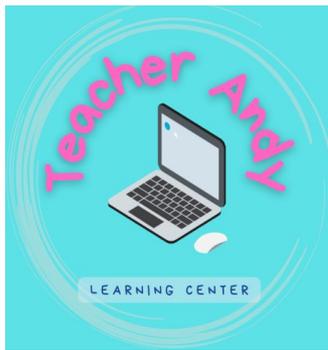




Clase de Programación

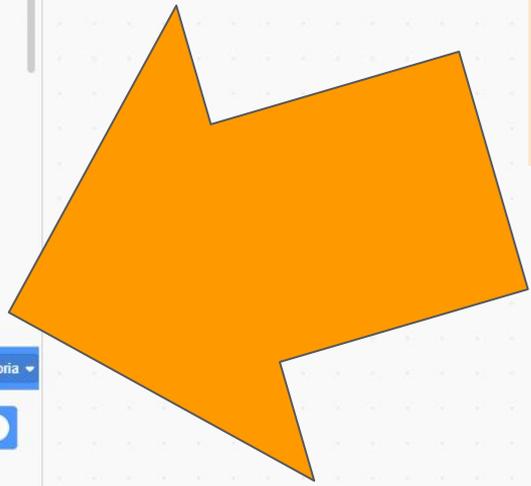
Flappy Bird



“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose” **Albert Einstein**

Zona 1

Acciones



- Movimiento
- Apariencia
- Sonido
- Eventos
- Control
- Sensores
- Operadores
- Variables
- Mis bloques

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
```

Objeto Objeto1 x 0 y 0

Mostrar Tamaño 100 Dirección 90

Objeto 1

Escenario

Fondos 1

Zoom in, zoom out, reset

Scratch cat icon, background icon

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

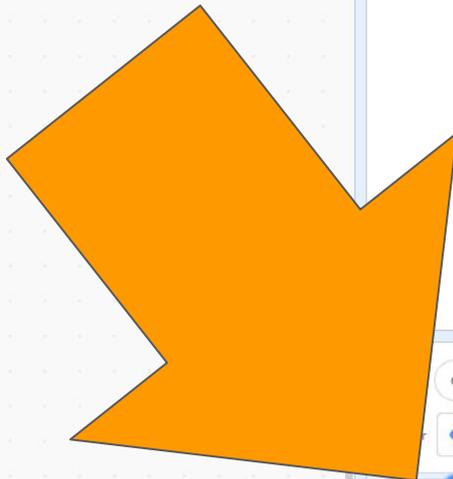
dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 2

Personajes

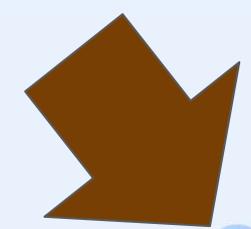


Objeto1

x 0 y 0

Tamaño 100 Dirección 90

Objeto 1



Escenario

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



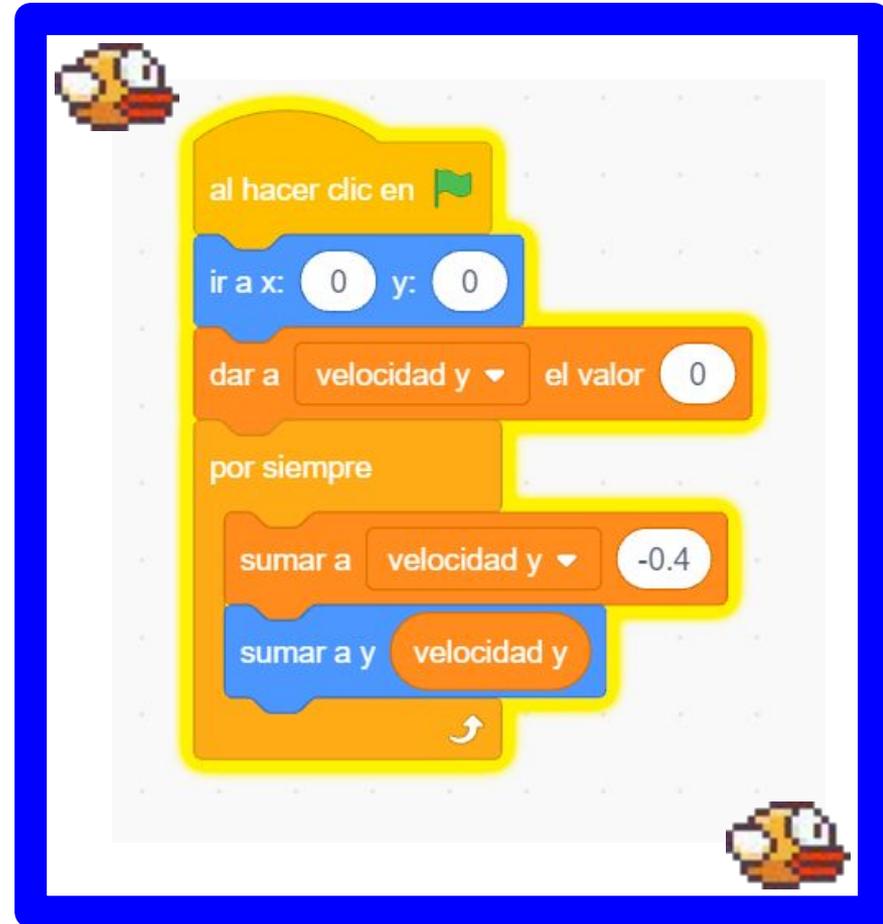
Paso 1 - Paso 2



Scratch script for Step 1:

- al hacer clic en 
- por siempre
 - esperar segundos
 - siguiente disfraz

The script is enclosed in an orange border. A yellow highlight surrounds the 'al hacer clic en' block and the 'esperar' block. A small duck icon is in the top-left and bottom-right corners.



Scratch script for Step 2:

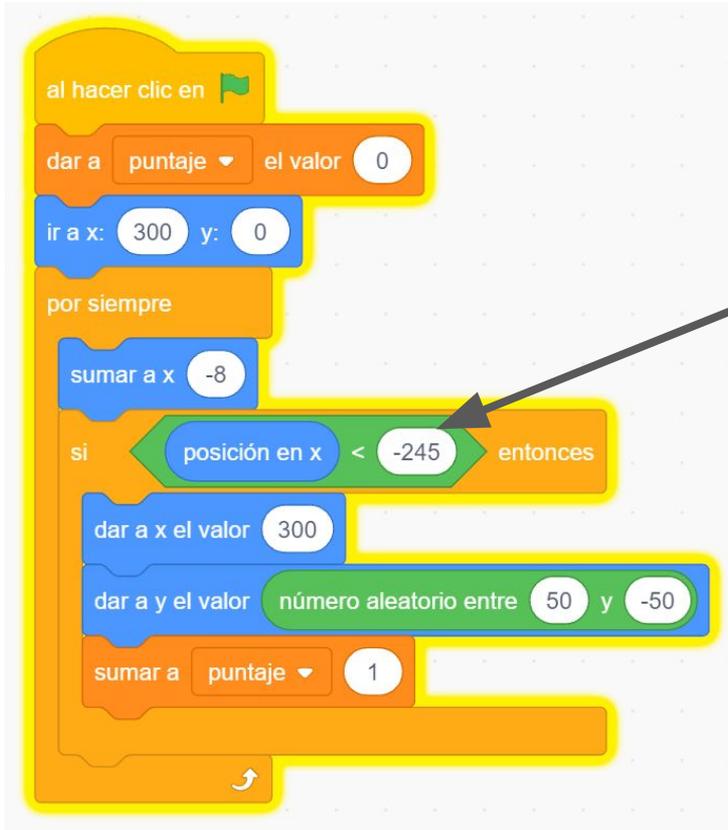
- al hacer clic en 
- ir a x: y:
- dar a velocidad y  el valor
- por siempre
 - sumar a velocidad y 
 - sumar a y velocidad y

The script is enclosed in a blue border. A yellow highlight surrounds the 'al hacer clic en' block, the 'ir a x: 0 y: 0' block, the 'dar a velocidad y el valor 0' block, and the 'sumar a y velocidad y' block. A small duck icon is in the top-left and bottom-right corners.

