

PLAY SCRATCH

Tarea Número 2- El gato rebota

Resolvemos el ejercicio anterior

Seguro que habéis resuelto el ejercicio de maravilla, pero no obstante aquí os dejamos la solución:



Tarea 1.2. resuelta: <http://scratch.mit.edu/projects/41713342/>

Nueva pieza:

Vamos ahora a conocer una pieza que nos va a facilitar mucho el ejercicio anterior:



Aprendemos a hacer bucles:

Hay algunas piezas en Scratch que nos hacen mejorar la lectura del programa realizado y por tanto su realización, estos son los famosos bucles, en concreto nosotros habíamos realizado 6 veces el mismo proceso, y para eso tenemos una pieza que podemos utilizar y simplificar todo eso, esa es:



En concreto nosotros tenemos que repetir en vez de 10 veces, 6, para cambiarlo pinchamos encima y escribimos el número 6. Y metemos dentro mover 60 pasos y girar 60 grados y esperar 1 segundo. El programa quedaría así:



Fijaros que diferencia con el anterior. Ahora con 5 piezas hemos conseguido lo mismo que antes con 18. Ahora intentadlo vosotros mismos.

Tarea 2.1. resuelta: <http://scratch.mit.edu/projects/41714696/>



Creamos nuestro segundo juego

Ahora vamos a hacer que nuestro gato ande de un lado a otro sin parar, que rebote al tocar el borde de la pantalla y además al rebotar suene un sonido.

Para ello como siempre tenemos que empezar con una pieza de los bloques de eventos para iniciar. Después vamos a utilizar un bucle perpetuo (este bloque hace que nuestro programa se repita sin parar):



Que contenga una pieza de movimiento:

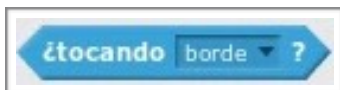


Luego utilizaremos una pieza condicional (SI "sucede algo" ENTONCES "haz lo siguiente") en la que le digamos al gato que SI toca el borde, ENTONCES toque un sonido y rebote, con las siguientes piezas:

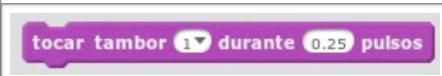
De eventos:



De sensores:



De sonido:



Y de movimiento:



Encajamos nuestras piezas:

En un primer momento tenemos que hacer que el gato se mueva de un lado a otro, para ello utilizaremos el bucle por siempre con el bloque de mover 10 pasos:



Después tenemos que crear la condición, para ello colocamos dentro de lo realizado el bloque de control SI - ENTONCES (fijaros bien que esté dentro del bucle por siempre). Y dentro de la condición vamos a meter el bloque de sensores TOCANDO y tendremos que pinchar en el triángulo y seleccionar BORDE, así:



Ahora solo falta añadir el bloque de sonido TOCAR TAMBOR y el bloque de movimiento REBOTAR SI TOCA UN BORDE, dentro de la condición:



Guarda el ejercicio como Tarea 2.2. "y pon tu nombre".

Tarea 2.2. resuelta: <http://scratch.mit.edu/projects/41714980/>

Es tu turno, ahora intenta hacer el siguiente ejercicio:

Ahora queremos que el gato no sólo ande de derecha a izquierda, sino que se mueva por toda la pantalla y vaya rebotando y tocando un sonido al rebotar. Puedes utilizar el bloque de la tarea anterior para cambiar su dirección y aumenta también los pasos.

Cuando acabes tu programa, no olvides guardarlo, como: Tarea 2.3. "Y pon tu nombre".