

fijar efecto color a 0

quitar efectos gráficos

fondo número

Sonido

tocar sonido pop hasta que termine

iniciar sonido pop

Objeto Nombre x y

mostrar

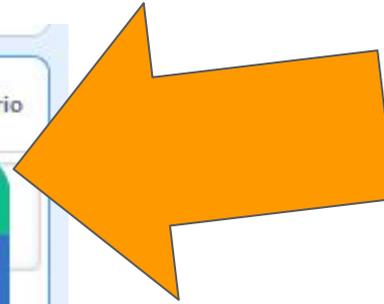
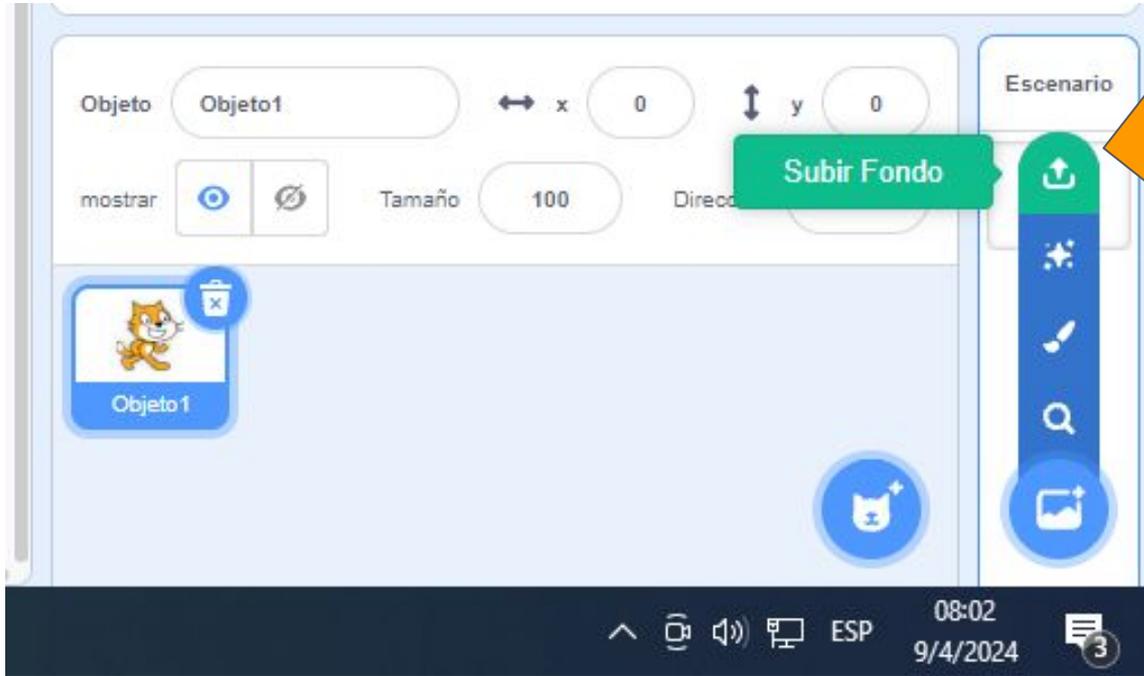
Tamaño Dirección