Paso 3



Paso 4



o -220 a veces no funciona con -245

Paso 5



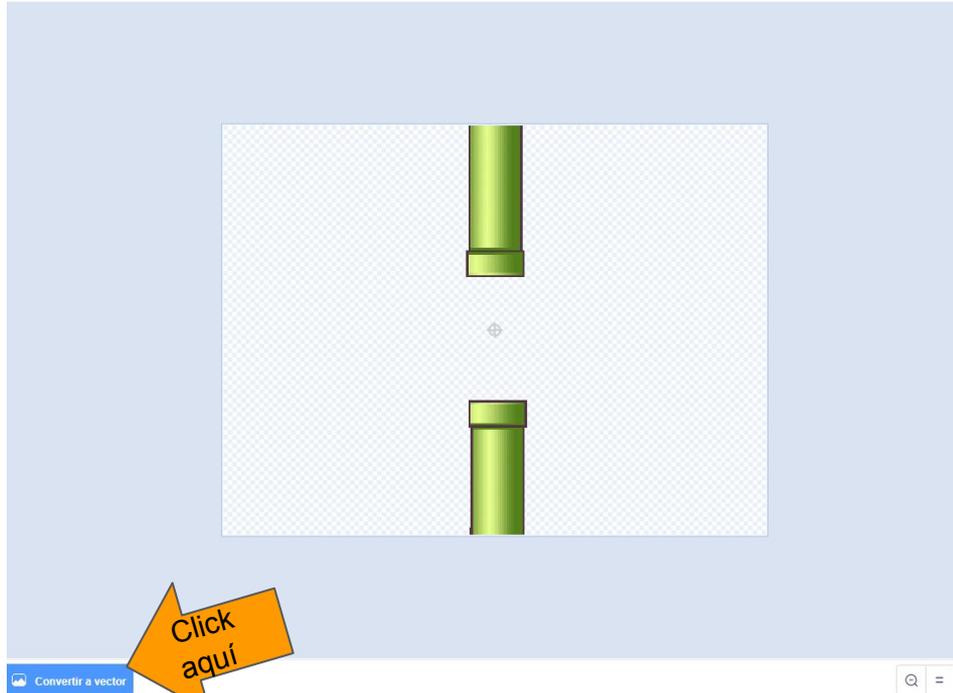
SENSORES

VARIABLE



Paso Importante 1

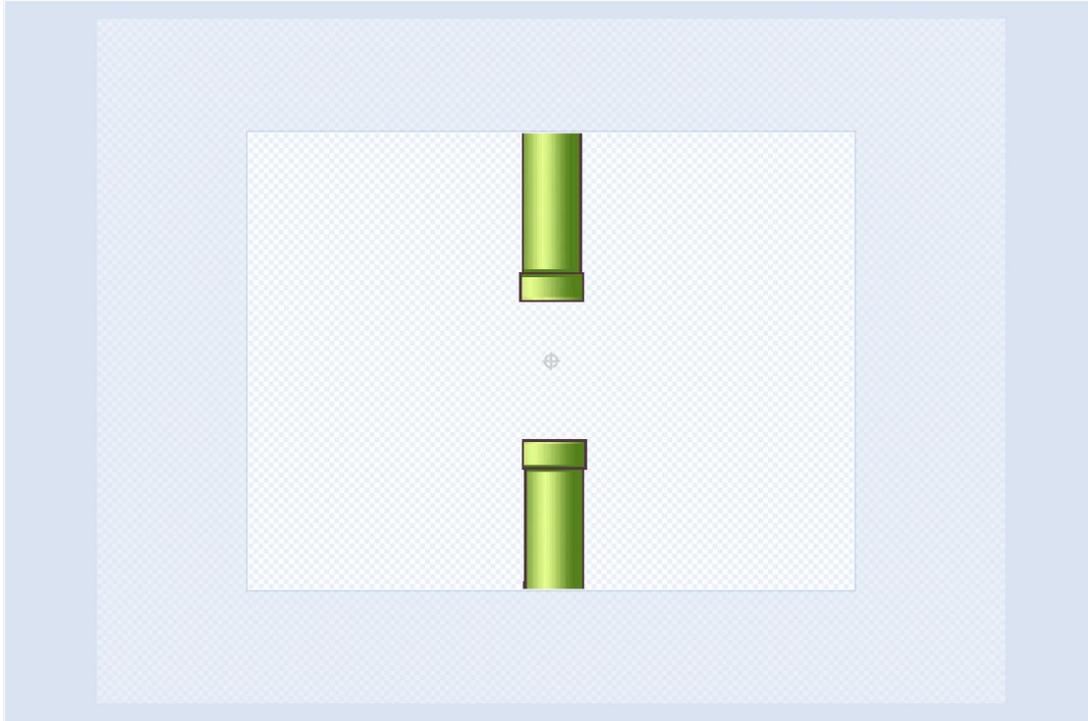
Listo ✓



Convertir a vector el disfraz del tubo

Paso Importante 2

Listo ✓

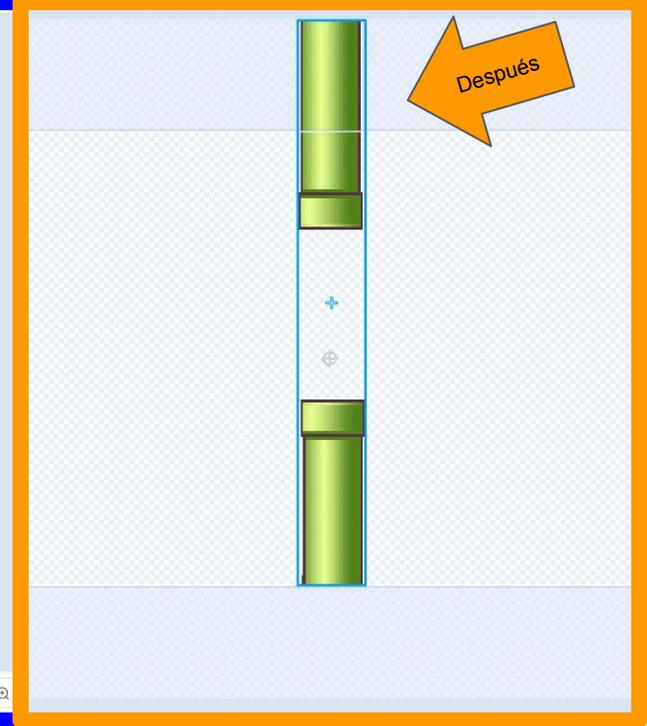
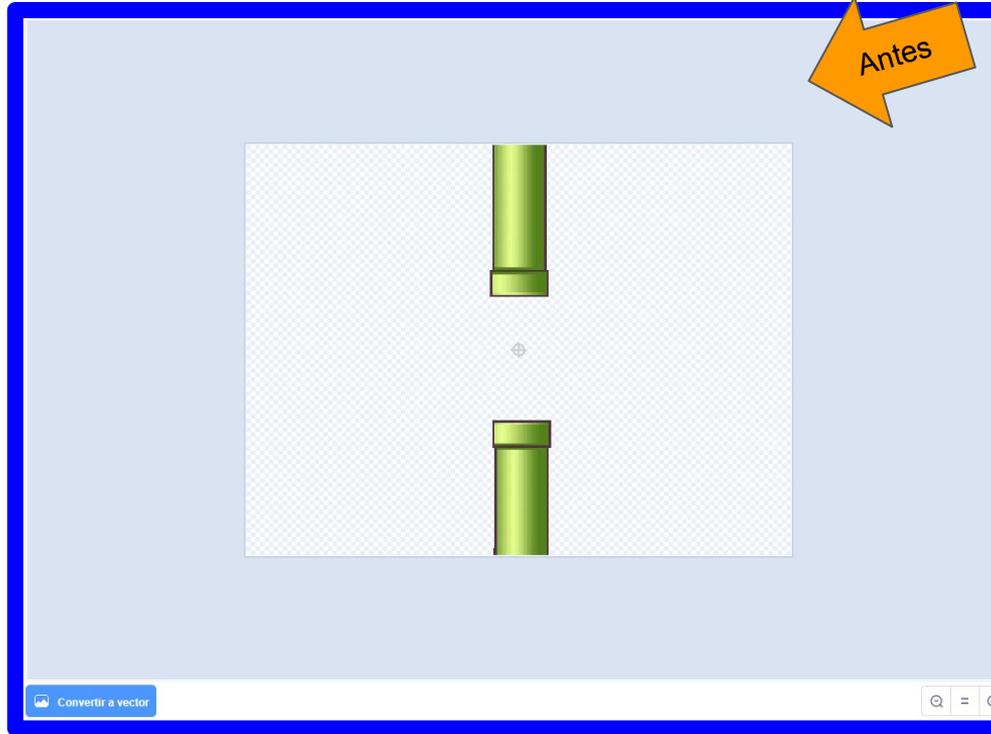
