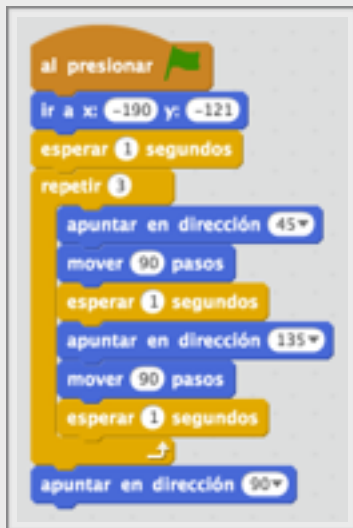


# PLAY SCRATCH

## Tarea Número 4- El gato se mueve al teclear

### Resolvemos el ejercicio anterior

La solución al ejercicio era sencilla ¿verdad?, pues aquí la tenéis:



Lo he hemos hecho ha sido repetir tres veces el movimiento en dirección 45° y después en dirección 135°.

Tarea 3.3. resuelta: <http://scratch.mit.edu/projects/41727630/>

### Nueva pieza:

Vamos ahora a conocer una pieza que nos va a dar mucho "juego" y es la siguiente del bloque de eventos:



Si pinchamos sobre el triángulo poder seleccionar más teclas.

### Las teclas nos sirven para mover:

Como ya hemos visto hay una pieza que nos permite utilizar el teclado para que nuestros personajes hagan acciones al presionarlas. Si probáis a pinchar sobre el triángulo de la pieza veréis que podéis seleccionar casi todas las teclas del teclado.



Las teclas más utilizadas con el espacio y las flechas de nuestro teclado, por ello están las primeras. En nuestro caso, utilizaremos las flechas para mover a nuestro gato.

### Creamos nuestro juego:

Lo primero que tenemos que hacer es sacar 4 veces la pieza:



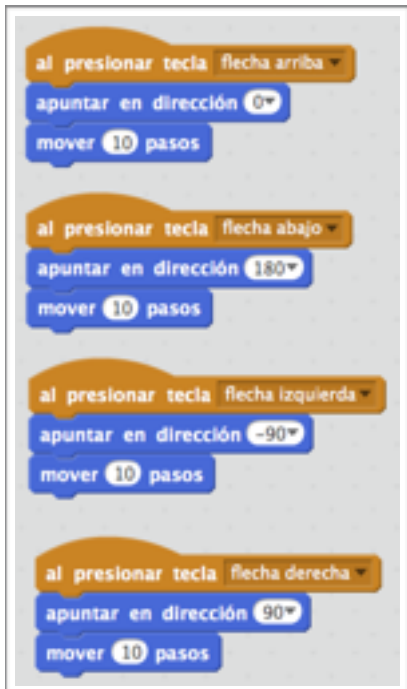
Y en cada una de las piezas seleccionamos una de las flechas:



Ahora en cada una de ella tendremos que colocar la pieza para que apunte en la dirección correcta.



Y para finalizar nuestro programa poner la pieza de mover 10 pasos a cada una de las teclas, por lo que quedaría así:



Tarea 4.1. resulta: [http://scratch.mit.edu/projects/45343958/](http://scratch.mit.edu/projects/45343958)

Ahora lo podéis probar y ver como vuestro gatito se mueve cuando tocáis las teclas de las flechas.

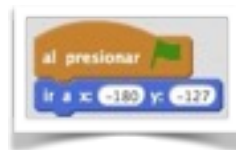
### Mejoramos nuestro juego:

Lo primero que hay que hacer es



ir a la siguiente dirección con el siguiente escenario: <http://scratch.mit.edu/projects/41725606/>

Lo primero que vamos a hacer ahora es colocar al gato en un punto inicial. Por ejemplo el siguiente:



Ahora hacemos los mismos pasos que en el ejercicio anterior (4.1) pero vamos a añadir que si toca la figura "color rosa" vuelva al inicio y también la de rebotar si toca borde. Para coger el color lo mejor es pinchar en el cuadro del color dentro del bloque y posteriormente en la pantalla al color que queremos seleccionar.

El programa se podría resolver de la siguiente manera:



Tarea 4.2. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/45340350/>

### Es tu turno, ahora intenta hacer el siguiente ejercicio:

Ahora lo que queremos es que el gato recorra un circuito que antes hayas dibujado dentro del escenario y en el editor de fondos:



Dentro del editor dibuja un circuito para el gato u otro personaje que quieras hacer, y luego haz que con las teclas de dirección se pueda mover alrededor del circuito:

