

## Ejercicio básico de Scratch para escolares (Proyecto LabTed)

Vamos a realizar un juego sencillo que consiste en que nuestro gatito camine al otro lado de la pantalla y agarre un regalo. Pero para ello deberá evitar que una pelota lo toque.

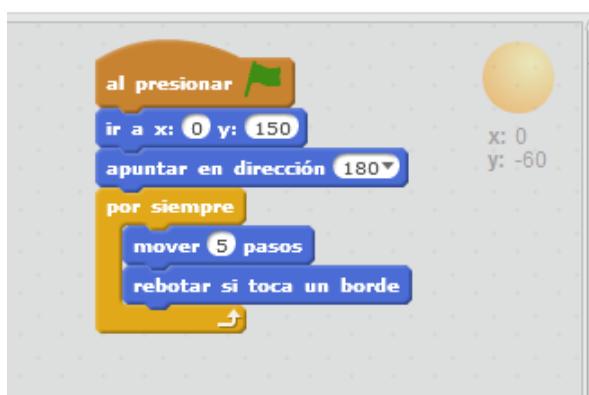
Veamos cómo hacer esto ...

### Movimiento del gatito

En este caso el gatito se moverá con las flechas del cursor a la derecha y a la izquierda. Para ello seleccionamos la tecla, apuntamos en la dirección correcta y movemos una cantidad de pasos (cuanto mayor sea el valor, más rápido se moverá el gatito)



### Movimiento de la pelota



En este caso lo que hacemos es darle una posición inicial a la pelota. Luego la hacemos apuntar hacia abajo. Por último le decimos que siempre esté en movimiento, que se mueva una determinada cantidad de pasos (de eso depende la velocidad) y rebotamos al tocar verde.

### Controlamos cuando toca el balón y cuando toca el regalo

Volvemos al Gatito. El código de la derecha va a posicionar al Gato al inicio, luego controlamos siempre que si está tocando el regalo, decir ganamos y detener todo.



Lo mismo con el balón, si toca el balón decir perdimos y detener todos.

Bueno y ahora a jugar y a pensar en algunas variantes o sonidos ...

### Variantes del juego

Lo que podemos hacer es que en vez de una pelota sola sean varias que se muevan a distintas velocidades. Otra variante es que después de que agarra el regalo se abra una puerta y salga por la misma.