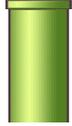


Al estar convertido a vector nos dejará alargar el tubo fuera del escenario



Paso Importante 3

Listo ✓



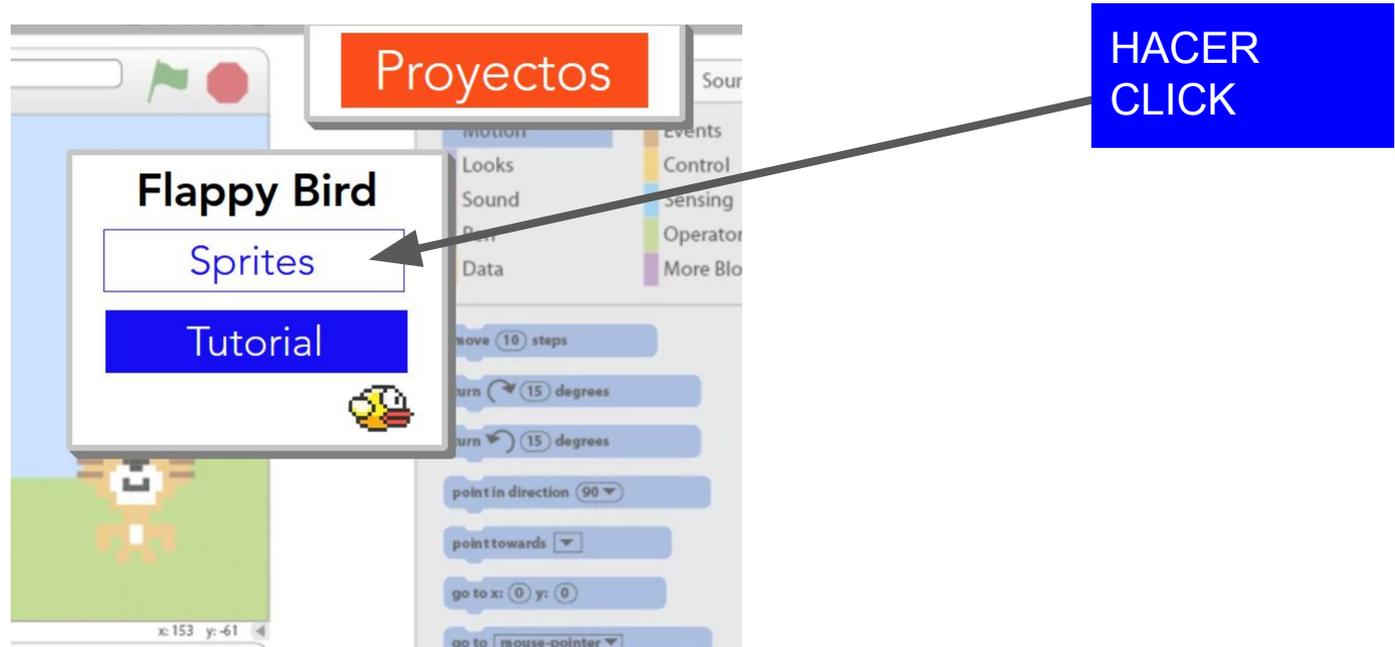
Convertir el disfraz del tubo a vector



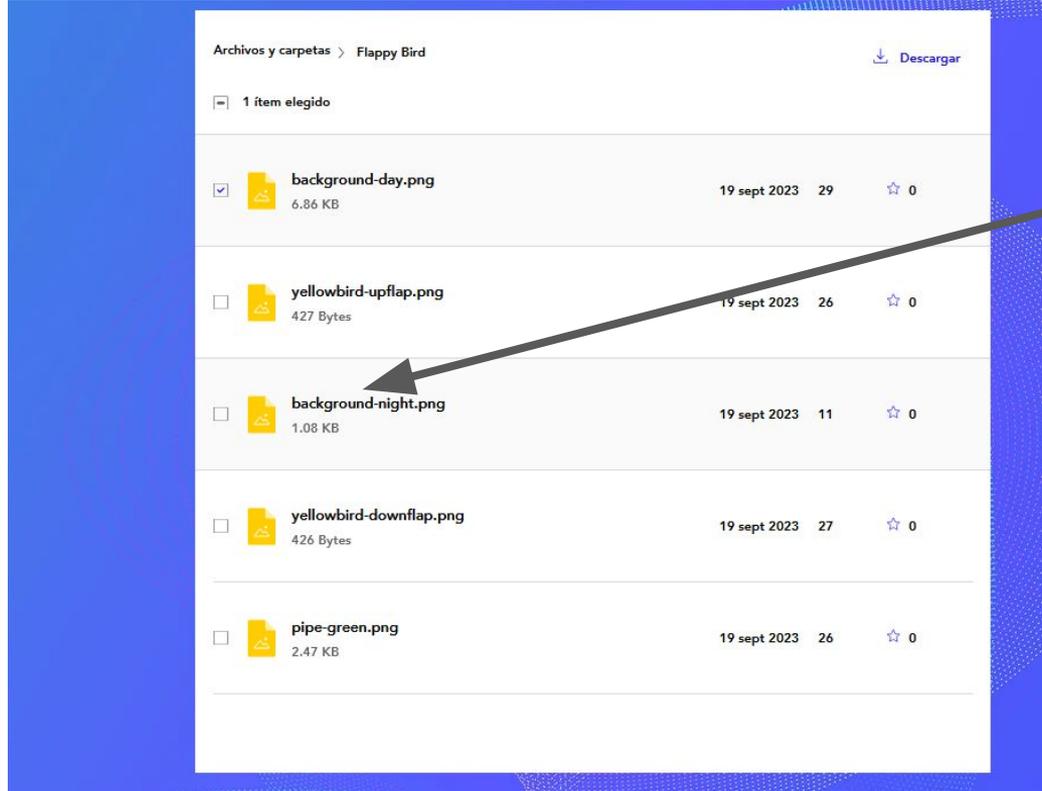


Cambiar el fondo

Paso Inicial

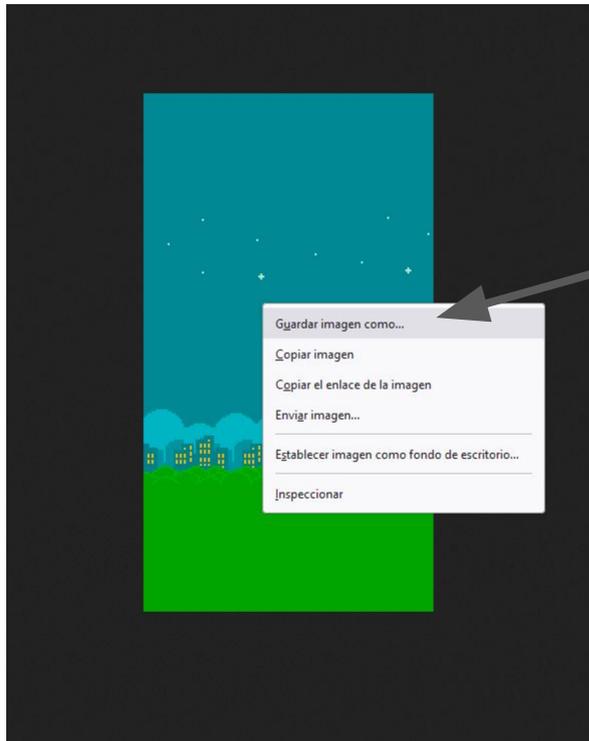


Paso Extra 1



