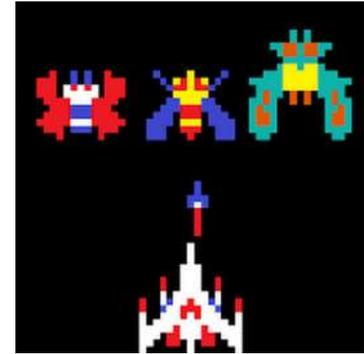
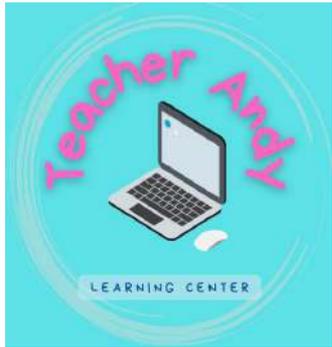




Clase de Programación

Galaga



"La mente que se abre a una nueva idea jamás volverá a su tamaño original." - **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



Objeto 1

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

Objeto1

Tamaño

100

Dirección

90

Escenario

Fondos

1

Código

Disfraces

Sonidos



Movimiento

Movimiento

Apariencia

Apariencia

Sonido

Sonido

Eventos

Eventos

Control

Control

Sensores

Sensores

Operadores

Operadores

Variables

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 3

Escenarios



Objeto Objeto1

↔ x 0

↑ y 0

Mostrar 

Tamaño 100

Dirección 90

Escenario

Fondos

1



Objeto 1



Paso 1 - Paso 2



al presionar tecla **flecha derecha** ▼

