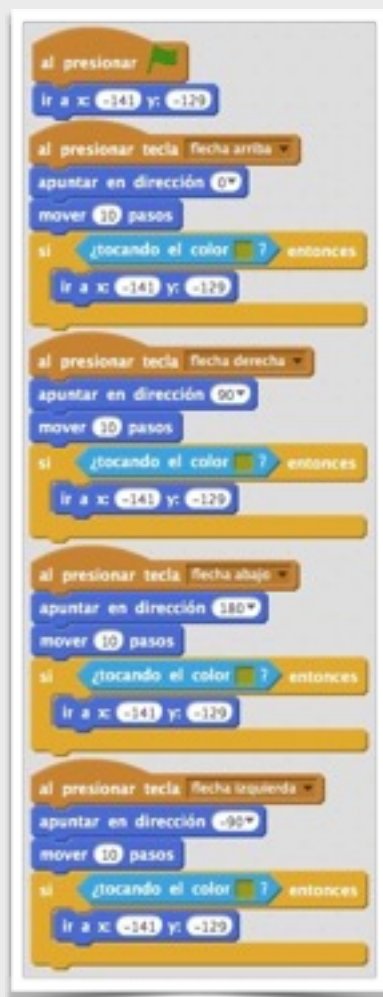


PLAY SCRATCH

Tarea Número 5- El gato nos dice qué hacemos

Resolvemos el ejercicio anterior

La solución al ejercicio era muy parecida al ejercicio anterior y aquí la tenéis:



Hemos añadido el mismo punto de inicio y retorno en caso de error.

Tarea 4.3. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/92481353/>

¿Cómo nos dice qué hacemos?

Tenemos unos bloques en Scratch que son muy útiles para muchas situaciones. Se llaman sensores y nos ayudan a saber por ejemplo si estamos presionando el ratón o una tecla o no. Estos bloques están situados en sensores, y el que vamos a utilizar va a ser el siguiente:



Estos sensores están ideados para utilizarlos con los bloques de control condicionales, fijaros en su forma de hexágono y veréis en que tipos de bloque encaja. Nosotros vamos a utilizar uno que hasta ahora no hemos utilizado SI - SI/NO:



Con la utilización de este bloque conseguimos por ejemplo que el gato o cualquier personaje nos diga algo si está presionado el ratón o nos diga otra cosa si no está presionado el ratón. Os recordamos que tenéis que tener en cuenta que hay que poner el bloque por siempre para que ejecute el program constantemente, como en el siguiente ejemplo que podemos realizar vosotros mismos:

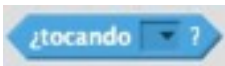


Tarea 5.1. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/92860844/>

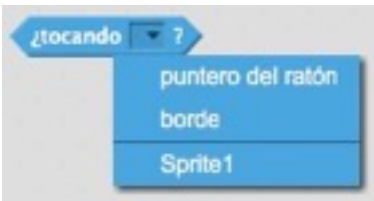
También nos dice si estamos tocando algo:

Otro sensor que podemos utilizar en Scratch es para saber si estamos tocando puntero ratón, borde o un personaje. En este caso vamos a realizar un ejercicio muy similar al anterior pero en este caso en vez de al presionar el ratón, vamos a hacer que al pasar por encima el ratón del gato este diga "¡¡¡Ayyyyy!!!" y si no le toca decir "¡¡¡A que no me tocas!!!".

El sensor que tenemos que utilizar sería el siguiente:



Vemos que si pinchamos en el triángulo tenemos en principio dos opciones, pero si tenemos un personaje (sprite) como es nuestro caso también no deja seleccionarlo:



El ejercicio por tanto quedaría así:



Tarea 5.2. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/92860908/>

¡¡¡Cuidado que te pilla el perro!!!:

Ahora lo que vamos a hacer es que dos personajes se muevan libremente por nuestro escenario y cuando uno toque a otro, uno de ellos diga algo. Para ello lo primero que tenemos que hacer es seleccionar dos personajes: Gato Scratch y perro, y darles una posición inicial, un movimiento y giro aleatorio y que rebote cuando toque borde.



Si quieres puedes añadirle un mensaje inicial al perro. Al gato además habrá que añadirle el programa en el que cuando le toque el perro diga algo como el siguiente:



La tarea completa la puede ver en Tarea 5.3. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/92861042/>

Es tu turno, ahora intenta hacer el siguiente ejercicio:

Ahora lo que queremos es que hagas un programa similar al anterior pero en el que al tocar la tecla espacio cada personaje vuelva a su posición inicial. Además sería interesante añadir un bloque para fijar el estilo de rotación a izquierda-derecha y al gato uno que apuntara hacia arriba al salir, para que sea más difícil que el perro le pille.