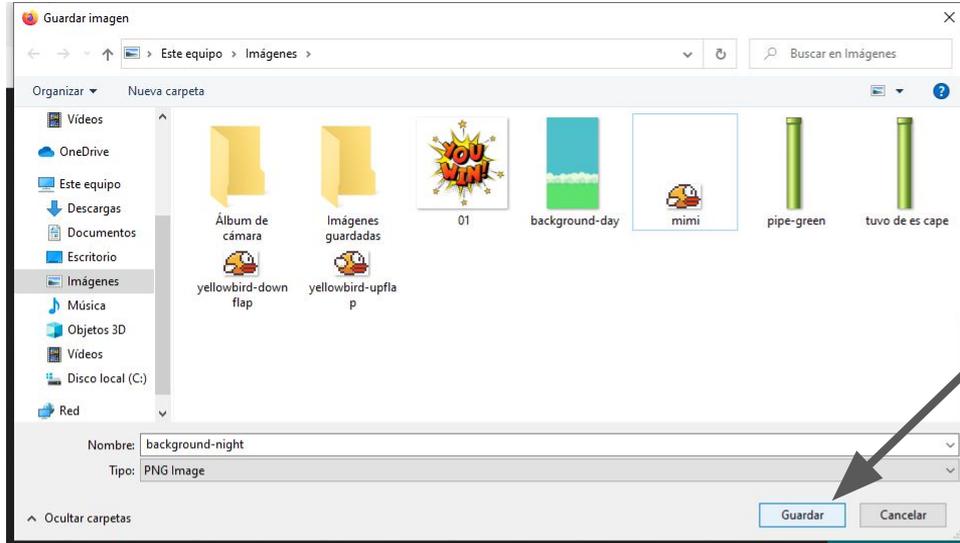
HACER
CLICK

Paso Extra 2



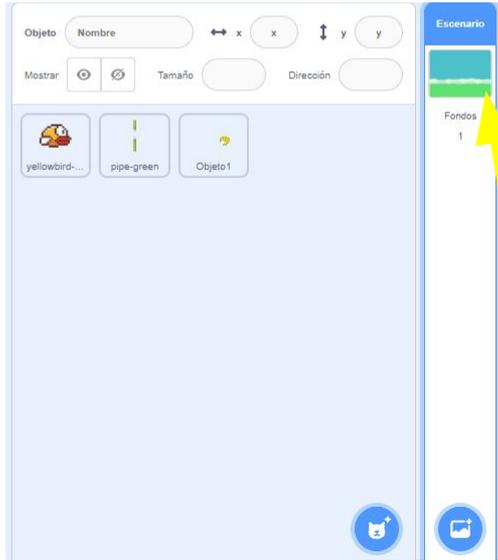
CLICK EN
GUARDAR
IMÁGEN
COMO...

Paso Extra 3



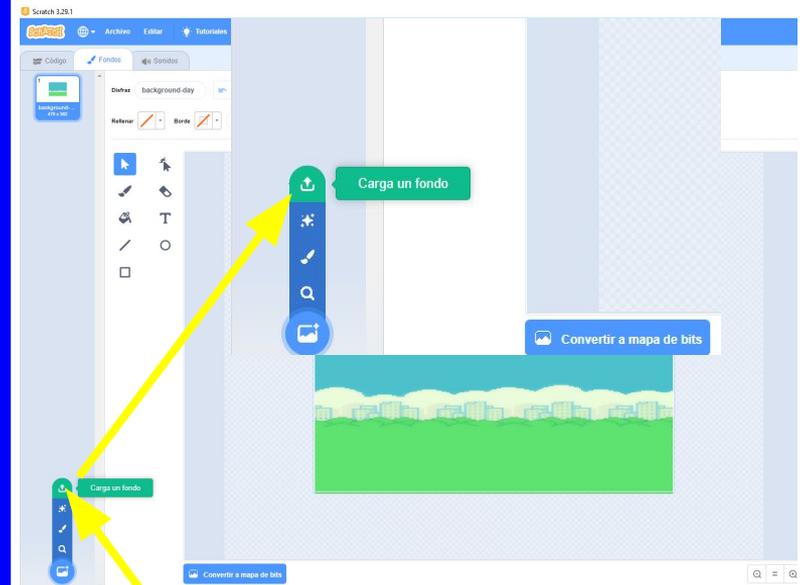
HACER
CLICK EN
GUARDAR...

Paso 4



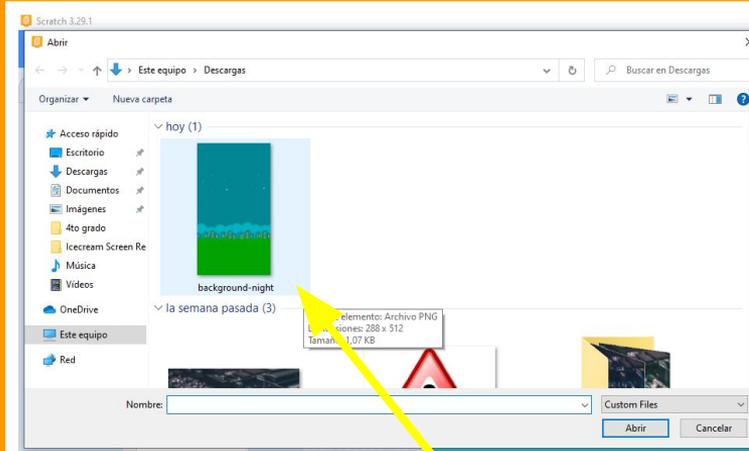
HACER
CLICK
EN...
ESCENARIO

Paso 5



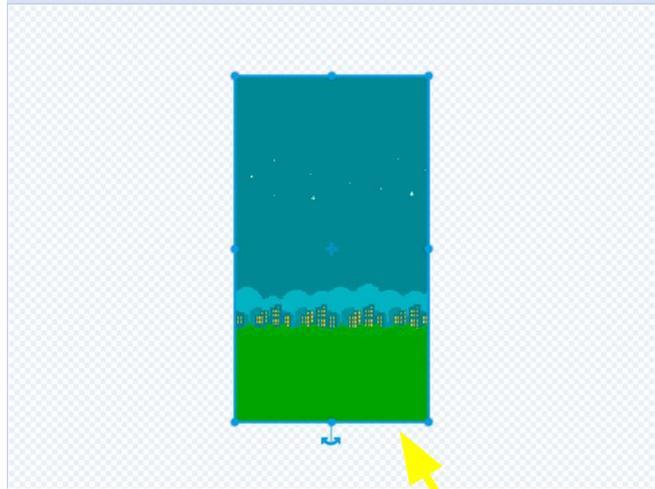
HACER CLICK
EN...
