

STAGE 1 00'01"20

INSERT CO.

Barra de Vida

YOSHIMITSU

39

X

Teacher Andy



LEARNING CENTER

T
TEACHER SAM

01'03"26

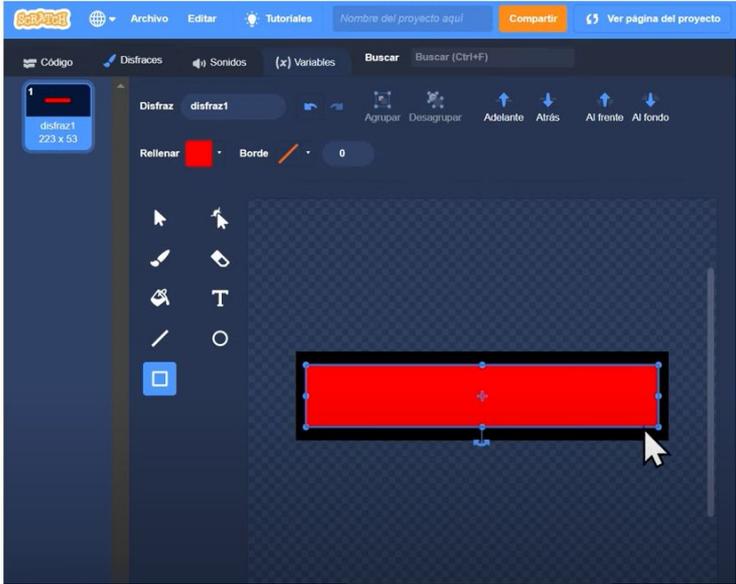
59

STAGE 1

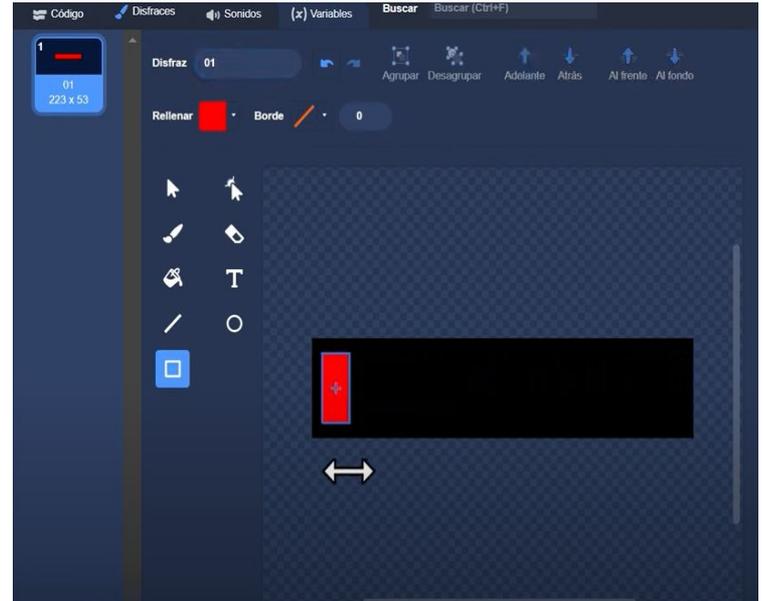
01

MIC

1er paso - 2do paso

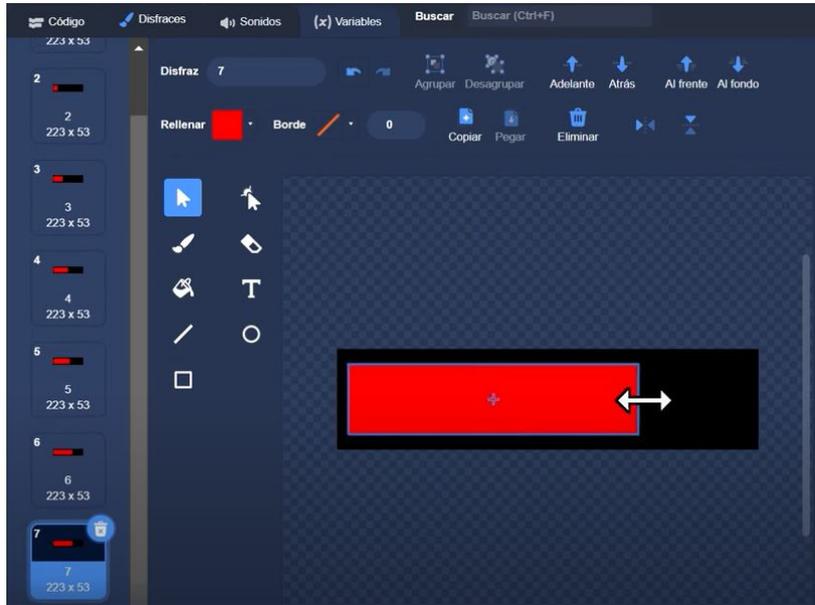


Dibujar un rectángulo negro y otro rojo dentro

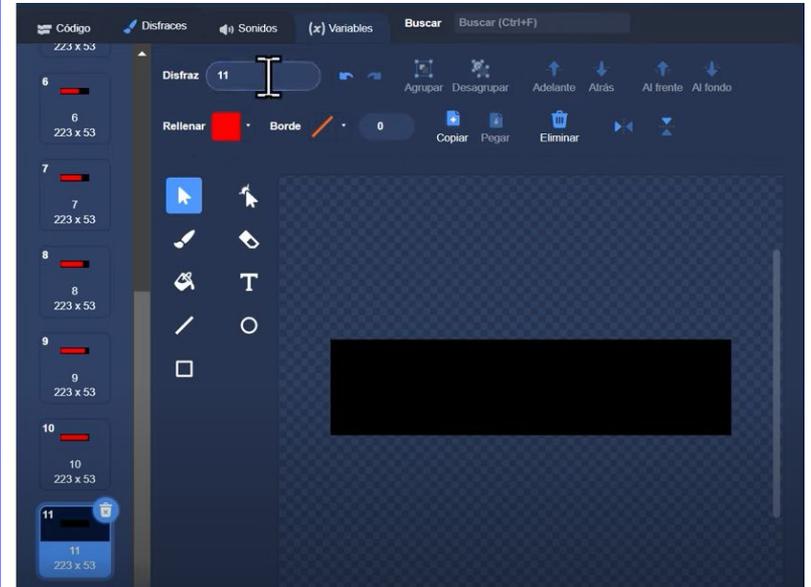