por siempre

apuntar en dirección **90**

al presionar tecla **flecha izquierda** ▼

por siempre

apuntar en dirección **90**



al presionar tecla **flecha derecha** ▼

sumar a x **15**

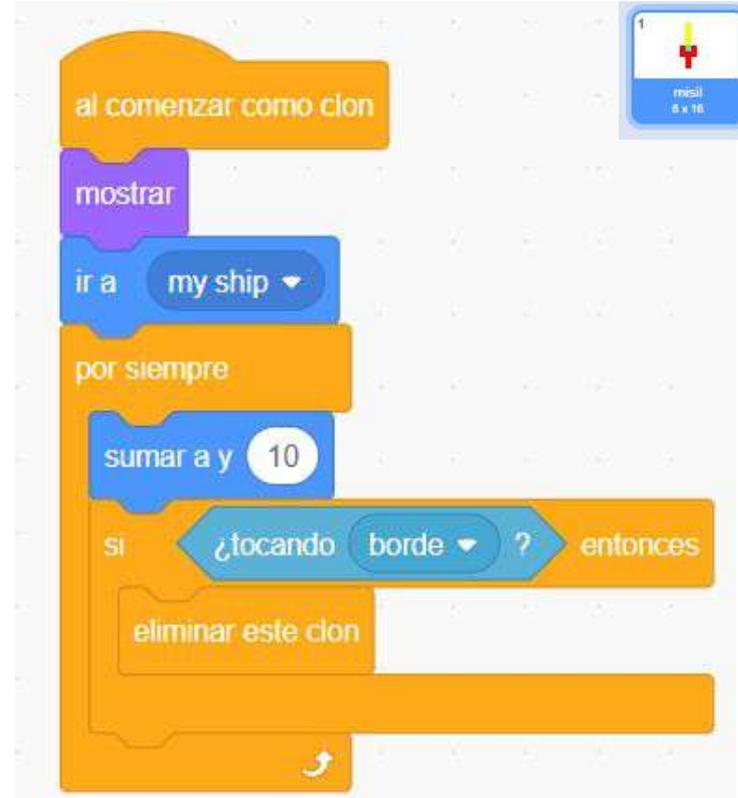
girar **10** grados

al presionar tecla **flecha izquierda** ▼

sumar a x **-15**

girar **-10** grados

Paso 3 - Paso 4



Paso 5



Paso 6 A

CREAR
VARIABLE

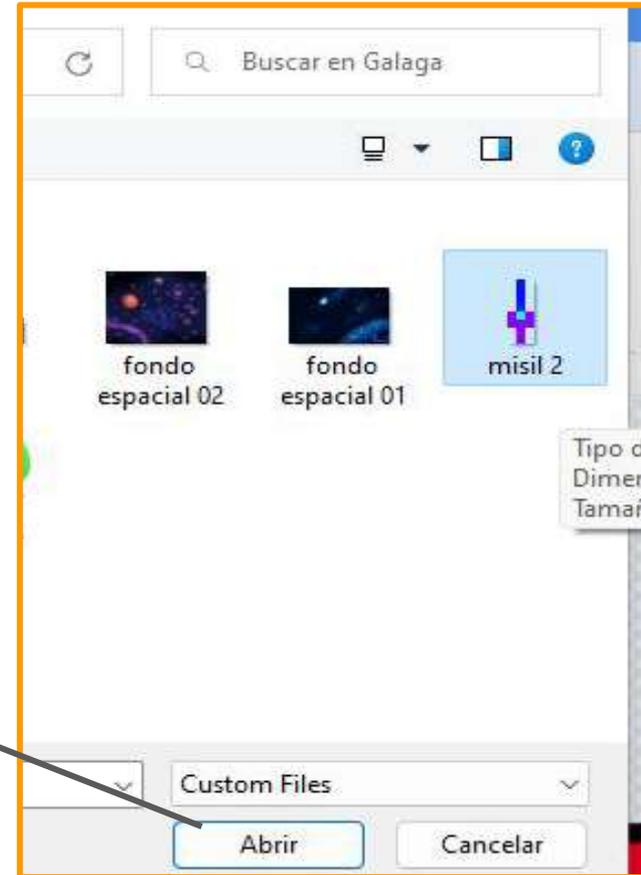
“VIDA
PLAYER”



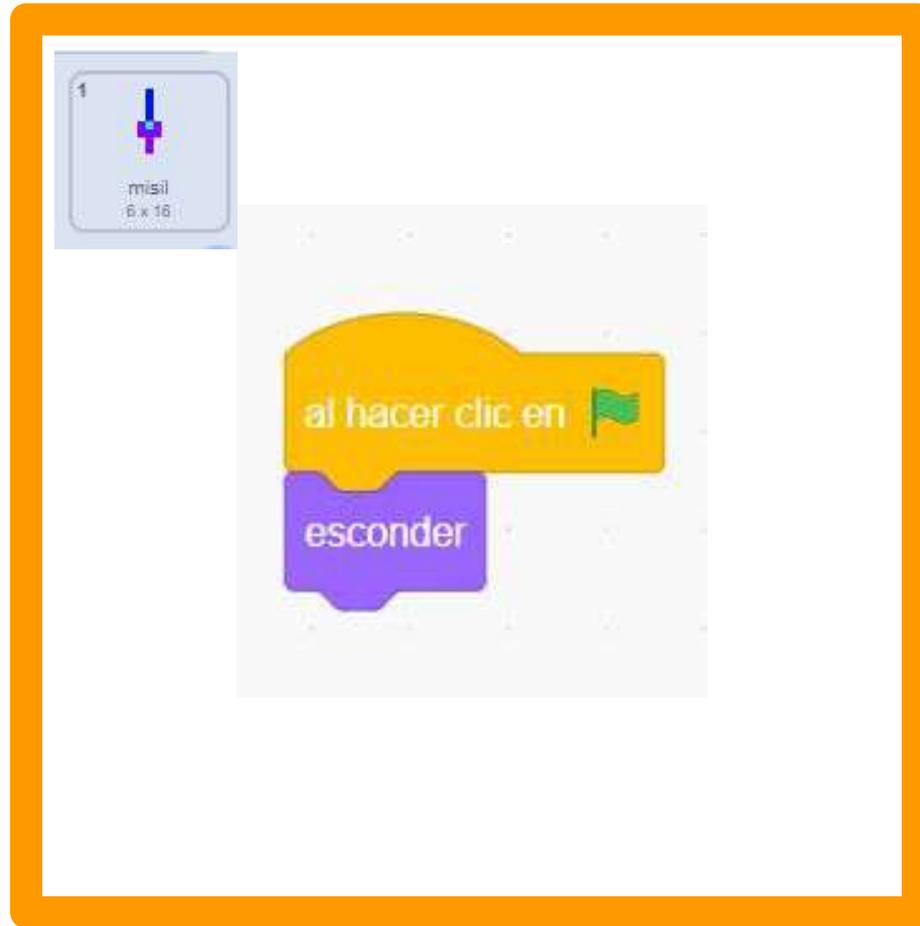
The image shows the 'Variables' palette in Scratch. The 'mi variable' variable is selected. The palette includes several blocks for managing variables: 'dar a' (set to 0), 'sumar a' (add 1), 'mostrar variable' (show), and 'esconder variable' (hide). The 'Variables' category is highlighted in the left sidebar.

