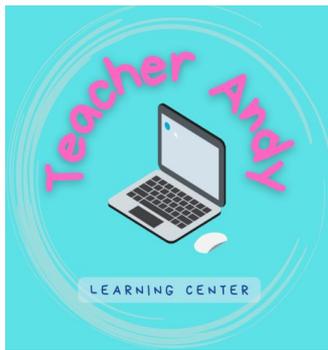




Clase de Programación



Catcher Game



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



Código

Disfraces

Sonidos



Movimiento

Movimiento



Apariencia



Sonido



Eventos



Control



Sensores



Operadores



Variables



Mis bloques

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 1

Acciones



Objeto Objeto1

x 0

y 0

Mostrar 

Tamaño 100

Dirección 90

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

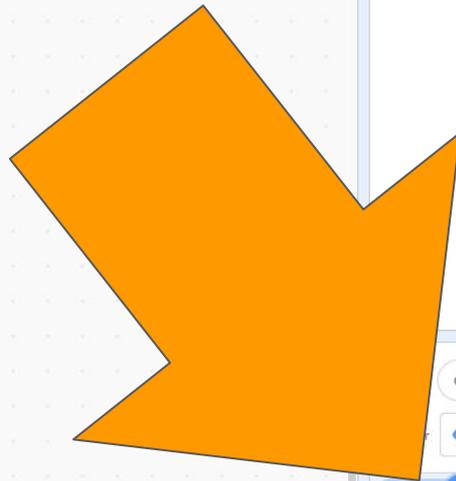
dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 2