Escenario

Fondos

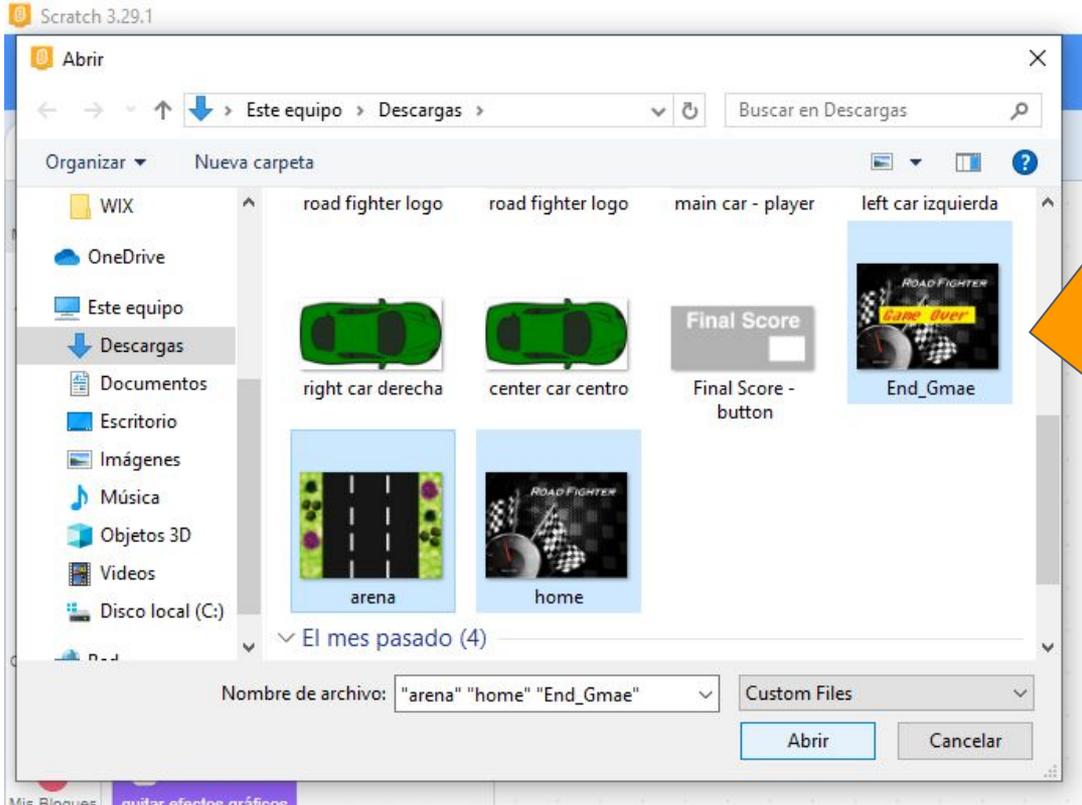
1

# 2do paso



**HACER CLICK EN  
SUBIR FONDO.**

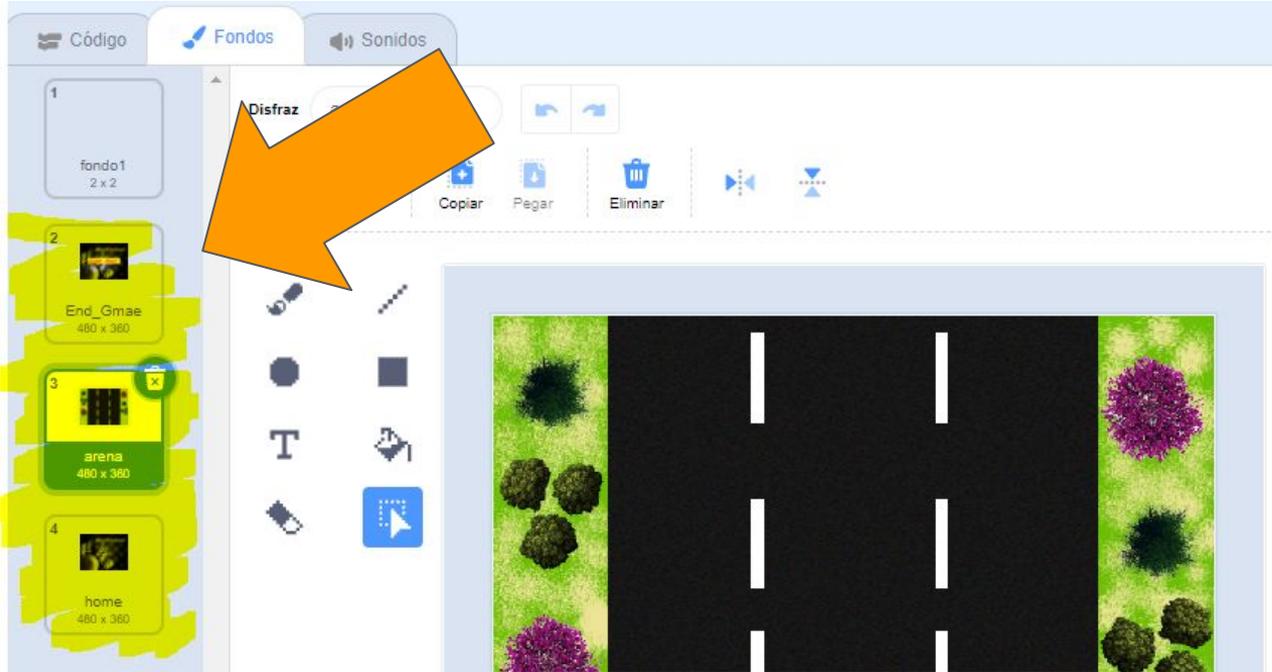
# 3er paso



SELECCIONAMOS  
LOS 3 FONDOS

-HOME  
-END\_GMAE  
-ARENA+

# 4to paso



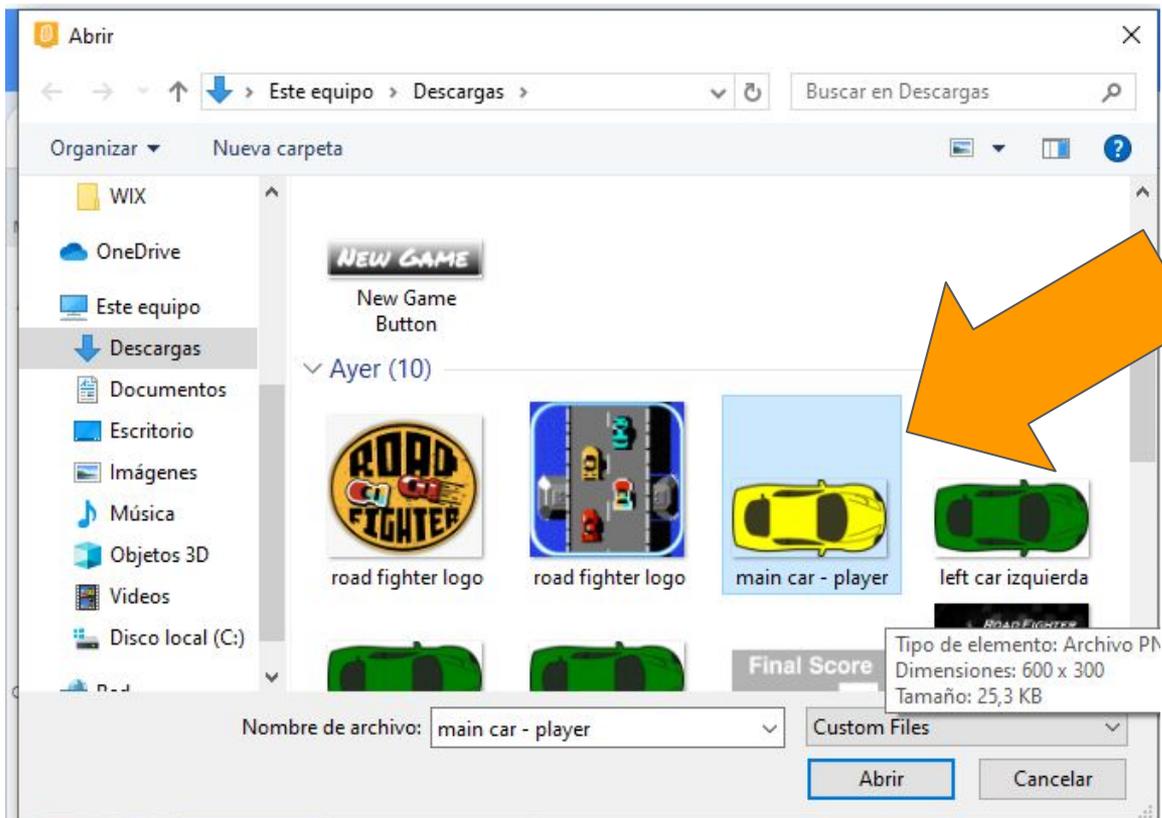
**PODEMOS  
VISUALIZAR  
LOS 3 FONDOS  
EN LA SECCIÓN  
DE FONDOS**

# 5to paso



SUBIR EL  
SPRITE  
DEL AUTO

# 6to paso

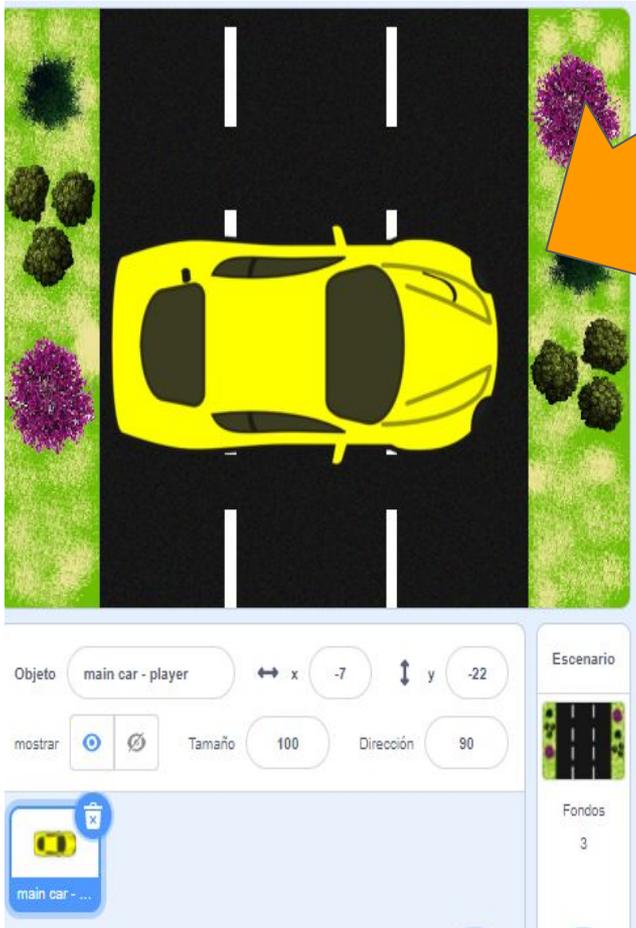


ELEGIR EL AUTO DE  
COLOR AMARILLO

PODES CAMBIAR EL  
COLOR LUEGO

😊 NO TE  
PREOCUPES

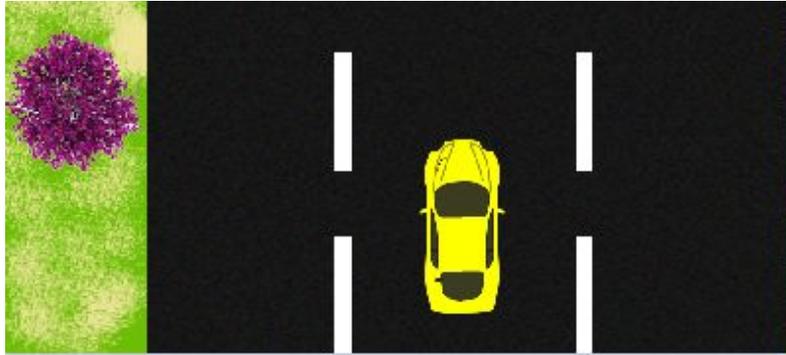
# 7mo paso



EL AUTO ES  
(ENORME) Y APUNTA  
EN UNA DIRECCIÓN  
QUÉ (NO) NOS SIRVE.

DEBEMOS:  
-ACHICAR EL AUTO  
-GIRAR LA DIRECCIÓN