Paso 6 B

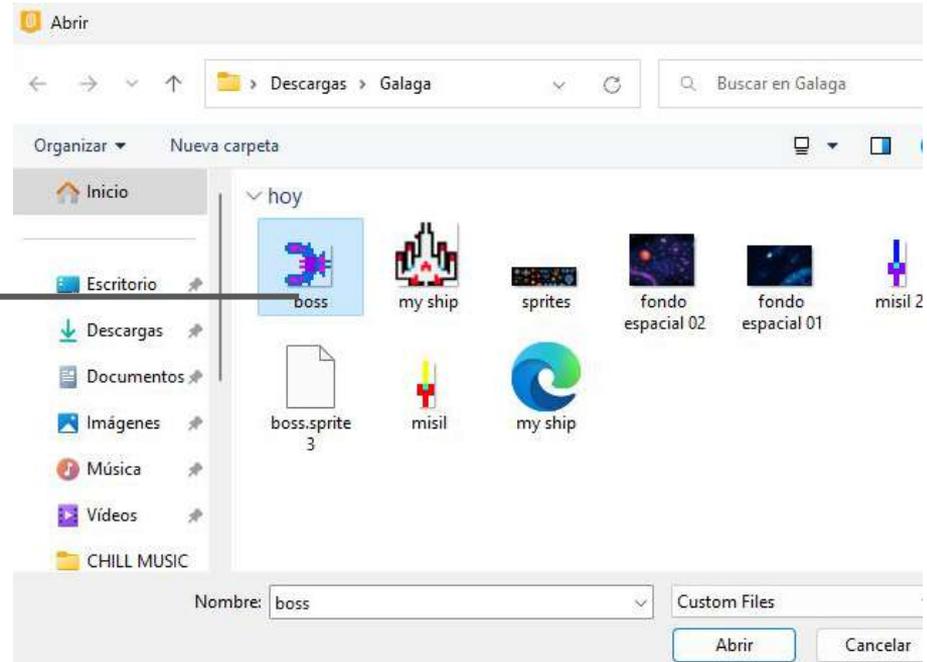
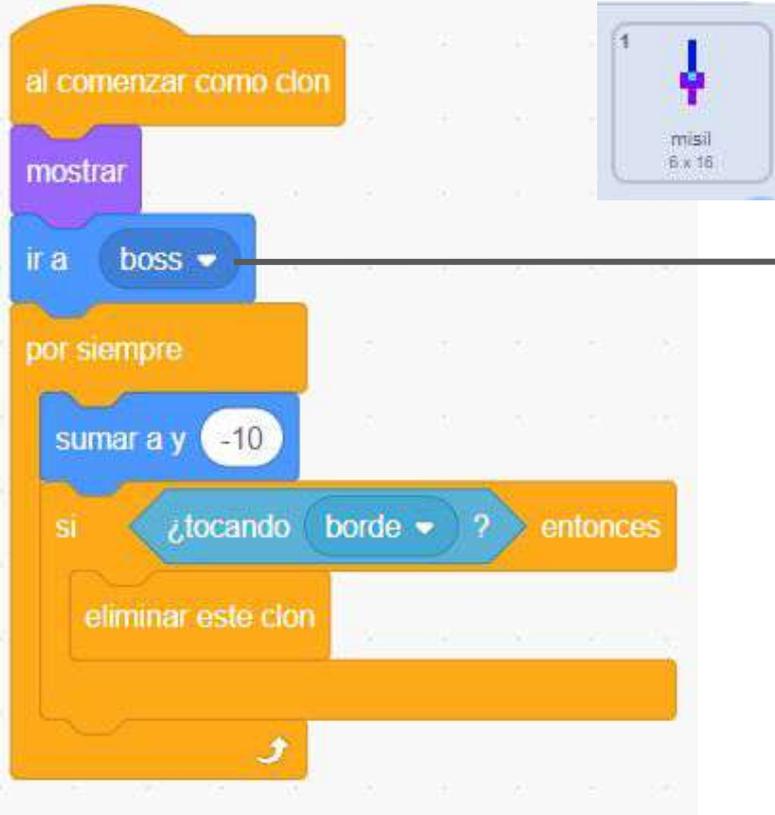
AÑADIR
PERSONAJE
"MISIL2"