CARGAR UN
FONDO

Paso 6



AÑADIMOS
EL FONDO
DE LA
NOCHE

Paso 7



ESTIRAR EL FONDO CON
LA HERRAMIENTA
SELECCIONAR

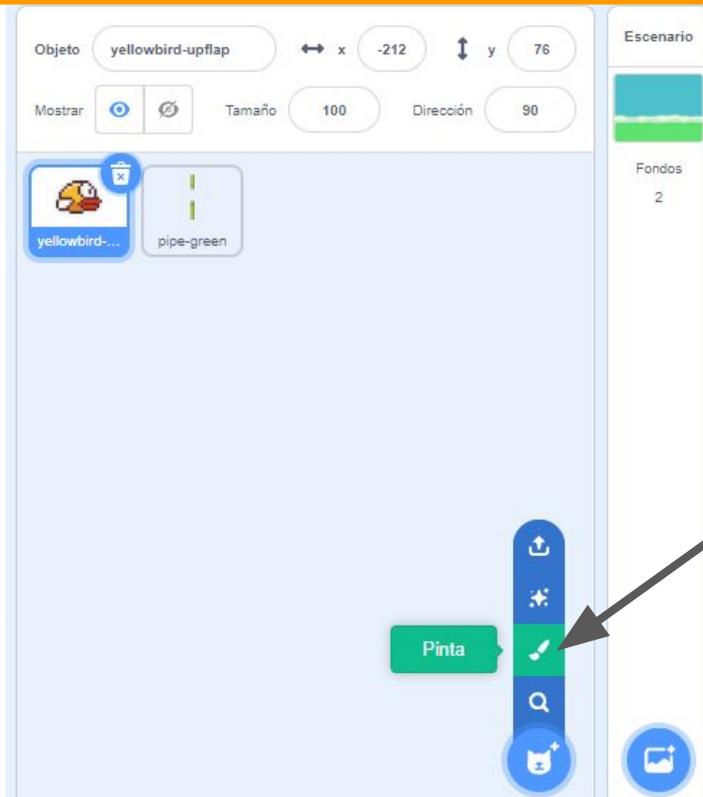


Paso 8



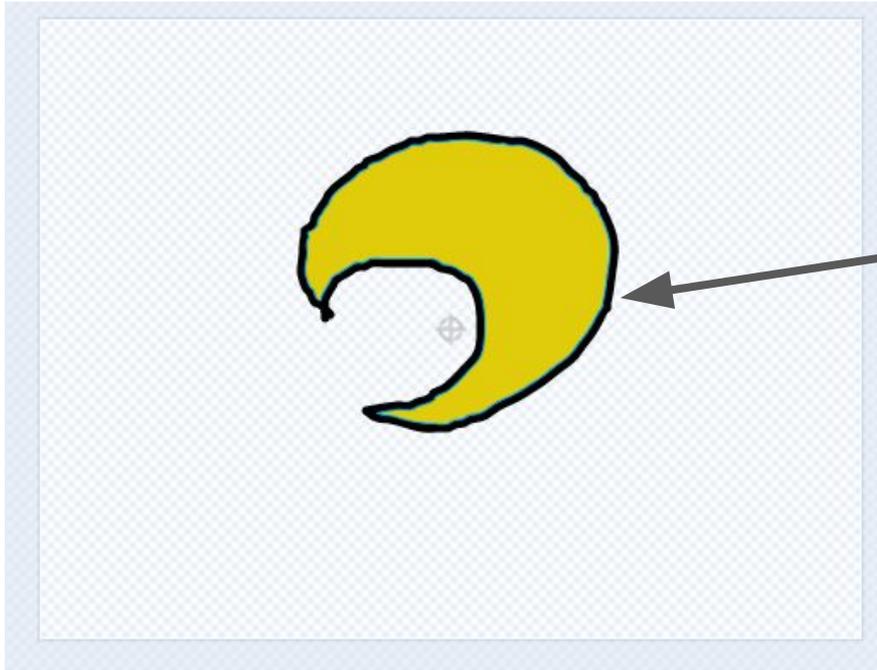
EL FONDO SE
VERÁ ASÍ

Paso 9



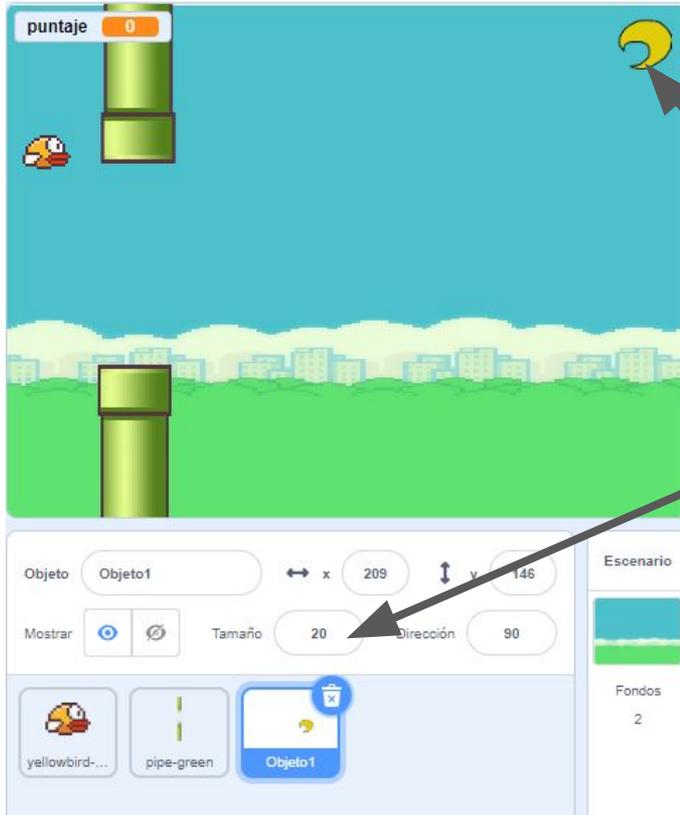
HACER
CLICK EN
PINTA...