# 6to paso



Objeto main car - player

x -3 y -116

mostrar

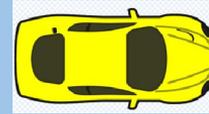
Tamaño 30 Dirección 0

main car - ...

DIRECCIÓN EN :  
0° GRADOS

TAMAÑO:  
30

# Paso 7 - Paso 8



```
al recibir start
  mostrar
  dar a score el valor 0
  ir a x: 0 y: -135

al hacer clic en
  esconder

al presionar tecla flecha izquierda
  si posición en x < 0 entonces
    sumar a x 0
  si no
    sumar a x -120
```

```
al presionar tecla flecha derecha
  si posición en x > 0 entonces
    sumar a x 0
  si no
    sumar a x 120
```

# Paso 9 - Paso 10

NEW GAME



Hacemos que el Score se resetee

Nos lleva al Escenario Home

Nos lleva al Escenario Arena

# Girar los autos

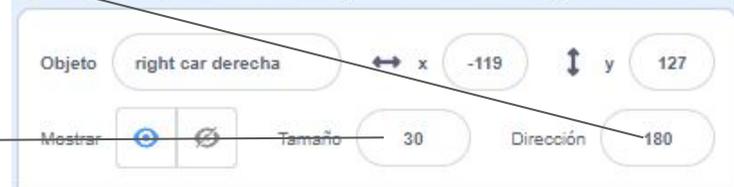
Necesitamos  
rotar el auto

Achicar al  
personaje



DIRECCIÓN EN :  
180° GRADOS

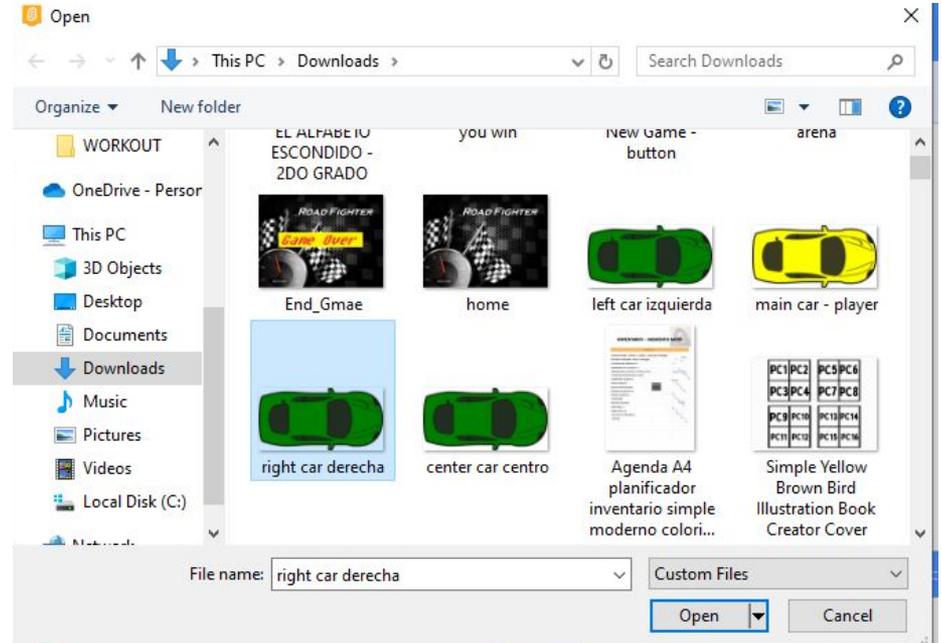
TAMAÑO:  
30



# Subir personaje



Click en "Subir objeto"



Seleccionar "Left car izquierda"

# Paso 11 (Left car) (Auto izquierdo)



al hacer clic en



esconder

Hacemos que el auto desaparezca al apretar la banderita

# Paso 12 (Left car) (Auto izquierdo)



```
al recibir start
mostrar
por siempre
  ir a x: -120 y: 160
  esperar número aleatorio entre 1 y 10 segundos
  mostrar
  deslizar en número aleatorio entre 1 y 2 segs a x: -120 y: -180
  sumar a score 1
  esconder
  si ¿tocando el color amarillo? entonces
    sumar a score -5
```