Paso 7



Paso 8



AÑADIR
PERSONAJE

“BOSS”

Paso 9



LUEGO DE
AÑADIR
PERSONAJE
"BOSS"

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

Paso 10

al hacer clic en 

ir a x: -2 y: 126

por siempre

crear clon de misil2

deslizar en 2 segs a x: -227 y: 129

crear clon de misil2

esperar 2 segundos

crear clon de misil2

deslizar en 2 segs a x: 233 y: 127

crear clon de misil2

esperar 2 segundos

crear clon de misil2



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

ESTO HARÁ QUE EL BOSS SE MUEVA DE LADO A LADO

Paso 10

al hacer clic en 

ir a x: -2 y: 126

por siempre

crear clon de misil2

deslizar en 2 segs a x: -227 y: 129

crear clon de misil2

esperar 2 segundos

crear clon de misil2

deslizar en 2 segs a x: 233 y: 127

crear clon de misil2

esperar 2 segundos

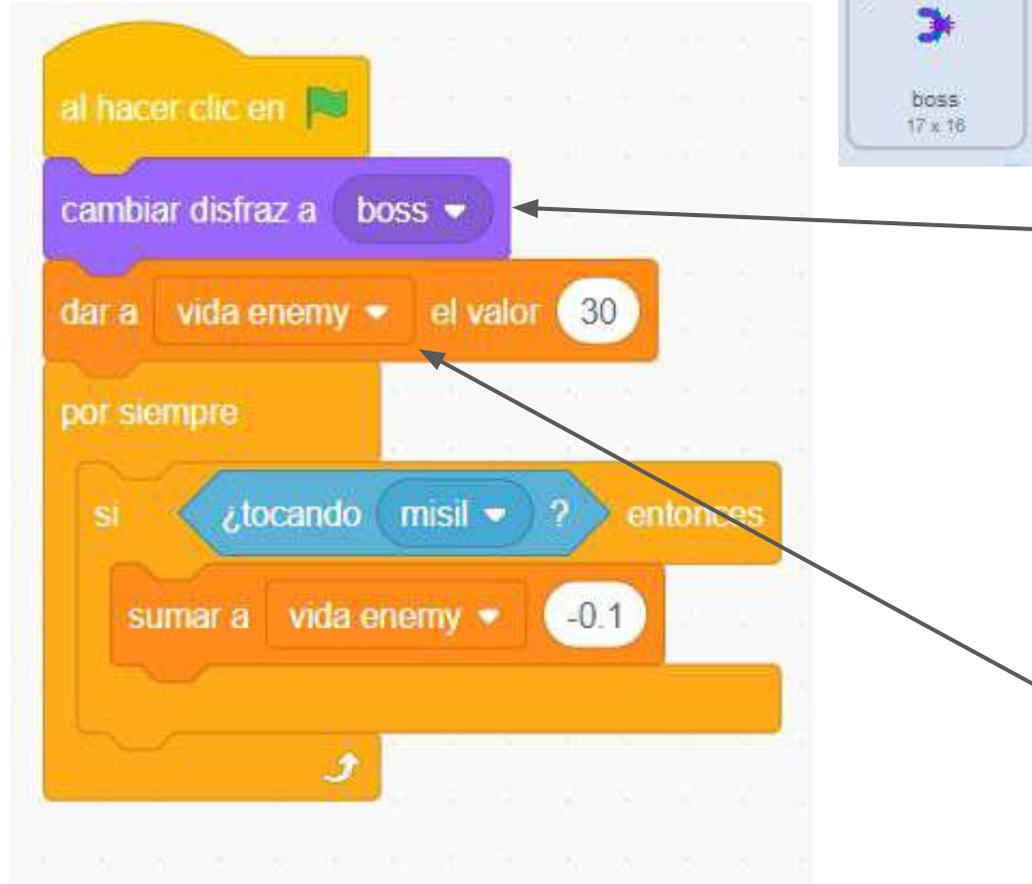
