

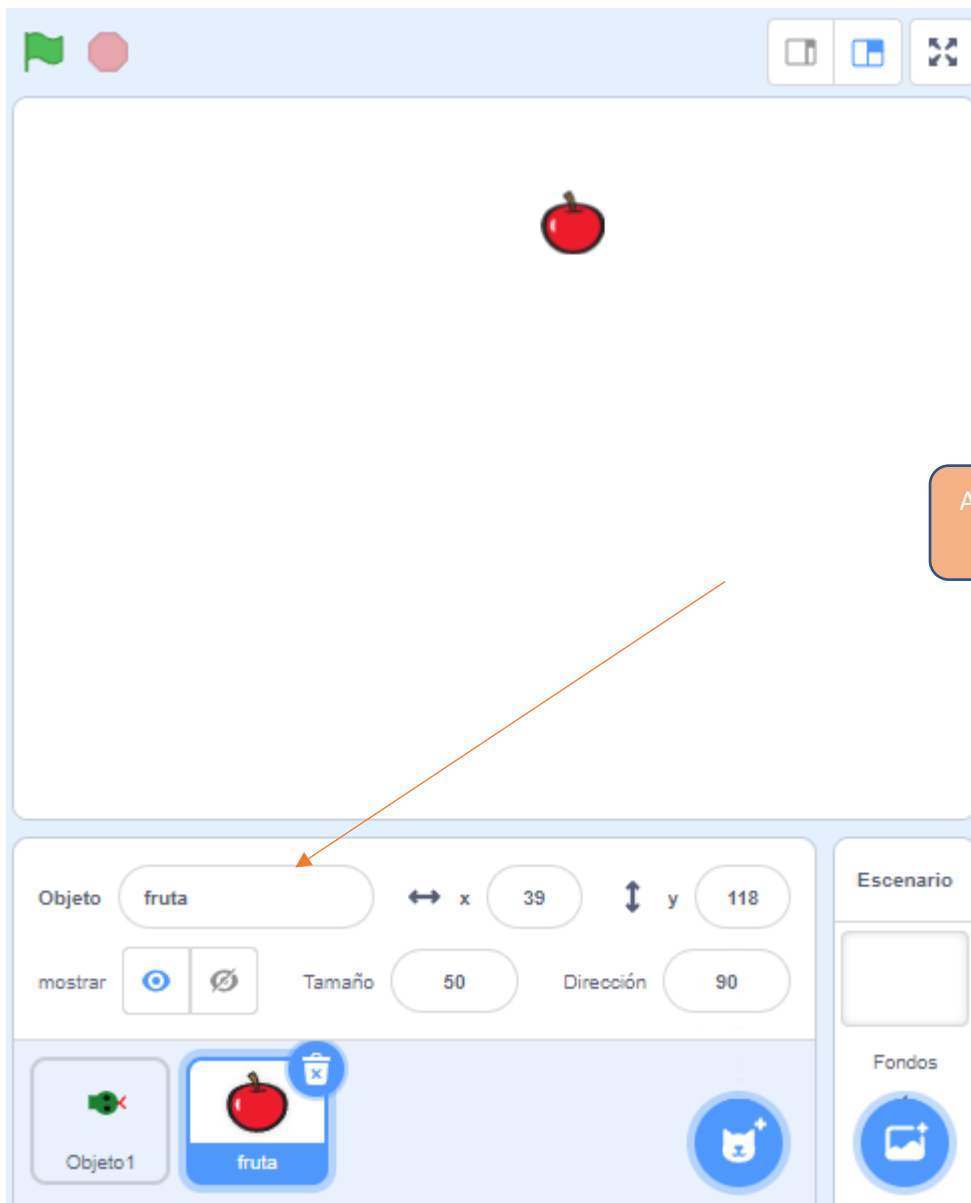
# Scratch: El Juego de la Víbora

1. Crear los disfraces de la víbora, agregando en cada uno un nuevo fragmento del cuerpo:

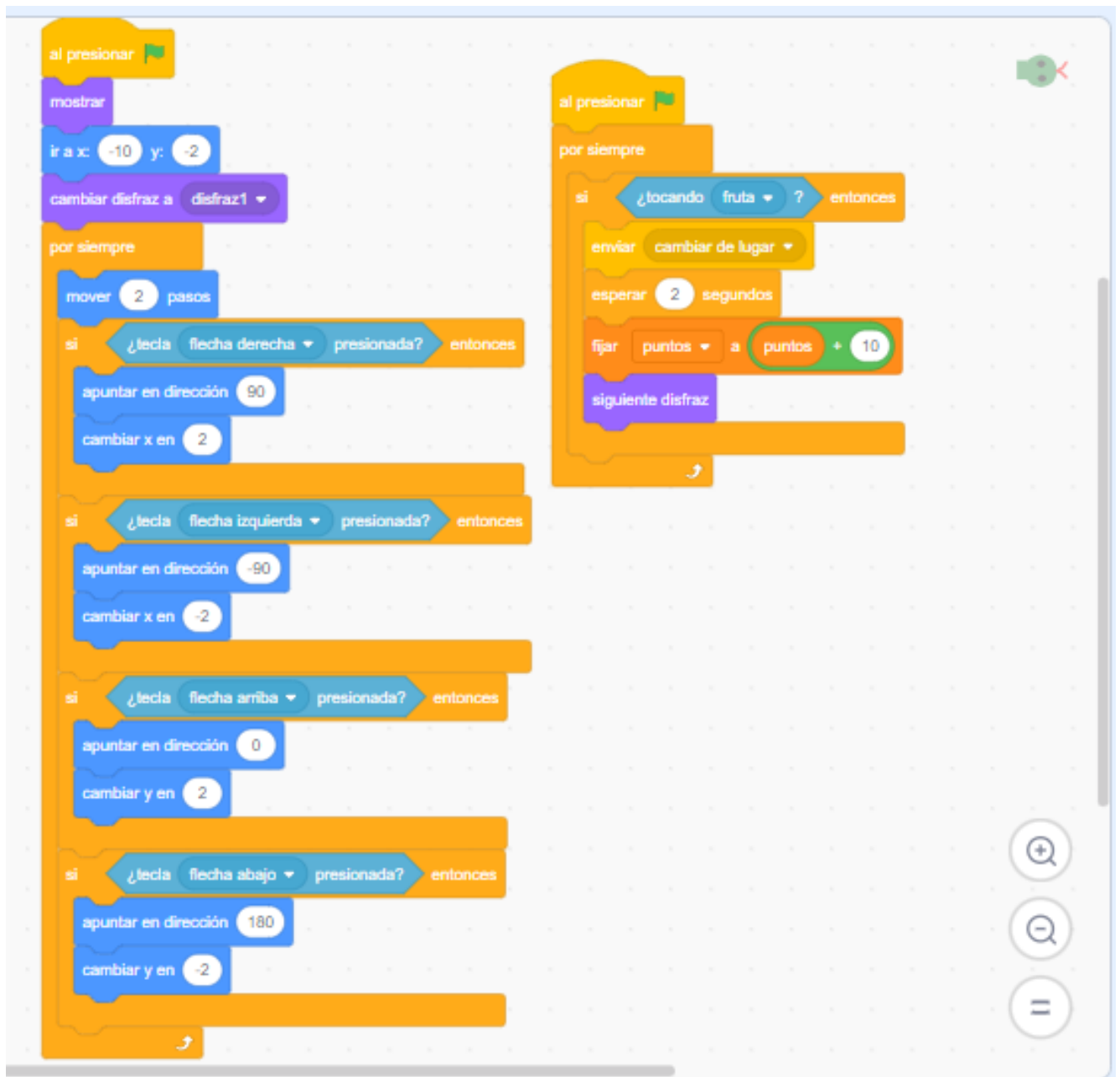


**Nota:** Puedes poner cuantos disfraces quieras; entre más pongas mucho más crecerá la víbora y más difícil será el nivel.

2. Vamos a poner en el escenario una manzana y la vamos a llamar “Fruta”



3. Recuerda que la **víbora** debe estar en constante movimiento, por tanto, vamos a utilizar los siguientes bloques:



```

al presionar
mostrar
ir a x: -10 y: -2
cambiar disfraz a disfraz1
por siempre
mover 2 pasos
si ¿tecla flecha derecha presionada? entonces
apuntar en dirección 90
cambiar x en 2
si ¿tecla flecha izquierda presionada? entonces
apuntar en dirección -90
cambiar x en -2
si ¿tecla flecha arriba presionada? entonces