Recibe el mensaje "start"

Se muestra

Va a la posición x: -120 y: 160

Espera y se desliza para abajo

# Paso 13 (Left car) (Auto izquierdo)



```
al recibir start
mostrar
por siempre
  ir a x: -120 y: 160
  esperar número aleatorio entre 1 y 10 segundos
  mostrar
  deslizar en número aleatorio entre 1 y 2 segs a x: -120 y: -180
  sumar a score 1
  esconder
  si ¿tocando el color amarillo? entonces
    sumar a score -5
```

Suma +1 punto al Score

Se esconde

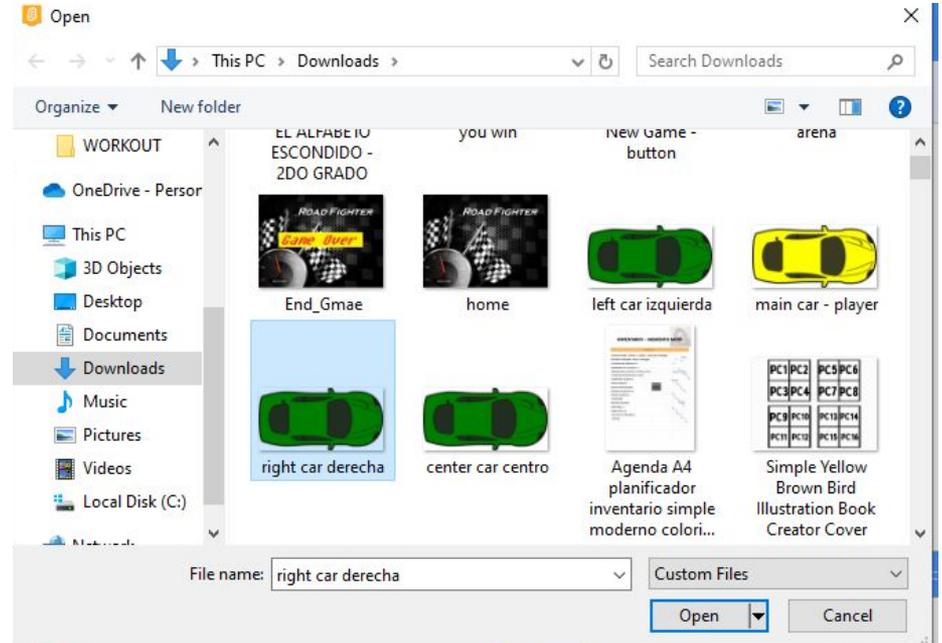
Sensor qué detecta el color amarillo

Resta -5 puntos al Score

# Subir personaje



Click en “Subir objeto”



Seleccionar  
“Center car centro”