crear clon de misil2



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

ESTO HARÁ QUE EL BOSS SE MUEVA DE LADO A LADO

Paso 11



EL DISFRAZ INICIAL DEL BOSS SE LLAMA BOSS 🚀

AL TOCAR UN MISIL QUE LE LANZAMOS PERDERA -0.1 DE VIDA

TENEMOS QUE TENER CREADA LA VARIABLE "VIDA ENEMY"

A space-themed background with a dark blue and purple color palette. It features various celestial bodies: a large planet with a bright blue ring in the upper left, a ringed planet in the upper right, a red planet, and a satellite with solar panels in the center. The bottom right corner shows a close-up of a cratered planet surface. Numerous small white stars are scattered throughout the scene.

AÑADIR FONDO

Paso Inicial



HACER
CLICK

Paso Extra 1

Archivos y carpetas > Galaga

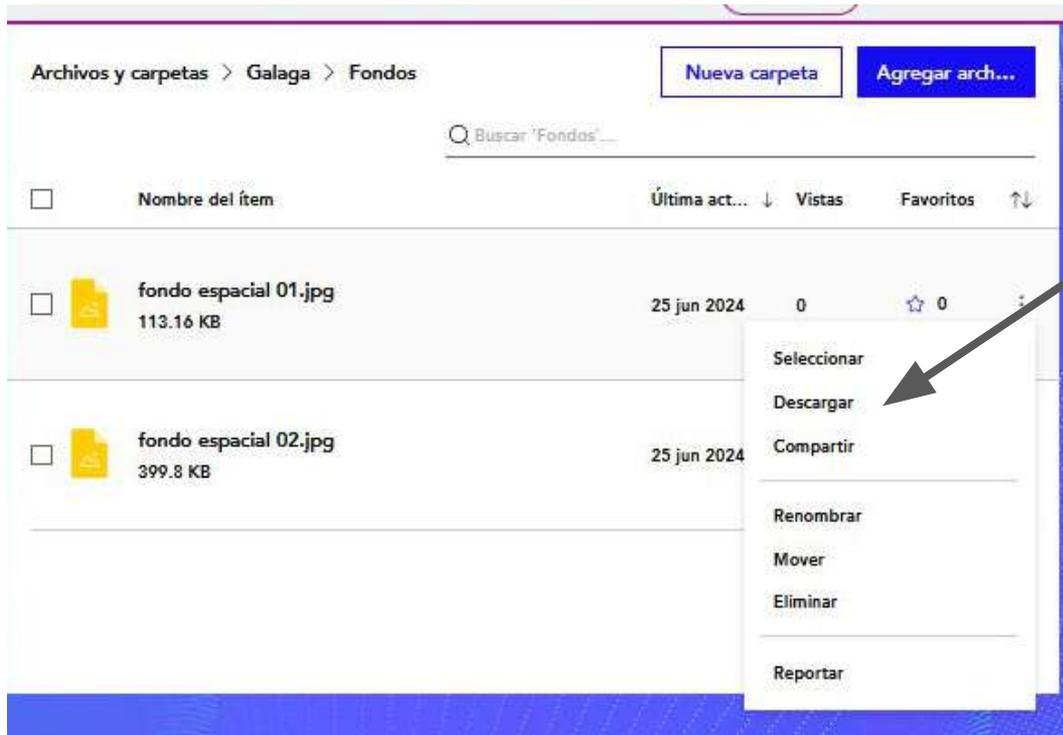
Nueva carpeta Agregar arch...