apuntar en dirección 0
cambiar y en 2
si ¿tecla flecha abajo presionada? entonces
apuntar en dirección 180
cambiar y en -2

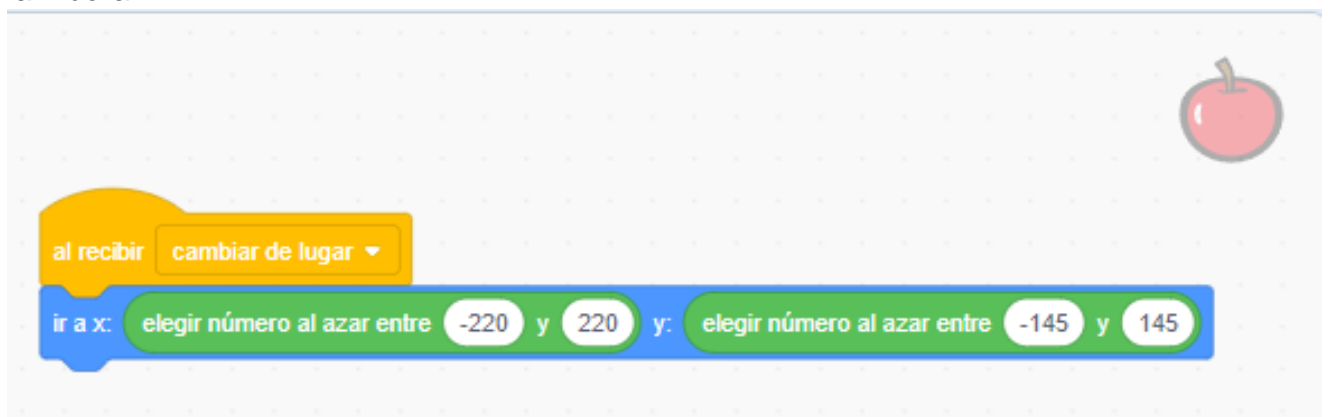
```

```

al presionar
por siempre
si ¿locando fruta? entonces
enviar cambiar de lugar
esperar 2 segundos
fijar puntos a puntos + 10
siguiente disfraz

```

4. La fruta también requiere de programación, para que se desaparezca apenas sea tocada por la víbora:



```

al recibir cambiar de lugar
ir a x: elegir número al azar entre -220 y 220 y: elegir número al azar entre -145 y 145

```

5. Ahora si el juego está casi terminado. Sin embargo, nos está faltando el hecho de que se pierda cuando se está tocando un borde:



6. Y con este último código aplicado al escenario se termina el juego, que inicializamos la variable puntos para que cuando empiece el juego arranque en 0