# Paso 14 (Center car) (Auto medio)



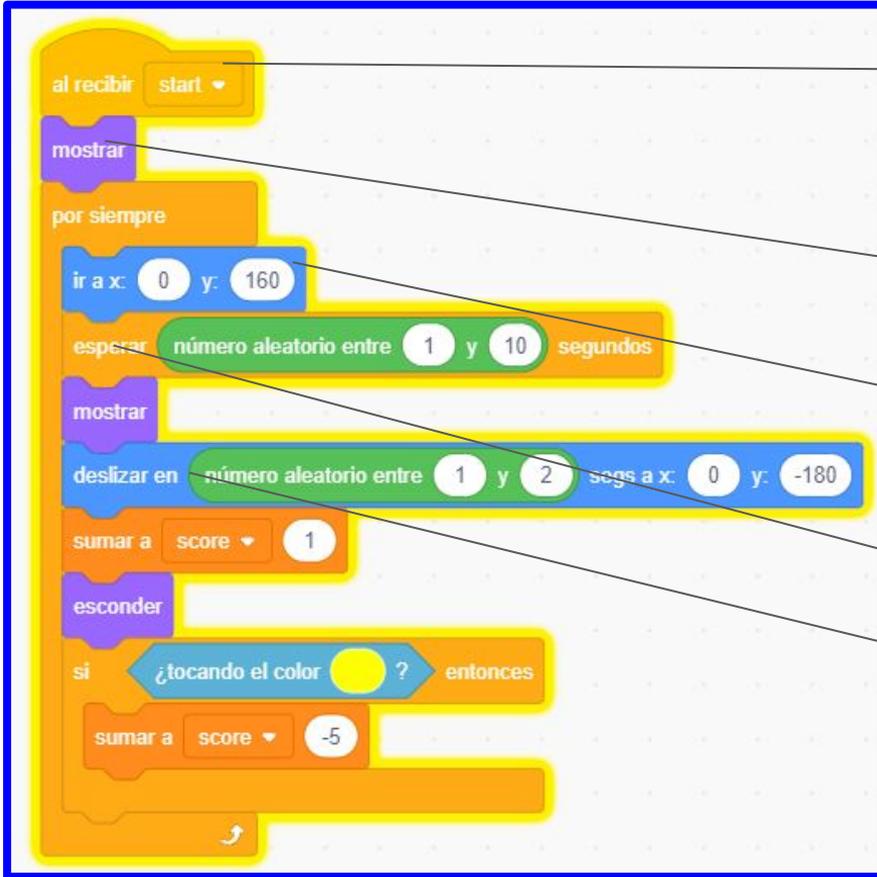
al hacer clic en



esconder

Hacemos que el auto desaparezca al apretar la banderita

# Paso 15 (Middle Car) (Auto medio)



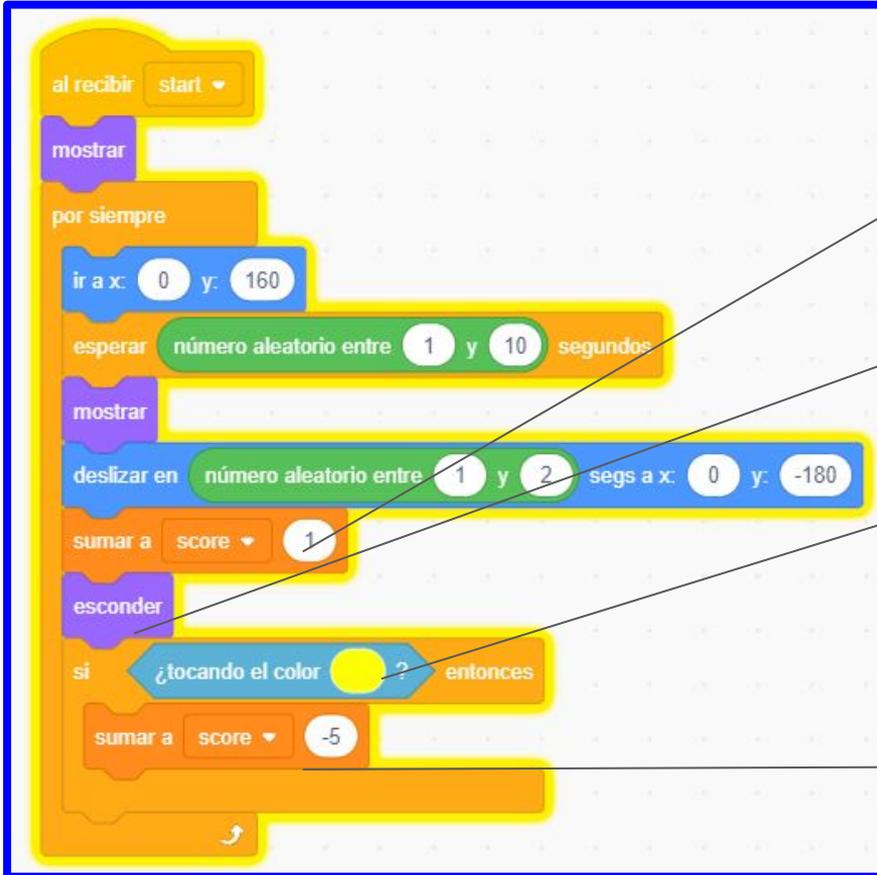
Recibe el mensaje "start"