Achicar el rectángulo y nombrar como 01

3er paso - 4to paso

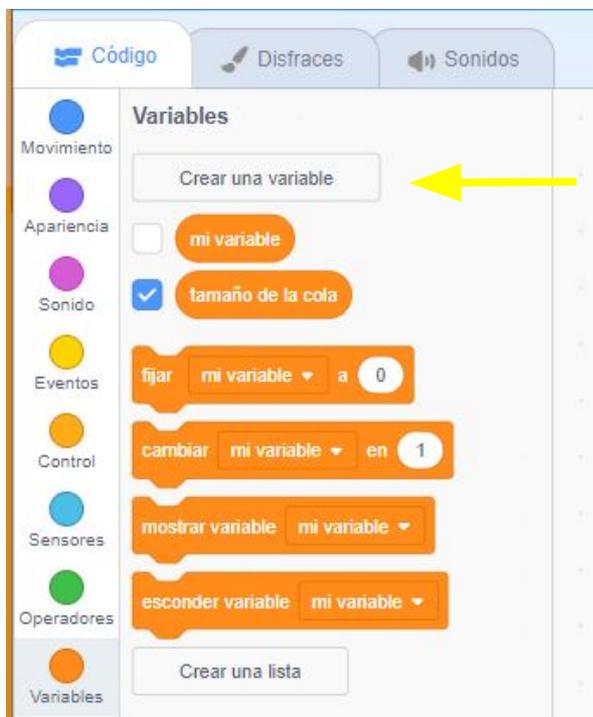


**Crear más disfraces
en total 11**



El personaje se llamará 00

5to paso - 6to paso



Crear una nueva variable

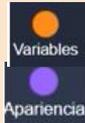


Nombrar a esa variable como "VIDA"

7mo paso - 8vo paso



**Añadir la banderita
Luego elegir
Y apariencia**



Añadir dos “Sumar a...”