Paso 10



DIBUJAR
UNA LUNA

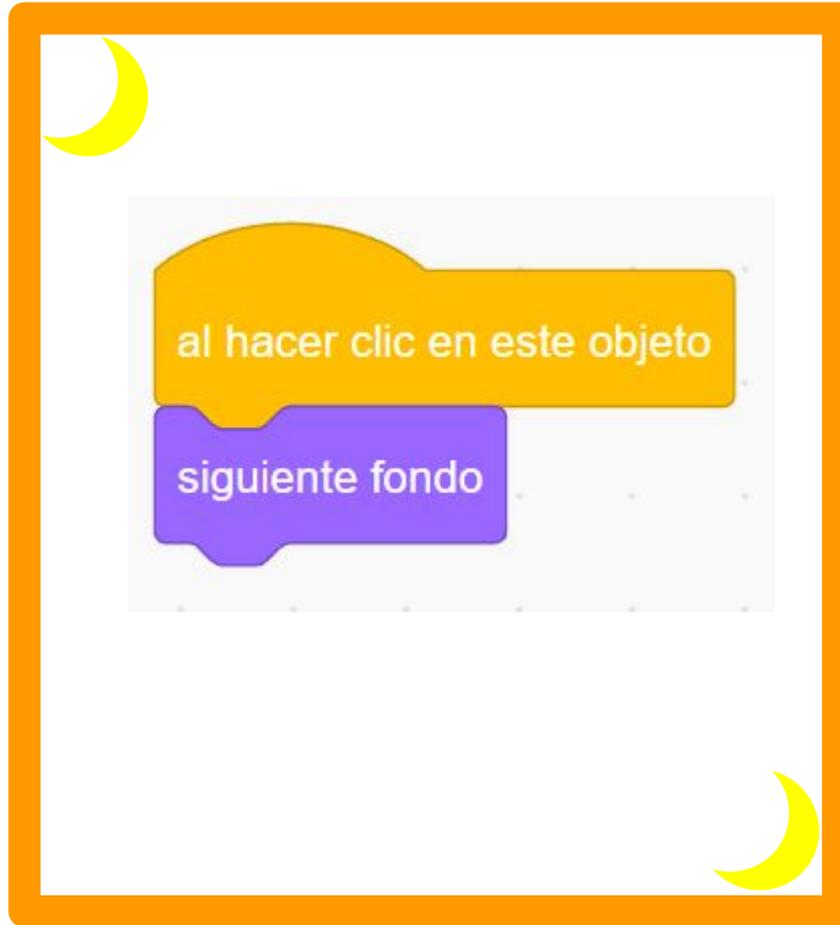
Paso 11



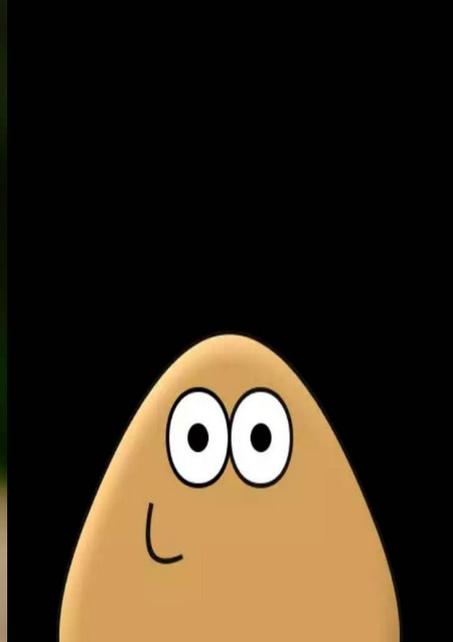
CAMBIAR EL
TAMAÑO A 20

COLOCAR LA
LUNA EN UNA
ESQUINA

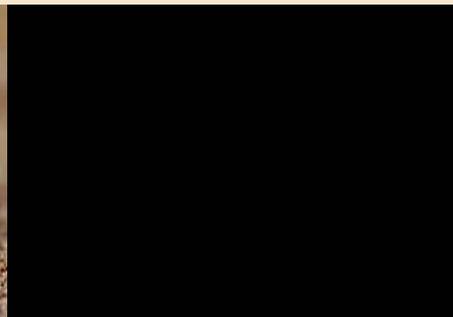
Paso 12



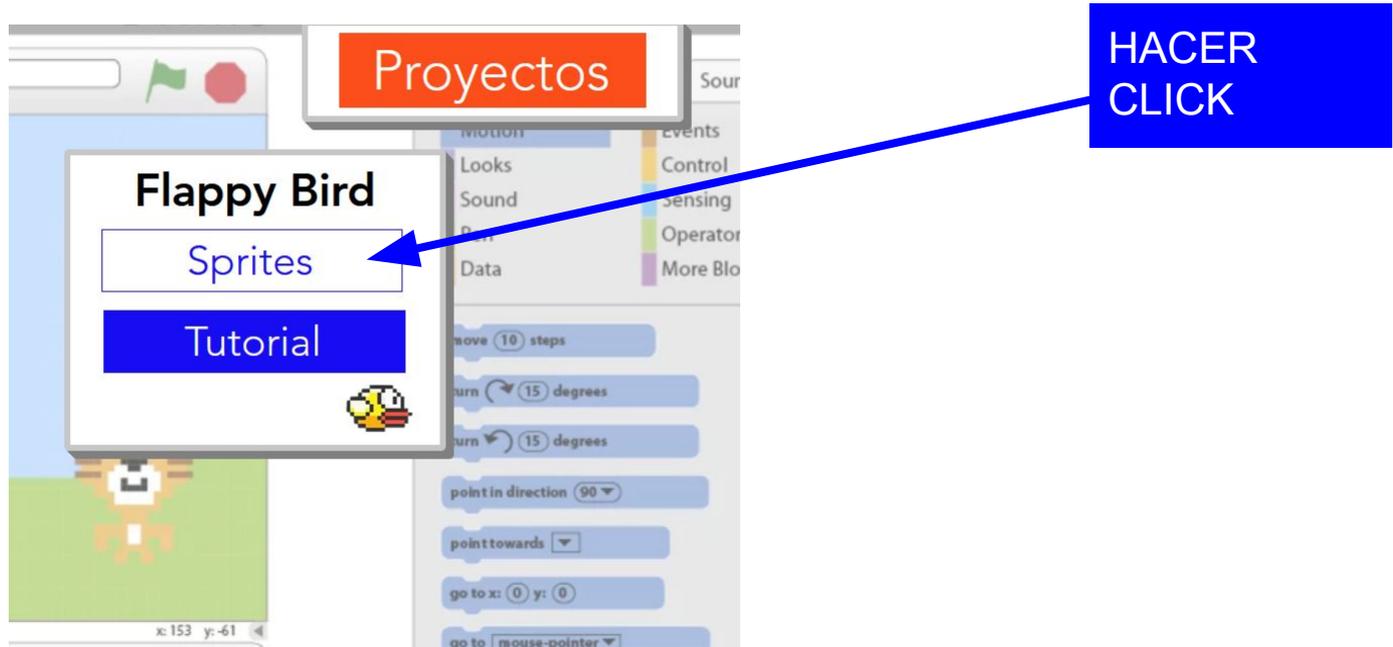
AÑADIR
ESTOS
BOTONES



Cambiar el skin del personaje



Paso Inicial



Paso Extra 1

Archivos y carpetas > Flappy Bird

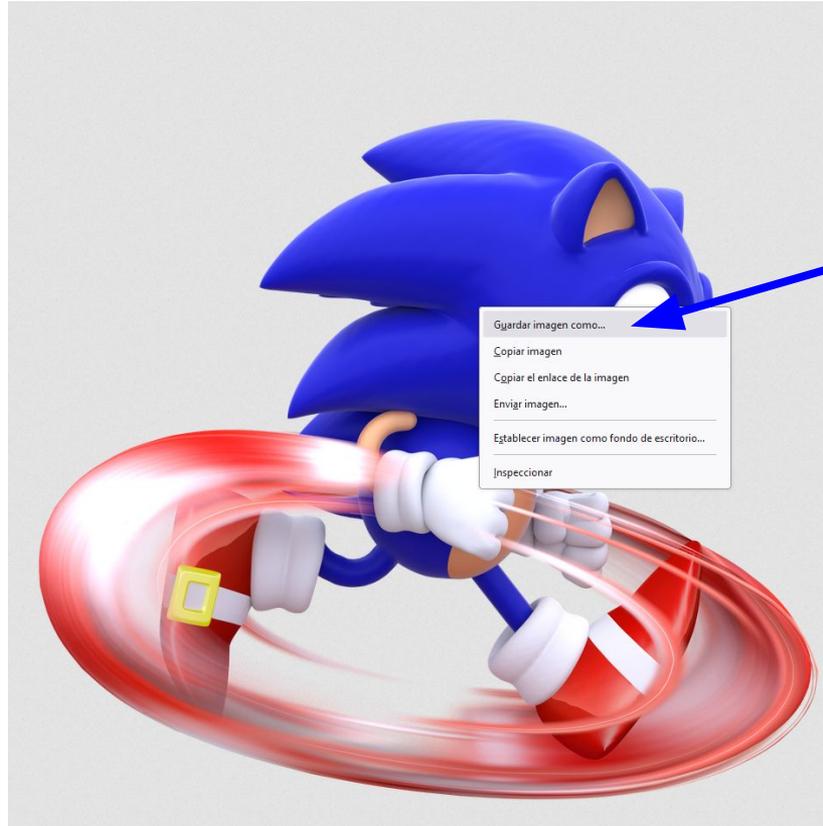
Nueva carpeta + Archivo

Nombre del ítem	Última actu...	Vistas	Favoritos	
<input type="checkbox"/> Tails - Sonic.png 437.07 KB	31 oct 2023	0	☆ 0	⋮
<input type="checkbox"/> Yoshi - Super Mario.png 1.01 MB	31 oct 2023	0	☆ 0	⋮