Se muestra

Va a la posición x: 0 y: 160

Espera y se desliza para abajo

# Paso 15 (Middle Car) (Auto medio)



Suma +1 punto al Score

Se esconde

Sensor qué detecta el color amarillo

Resta -5 puntos al Score

# Paso 16 (Right Car) (Auto derecho)



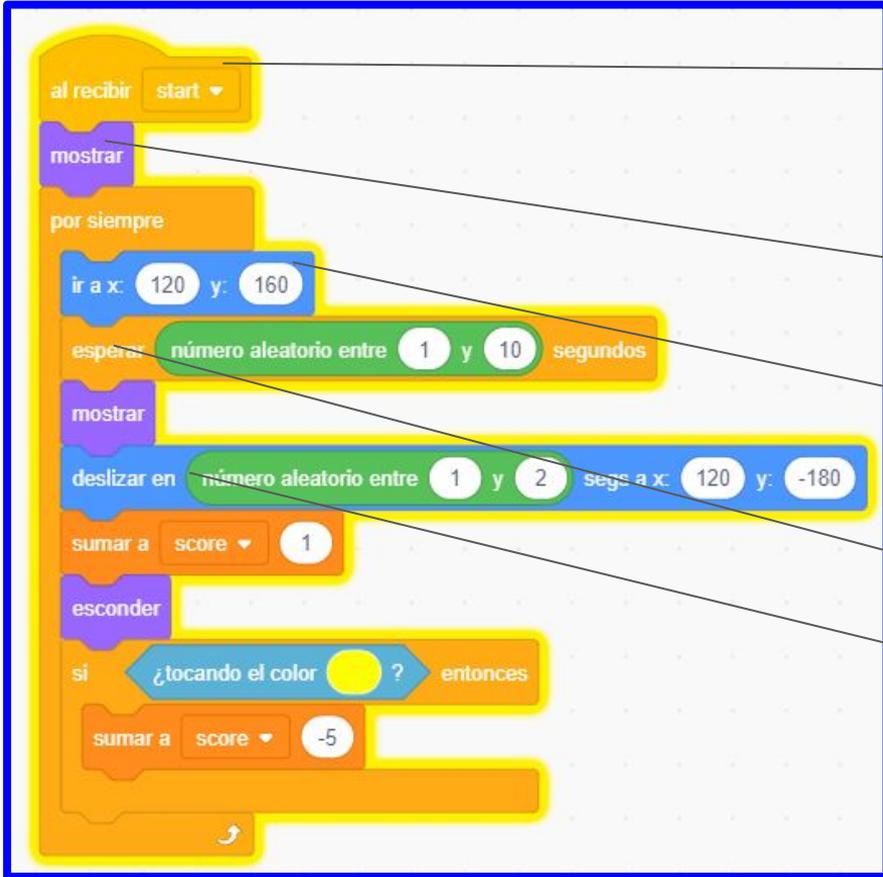
al hacer clic en



esconder

Hacemos que el auto desaparezca al apretar la banderita

# Paso 17 (Right Car) (Auto derecho)



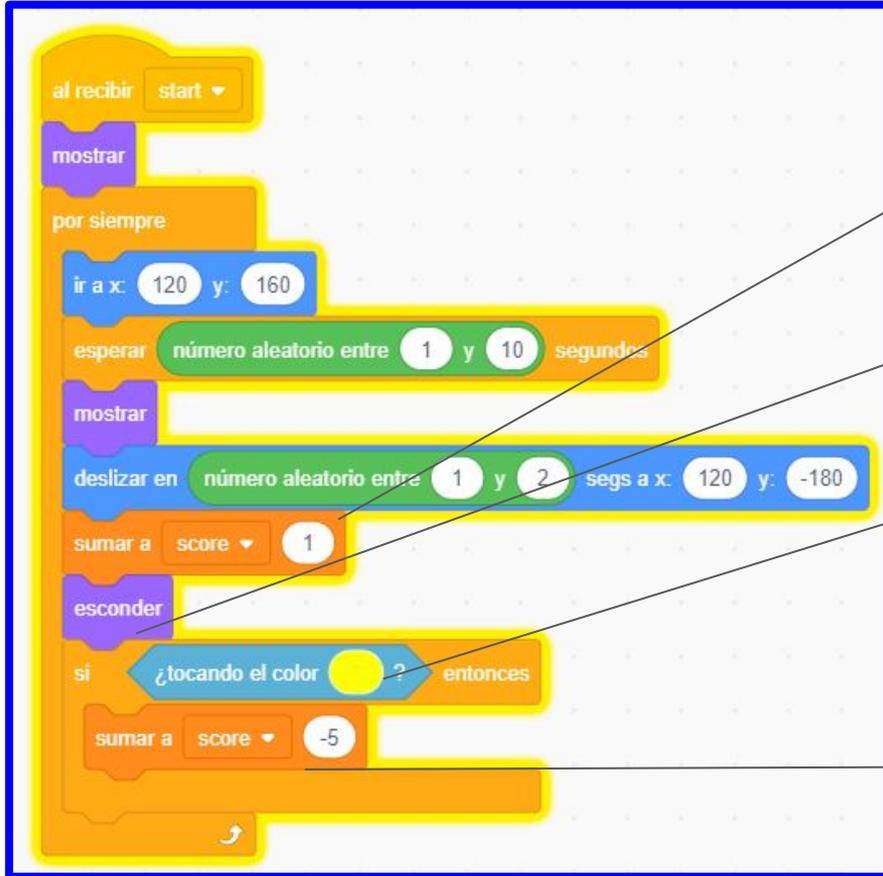
Recibe el mensaje "start"