9no - 10mo paso



Barra de

al hacer clic en

dar a Vida el valor 10

por siempre

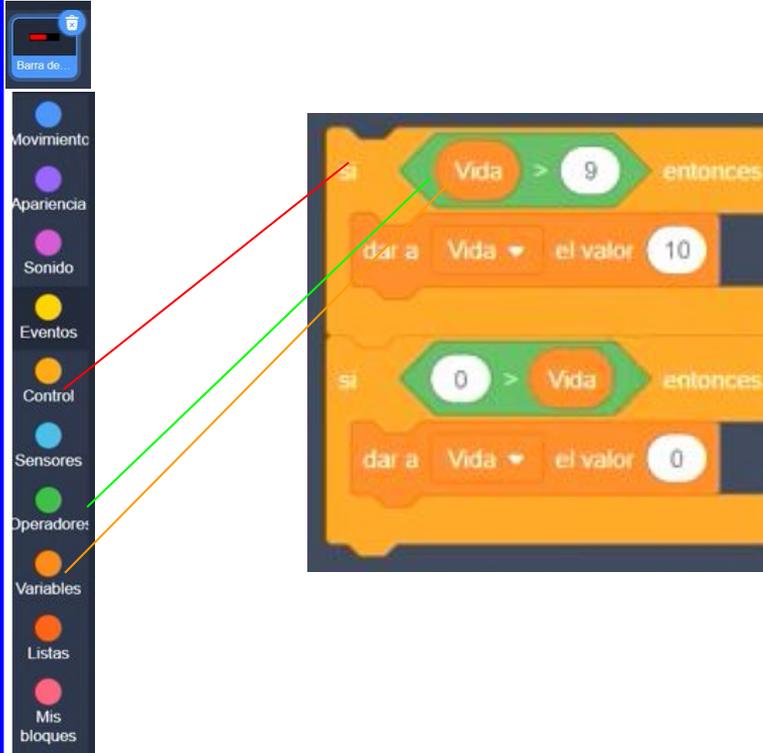
cambiar disfraz a Vida

sumar a Vida 1

sumar a Vida -1

NEW

Detailed description: This image shows a Scratch workspace with a dark blue background. On the left, a yellow 'when clicked' block contains a 'set Vida to 10' block and a 'forever' loop containing a 'change costume to Vida' block. To the right, there are two 'add to Vida' blocks, one with '1' and one with '-1'. A red 'NEW' sticker is on the left. A toolbar with a 'Barra de' icon is at the top left.



Barra de

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Listas

Mis bloques

si Vida > 9 entonces

dar a Vida el valor 10

si 0 > Vida entonces

dar a Vida el valor 0

Detailed description: This image shows a Scratch workspace with a dark blue background. On the left, a vertical toolbar lists categories: Movimiento, Apariencia, Sonido, Eventos, Control, Sensores, Operadores, Variables, Listas, and Mis bloques. On the right, a code block contains two conditional blocks. The first is 'if Vida > 9 then' with a 'set Vida to 10' block. The second is 'if 0 > Vida then' with a 'set Vida to 0' block. Red, green, and orange lines connect the 'Operadores' category in the toolbar to the comparison operators in the conditional blocks. A toolbar with a 'Barra de' icon is at the top left.

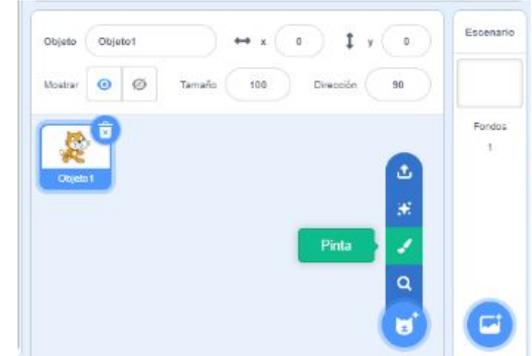
Añadir 2 condicionales

11vo - 12vo paso

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

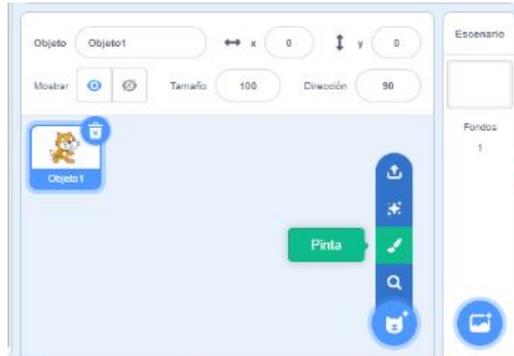
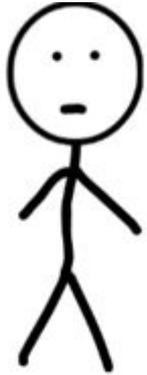