Buscar "Galaga"...

<input type="checkbox"/>	Nombre del ítem	Última act... ↓	Vistas	Favoritos	↑↓
<input type="checkbox"/>	 Fondos 2 ítems	25 jun 2024	1	☆ 0	⋮
<input type="checkbox"/>	 Personajes 4 ítems	25 jun 2024	1	☆ 0	⋮

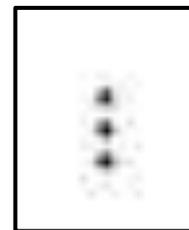
HACER
CLICK

Paso Extra 2

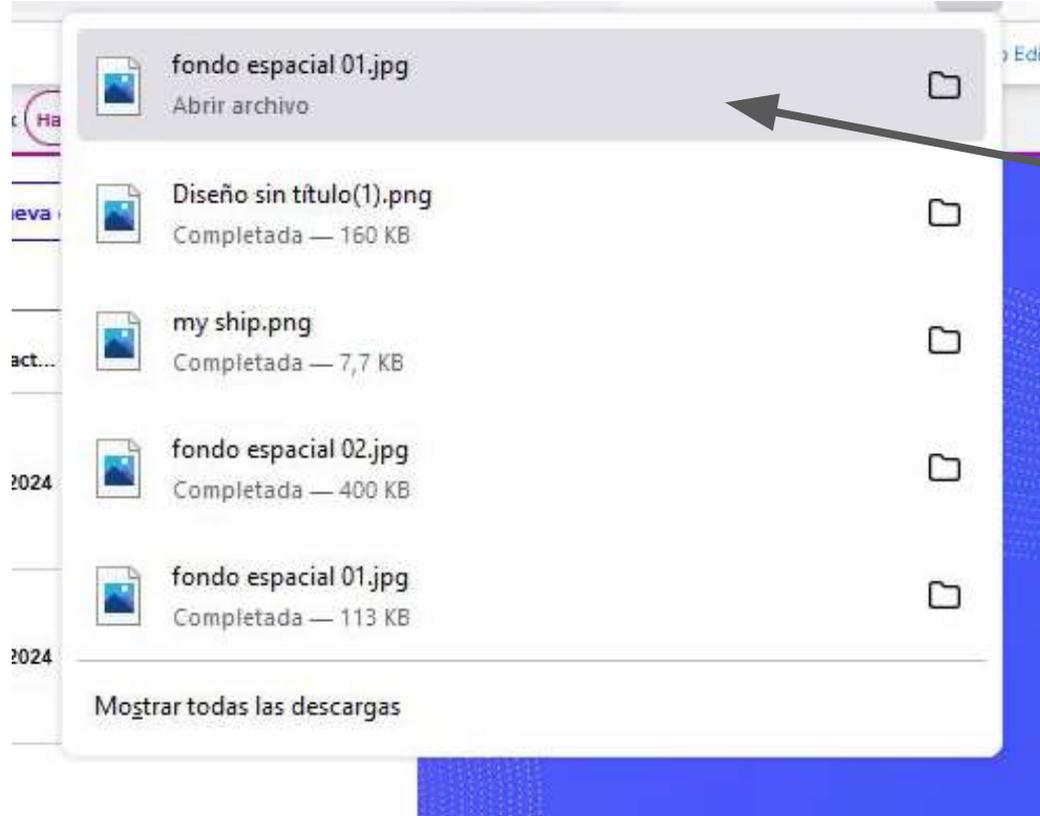


CLICK EN LOS
3 PUNTITOS

CLICK EN
DESCARGAR



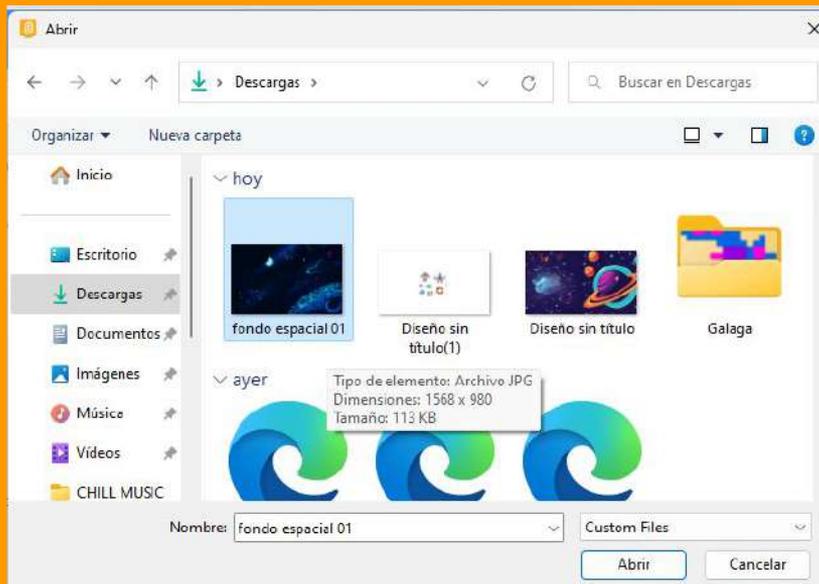
Paso Extra 3



APARECE ESTA
VENTANITA EN
EL
NAVEGADOR

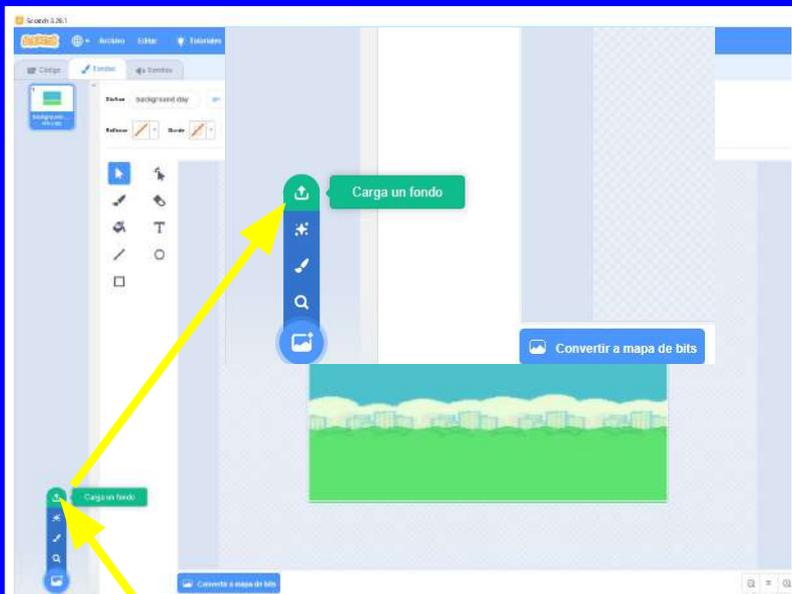
TODOS LOS
ARCHIVOS SE VAN A
DESCARGAR EN
CARPETA
“DESCARGAS”