Personajes



Objeto1

↔ x 0

↑ y 0

🔄

🗑️

Tamaño

100

Dirección

90

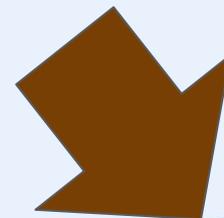
Escenario

Fondos

1



Objeto 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

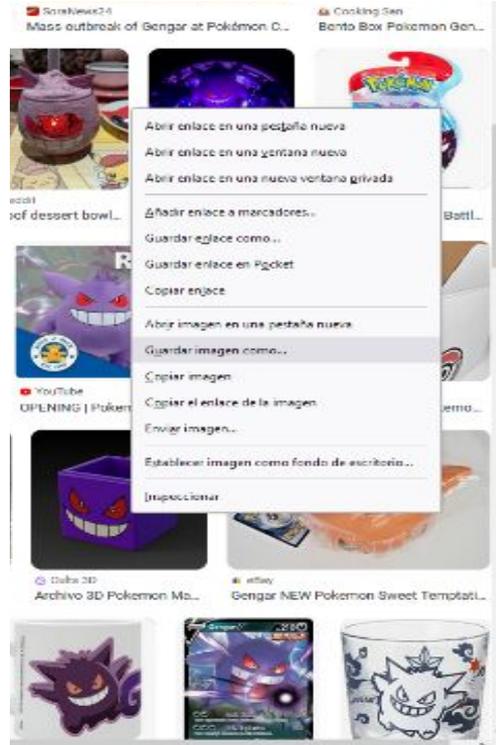
1



Objeto 1

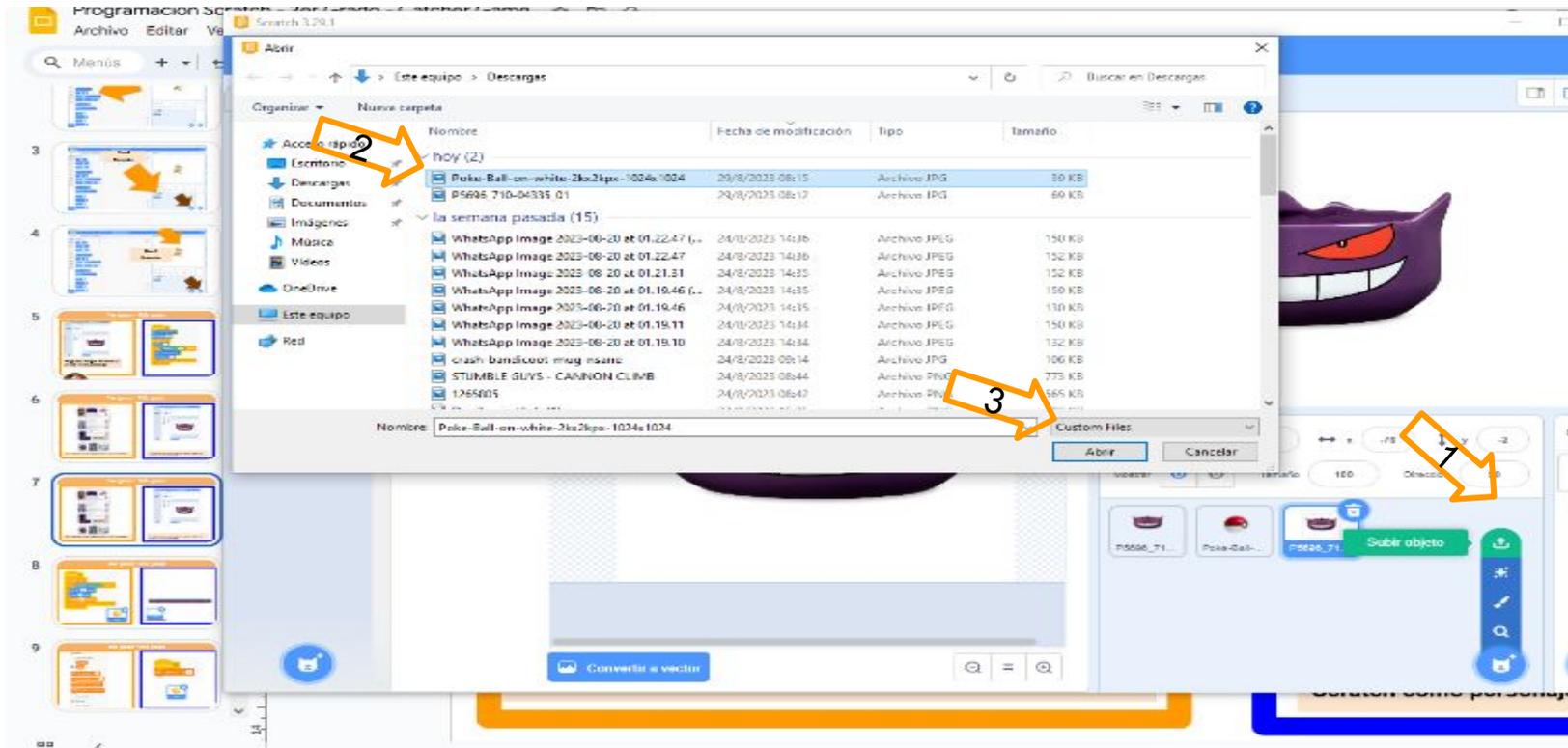


1er paso



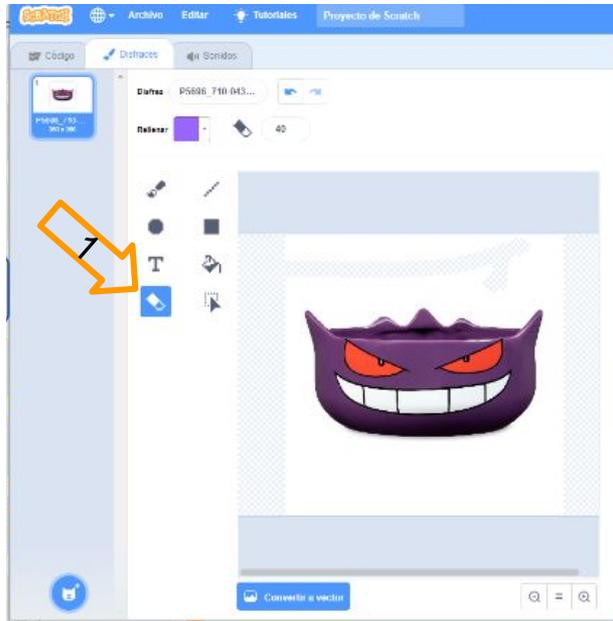
Elegir una imagen del internet y subir como personaje