<input type="checkbox"/> Blue Sonic.png 2.43 MB	31 oct 2023	0	☆ 0	⋮
<input type="checkbox"/> Simplemente POU.png 30.97 KB	31 oct 2023	0	☆ 0	⋮
<input type="checkbox"/> background-day.png 6.86 KB	19 sept 2023	30	☆ 0	⋮
<input type="checkbox"/> yellowbird-upflap.png	19 sept 2023	29	☆ 0	⋮

0ABryGExWhNueEs78_eYJpbnNDYW5jZUIkjoIyZBJNTcxNTYtNzUwNC00NTxLTkyNj...nRydWV9&compId=TPASection_Imghdhja&bsi=&libraryItemId=e2363a3-6b9d-486a-8af5-a5dfd93da763&errURL=https

HACER
CLICK

Paso Extra 2

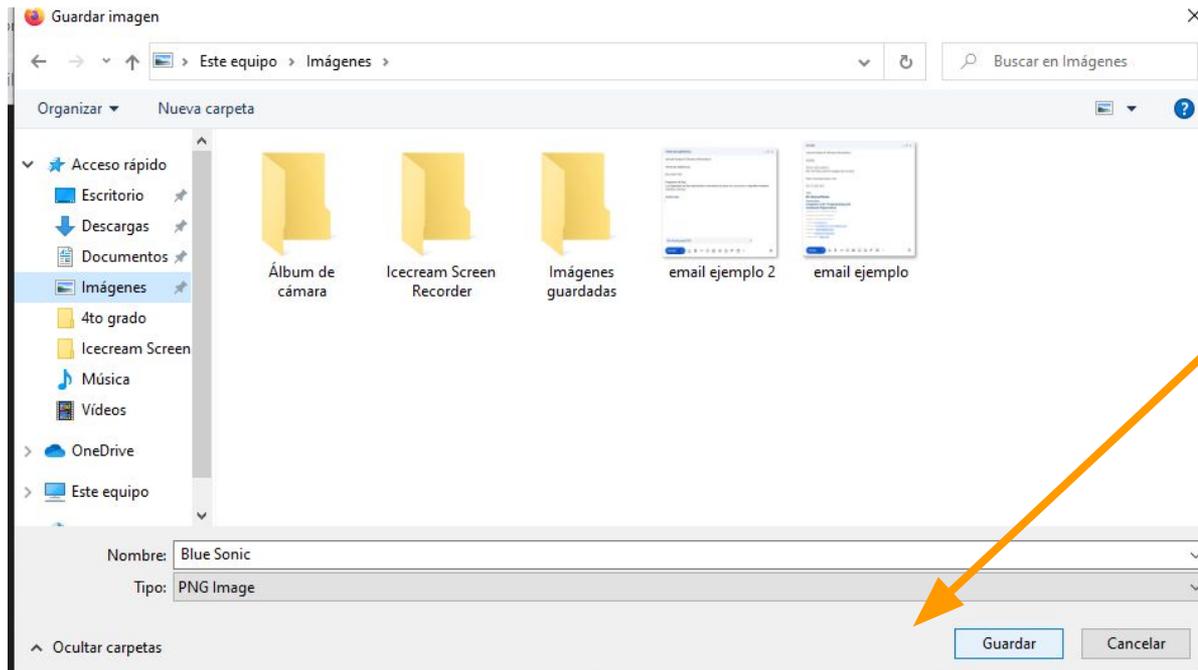


HACER
CLICK

EN

GUARDAR
IMAGEN
COMO...

Paso Extra 3

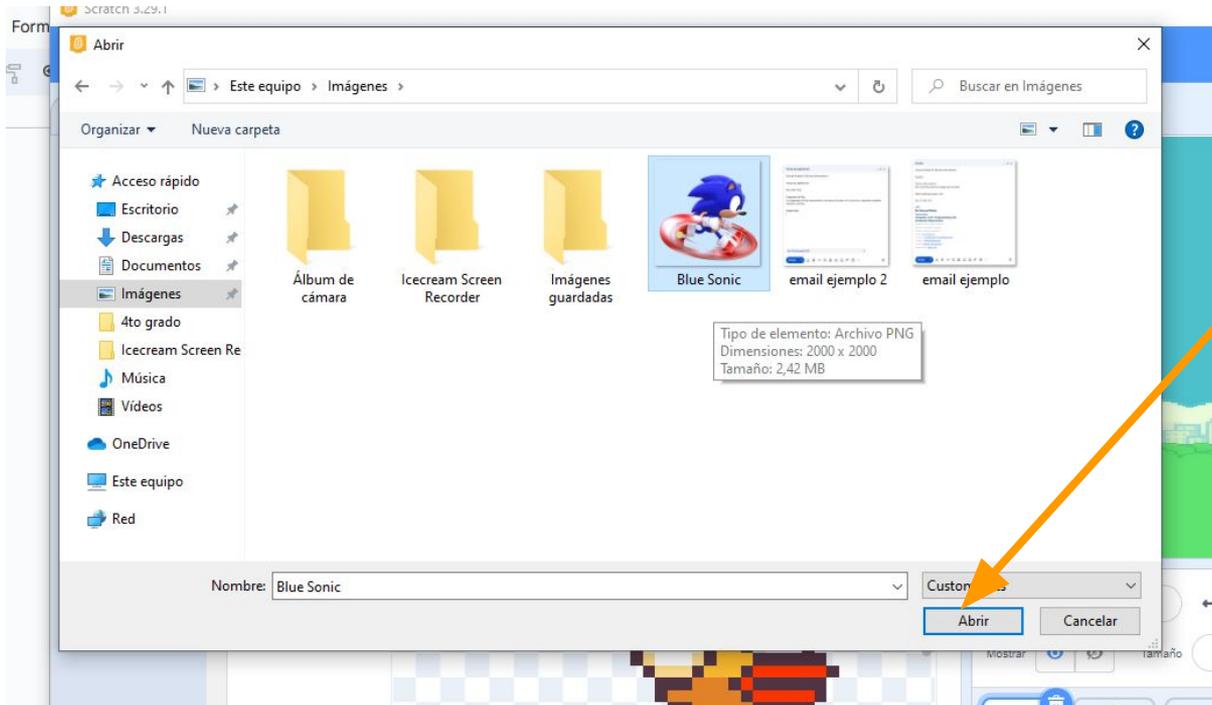


HACER
CLICK

EN

GUARDAR...