Paso 4



HACER
CLICK
EN...
ESCENARIO

Paso 5

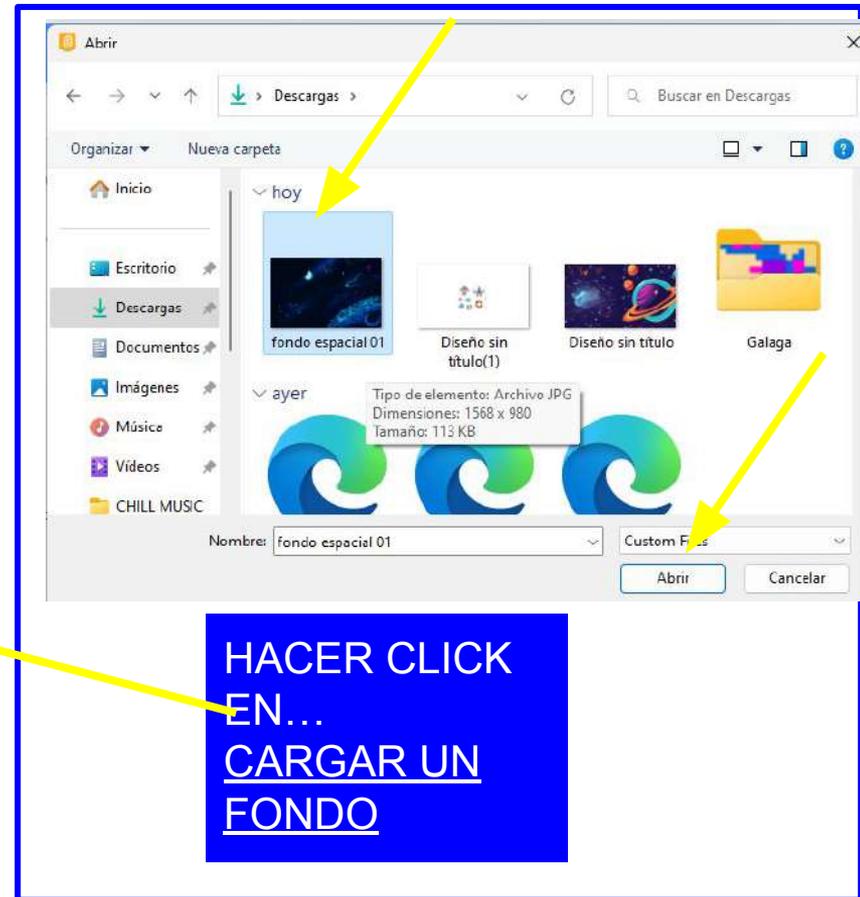


HACER CLICK
EN...
CARGAR UN
FONDO

Paso 4



Paso 5



Paso 6

The screenshot displays the Scratch editor interface. At the top, the menu bar includes "Scratch", "Archivo", "Editar", "Tutoriales", and "Proyecto de Scratch". Below the menu, there are tabs for "Código", "Fondos", and "Sonidos".

The left sidebar shows a list of assets. Asset 1 is "fondo1" (2 x 2). Asset 2 is "fondo espaci..." (480 x 300), which is currently selected.

The main workspace is divided into two panels. The left panel shows the "Fondos" (Backgrounds) editor. The selected background is "fondo espacial 01". The "Rellenar" (Fill) color is purple. Below the fill color are icons for "Copiar" (Copy), "Pegar" (Paste), and "Eliminar" (Delete). A toolbar with various drawing tools is visible. The background image is a space scene with a cat character running across a cratered planet.

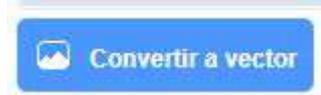
The right panel shows the "Escenario" (Stage) editor. It displays the same space scene with the cat character. Below the stage are controls for the selected object, "Objeto 1". The controls include a name field, x and y coordinates, and checkboxes for "Mostrar" (Visible) and "Mostrar" (Visible).

At the bottom of the workspace, there is a "Convertir a vector" (Convert to vector) button and a zoom control.

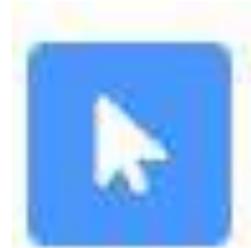
Paso 7



CONVERTIR A
VECTOR



CON LA
HERRAMIENTA
SELECCIÓN



ESTIRAR
FONDO PARA
QUÉ AGARRE
TODA LA
PANTALLA

Convertir a mapa de bits

CONVERTIR A
MAPA DE BITS
OTRA VEZ

Cuadrantes