Se muestra

Va a la posición x: 120 y: 160

Espera y se desliza para abajo

# Paso 17 (Right Car) (Auto derecho)



Suma +1 punto al Score

Se esconde

Sensor qué detecta el color amarillo

Resta -5 puntos al Score

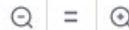
# Paso 18 - Escenario You Win



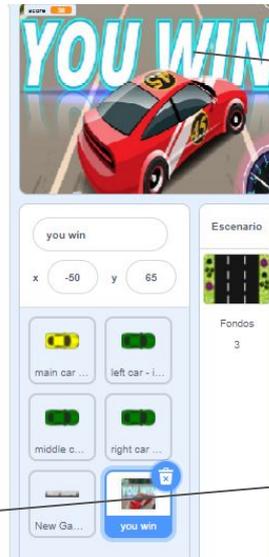
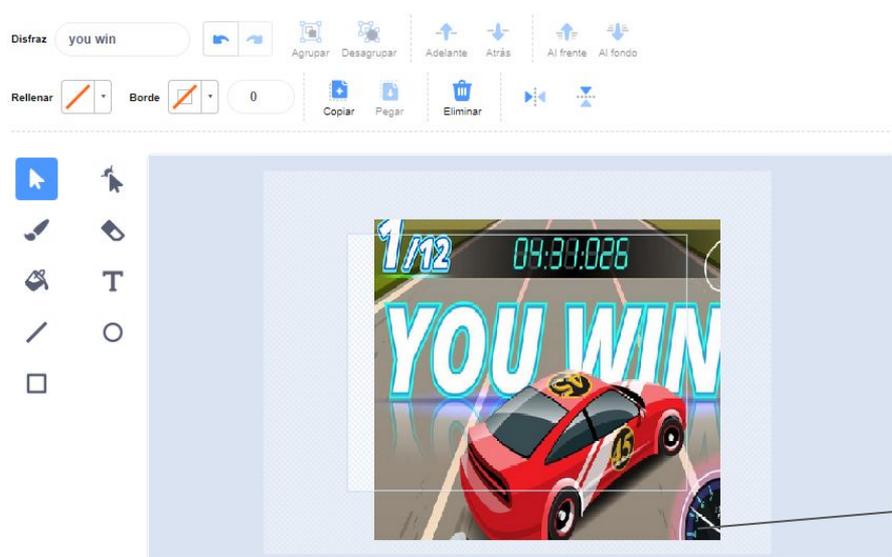
Añadir un personaje que hayamos descargado de Internet

Convertir a Vector

 Convertir a mapa de bits



# Paso 19 - Escenario You Win

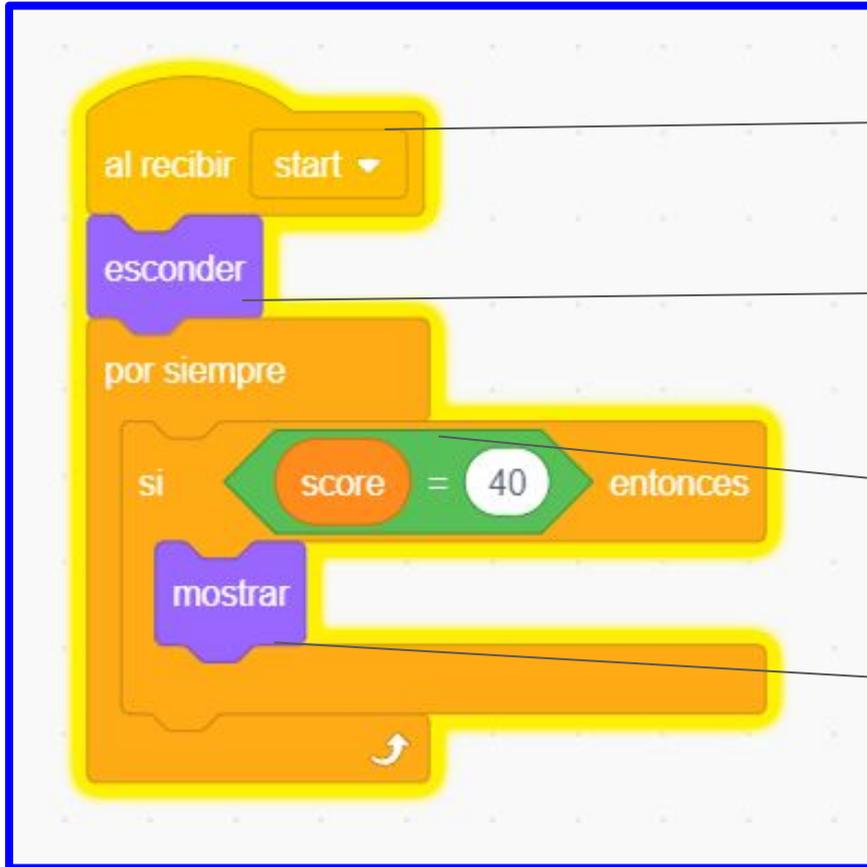


En la vista previa

Tratemos de que cubra toda la pantalla

Habr  que acomodarse un poquito

# Paso 20 - Escenario You Win



Al recibir el mensaje "start"

Se esconde

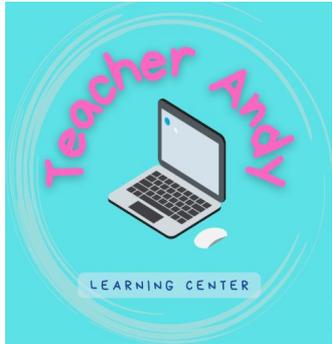
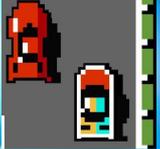
Si el score llega a 40 puntos, el personaje se muestra



# Lo lograste



# Road Fighter



**"El secreto de alcanzar tus objetivos es empezar, perseverar y nunca rendirse ante las dificultades." - Tony Robbins**

# Cuadrantes



al hacer clic en este objeto

ir a x: -100 y: 100

apuntar en dirección 0

por siempre

girar 45 grados