2do paso

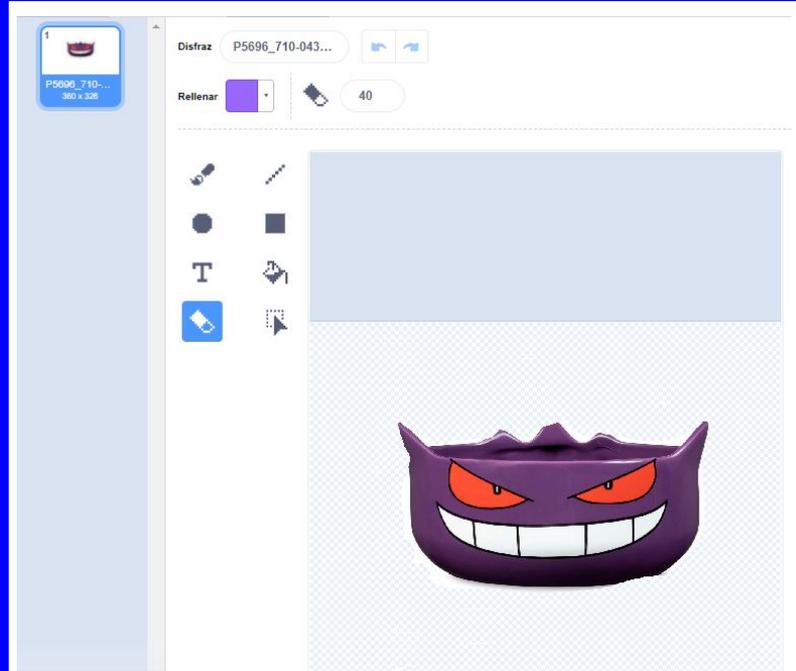


La imagen que descargamos debemos subir a Scratch como personaje

3er paso

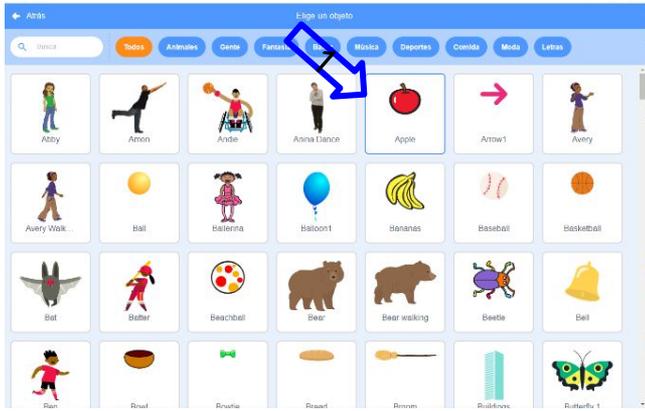


Una vez que subimos la imagen debemos borrarle el fondo con la herramienta **Borrador**