Duplicar el personaje



Crear un personaje llamado Player 1

14vo paso

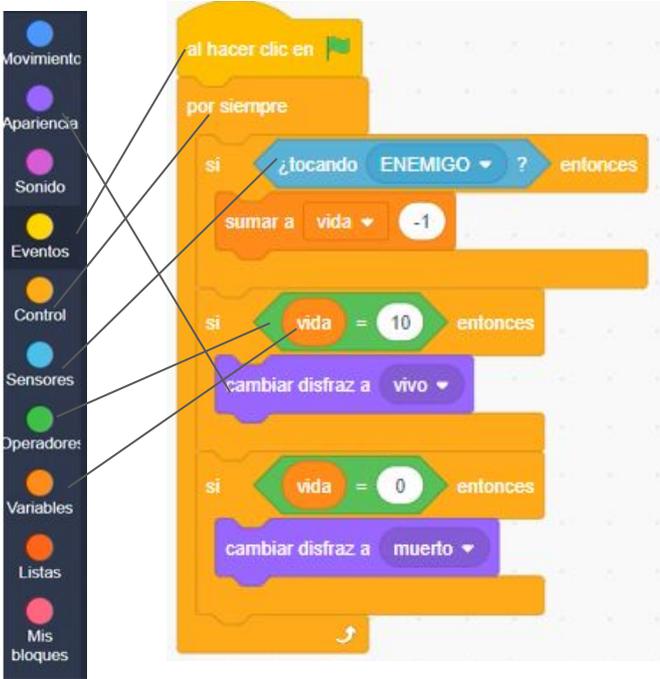


Crear un personaje
llamado **Player 1**

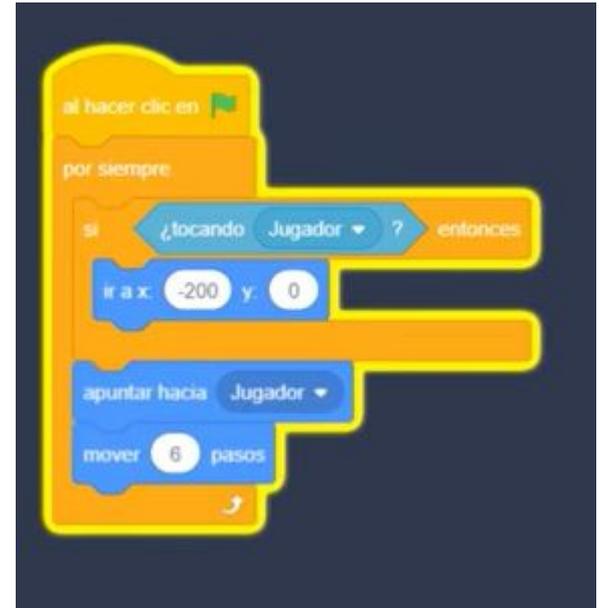


Crear un personaje
llamado **Enemigo**

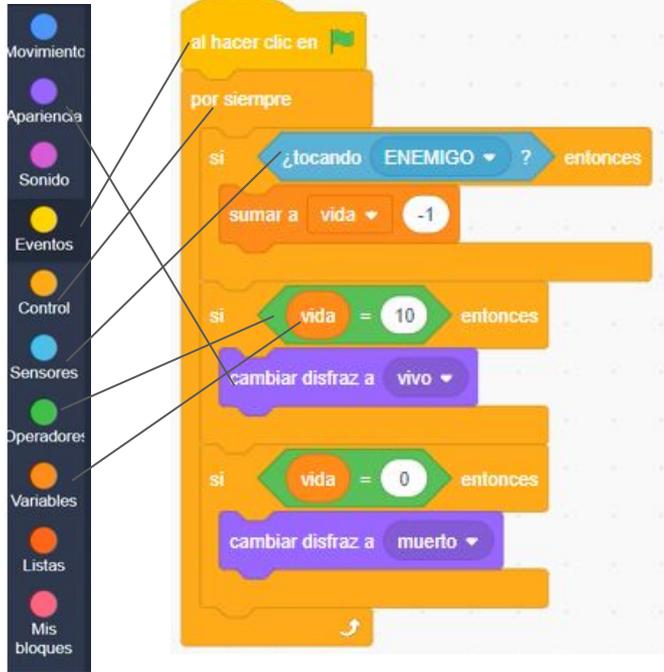
15avo paso



Añadir estos botones dentro de **Player 1**



Player 1 - Todos los botones



Añadir estos botones dentro de **Player 1**



Mover al Player 1

al presionar tecla flecha arriba ▾



apuntar en dirección 0

al presionar tecla flecha abajo ▾



apuntar en dirección 180

al presionar tecla flecha derecha ▾



apuntar en dirección 90

al presionar tecla flecha izquierda ▾



apuntar en dirección -90



Video de referencia



Barra de vida simple (fácil y rápido) - Scratch Tutorial.



NecroHello

59.6 k suscriptores

Suscribirse

518



Compartir

Guardar



<https://www.youtube.com/watch?v=hmkRazAobq0>