

Código creativo con Scratch

Atrapa los insectos



Para empezar

Selecciona el fondo **Blue Sky**.

Elige en la biblioteca de objetos a:
Frog, Beetle, Butterfly 1
y **Ladybug1**.

Reduce el tamaño de cada objeto y su dirección y posición según sea necesario.

Desafío 1

¿Puedes hacer que cada uno de los insectos se mueva hacia arriba y hacia abajo para siempre?

Desafío 2

¿Puedes hacer que la rana siga al puntero del ratón?

Desafío 3

¿Puedes hacer que los insectos desaparezcan cuando la rana los toque?

Desafío 4

¿Puedes añadir mensaje, efectos de sonido o puntuación para mejorar el juego?

Yo puedo:

seleccionar un fondo y un objeto.

programar más de un objeto.

hacer que un objeto siga el puntero del ratón.

usar sensores para que un objeto interactúe con otro objeto.

crear un juego sencillo.

Respuestas Código creativo con Scratch

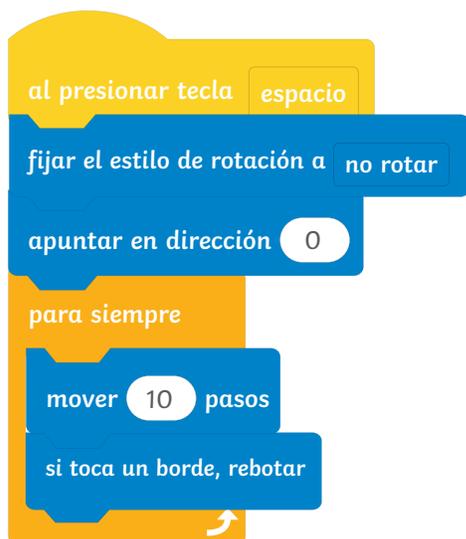
Atrapa los insectos

Cada desafío de código creativo es una tarea abierta que se puede realizar de varias formas. Anima a los alumnos a realizar estas tareas de forma independiente. Los consejos útiles no pretenden dar soluciones completas, pero pueden servir de ayuda a los/as alumnos/as menos seguros.

Los siguientes algoritmos son solo una posible solución a los desafíos propuestos.

Challenge 1

Estos códigos son válidos para **Butterfly 1**, **Beetle** y **Ladybug1**:



```
al presionar tecla espacio
  fijar el estilo de rotación a no rotar
  apuntar en dirección 0
  para siempre
    mover 10 pasos
    si toca un borde, rebotar
```

Challenge 2

Este código es válido para la **rana**.



```
al presionar tecla espacio
  para siempre
    apuntar hacia puntero de ratón
```

Challenge 3

Estos códigos son válidos para **Butterfly 1**, **Beetle** y **Ladybug1**:



```
al presionar tecla espacio
  mostrar
  fijar el estilo de rotación a no rotar
  apuntar en dirección 0
  para siempre
    mover 10 pasos
    si toca un borde, rebotar
  si ¿tocando Frog? entonces
    esconder
```

Challenge 4

Estos códigos son válidos para **Butterfly 1**, **Beetle** y **Ladybug1**:

```

al presionar tecla espacio
mostrar
fijar el estilo de rotación a no rotar
apuntar en dirección 0
para siempre
  mover 10 pasos
  si toca un borde, rebotar
  si ¿tocando Frog? entonces
    tocar sonido Pop hasta que termine
    esconder
  
```

Este código añade un efecto de sonido cuando la rana atrapa a un insecto.

El siguiente código es para la **rana**.

```

al presionar tecla espacio
para siempre
  apuntar hacia puntero de ratón
  si ¿tocando Frog? entonces
    decir deliciosos durante 0.5 segundos
  
```

Este código manda un mensaje cuando la **Frog** atrapa a la **Butterfly1**.

Estos códigos son válidos para **Butterfly 1**, **Beetle** y **Ladybug1**:

```

al presionar tecla espacio
dar a puntuación el valor 0
mostrar
fijar el estilo de rotación a no rotar
apuntar en dirección 0
para siempre
  mover 10 pasos
  si toca un borde, rebotar
  si ¿tocando Frog? entonces
    tocar sonido Pop hasta que termine
    esconder
    sumar a puntuación 1
  
```

Esto se usa para crear un sistema de puntuación.