Hasta que quede sin fondo. Así como pueden ver

4to paso



Añadimos una manzana o fruta

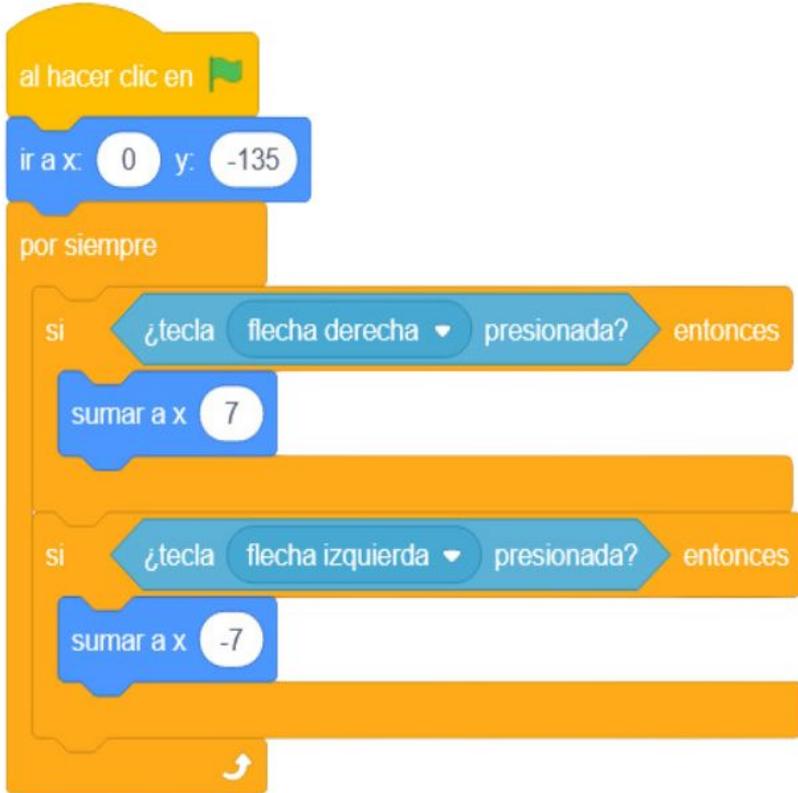


Añadimos estos personajes a la manzana

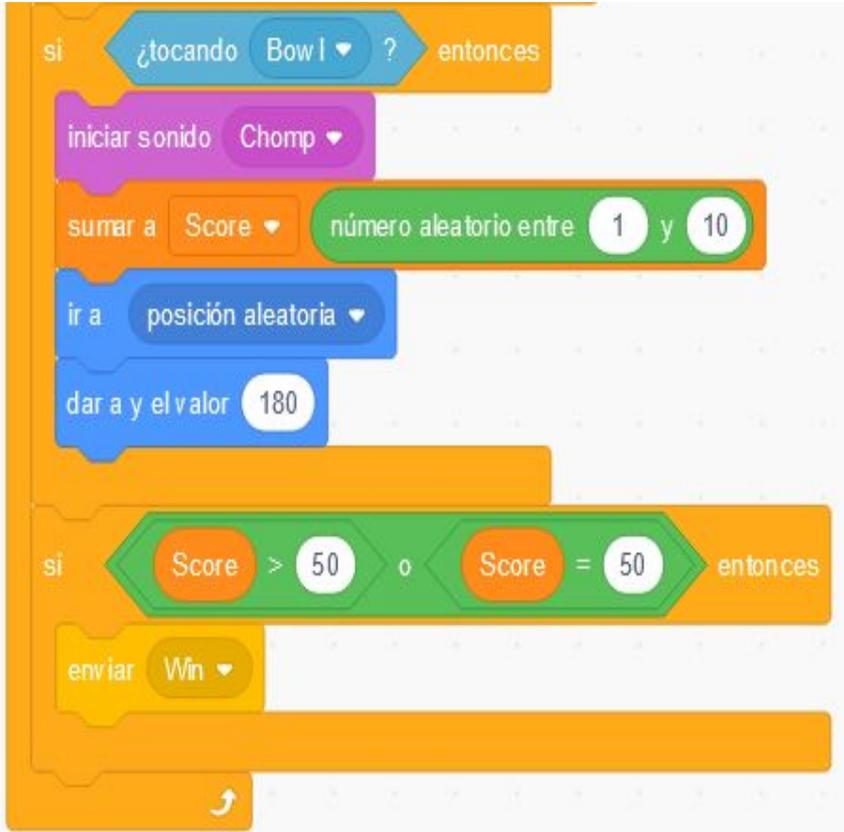


5to paso

Añadir estos botones al personaje del bowl



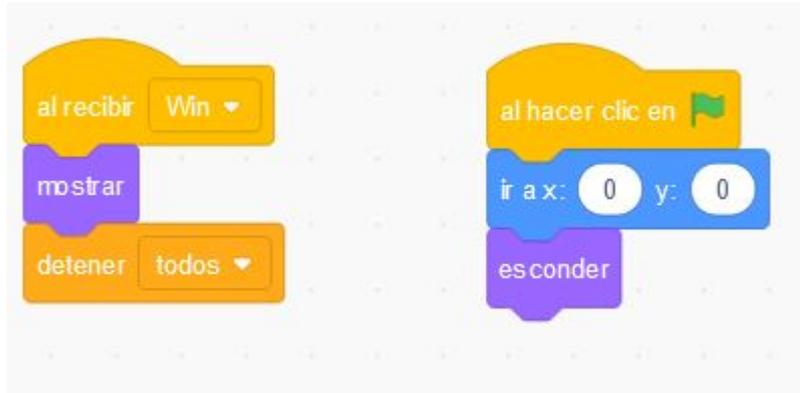
6to paso



Añadir estos botones al personaje a la manzana u objeto que cae



7mo paso



**Añadir estos
botones al
personaje del
You win**

Cuadrantes



al hacer clic en este objeto

ir a x: -100 y: 100

apuntar en dirección 0

por siempre

girar 45 grados