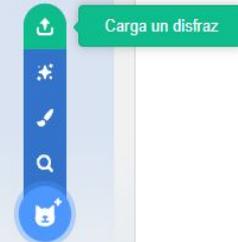
Paso Extra 4



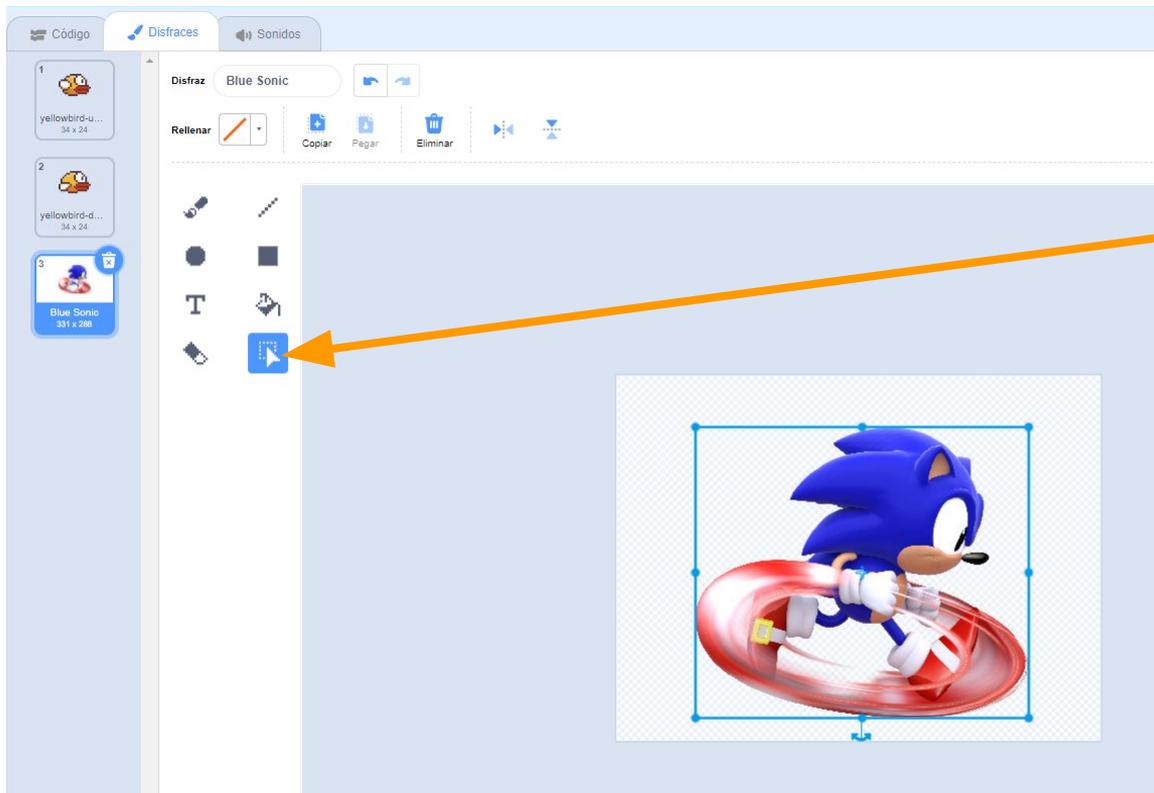
SELECCIONAR
AL PERSONAJE

Y DAR CLICK
EN...

ABRIR



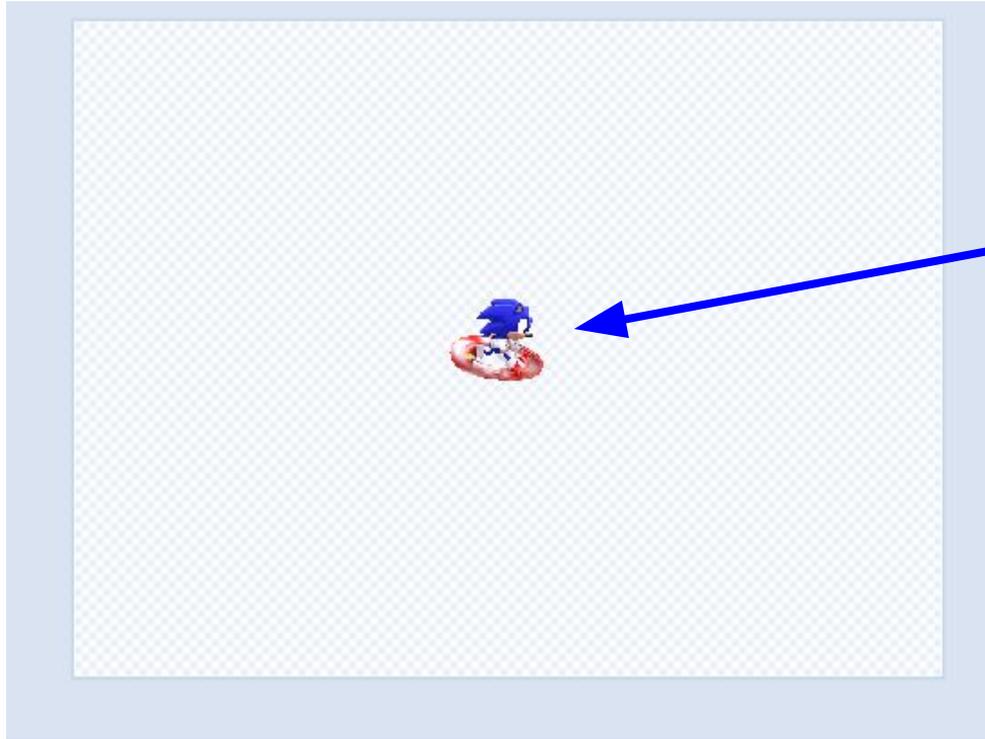
Paso Extra 5



UTILIZAR LA
HERRAMIENTA
DE SELECCIÓN
Y ACHICAR AL
PERSONAJE

CASI DEL
MISMO
TAMAÑO DE
NUESTRO
FLAPPY BIRD

Paso Extra 6



DE ESTE
TAMAÑO

¿DE ESTE
TAMAÑO?

SÍ.

TIENE QUE SER
PEQUEÑO.

Paso Extra 7



ELIMINAR

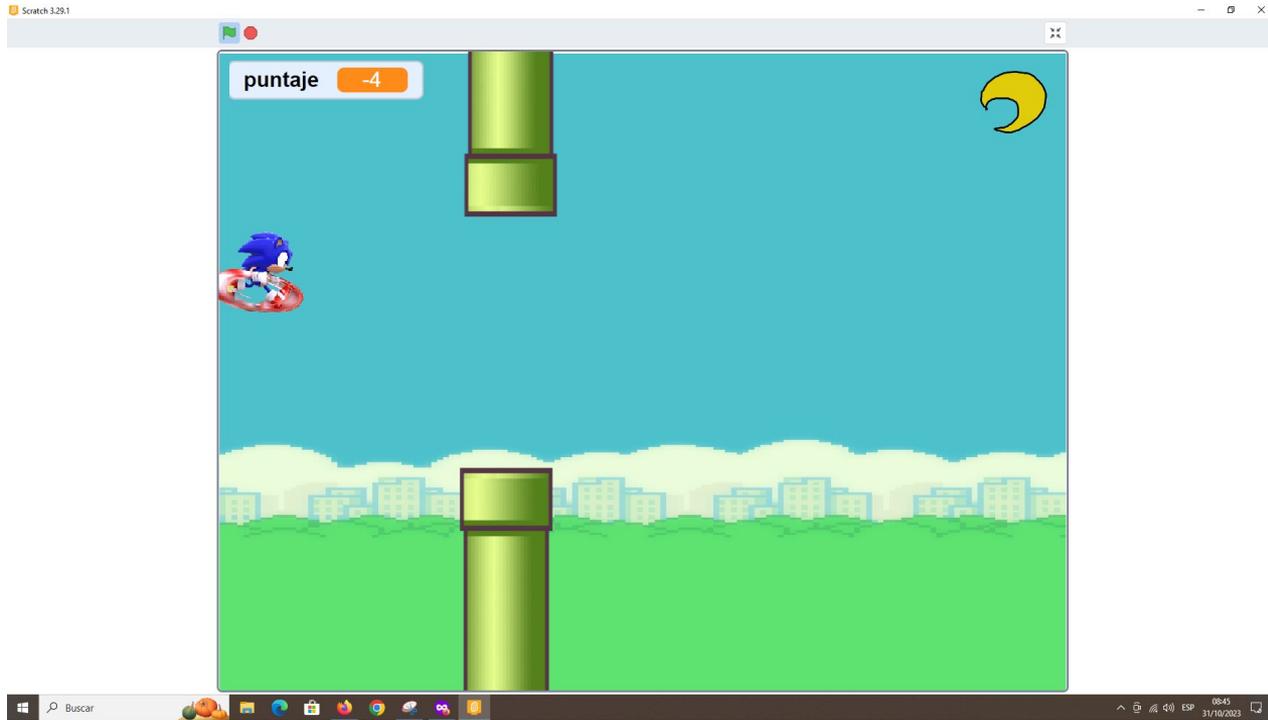


AÑADIR

DEBEMOS CAMBIAR ESTA PROGRAMACIÓN



Paso Extra 8



LISTO A JUGAR CON UN NUEVO SKIN

Cuadrantes

