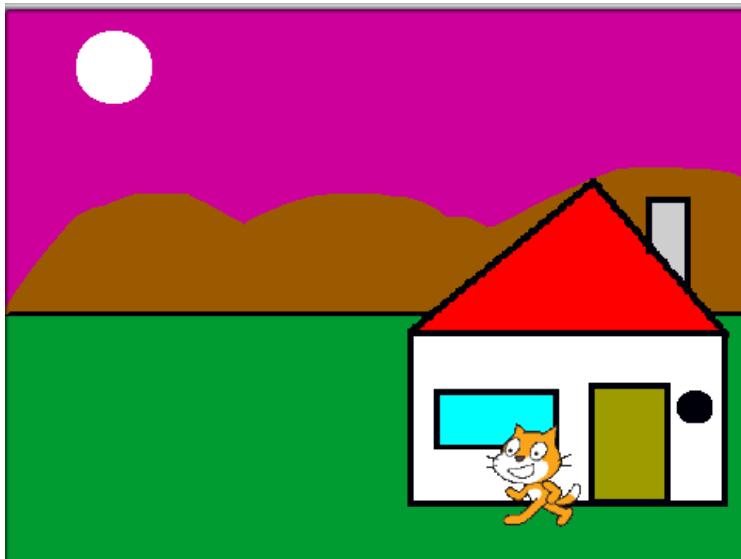


Actividad en Scratch para Día del Código

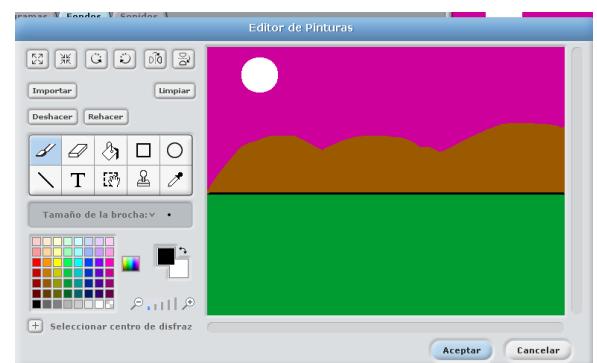


Lo primero que hacemos es dibujar el escenario. Para ello vamos a Escenario – Fondo – Editar y dibujamos lo siguiente:

Dibujando la casa

Vamos a hacer un juego sencillo en el que el Gatito tenga que entrar a una casita evitando ser alcanzado por un murciélagos. Luego cuando toquemos el timbre el Gatito se va a ir.

Dibujando el escenario

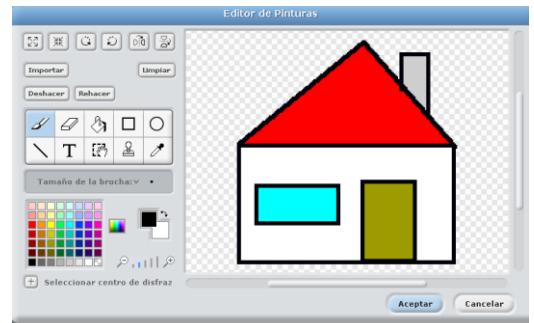


En segundo lugar vamos a dibujar un objeto casa y colocarlo en el lugar correspondiente

Dibujando el timbre



El timbre lo vamos a dibujar aparte porque va a tener un comportamiento particular. Luego importamos el murciélagos. Deberían quedar estos cuatro objetos.



Comenzando a programar el Gatito

Lo que hacemos es que el gatito se presente.

Luego hacemos que pueda moverse en todas las direcciones.

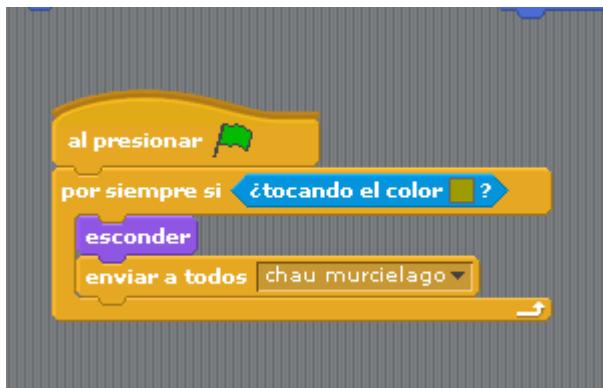


Programando el murciélagos

Vamos a hacer que el murciélagos siempre apunte al gatito.



Volviendo al gatito



Ahora vamos a controlar de que cuando toque la puerta (color marrón) se esconda y le mande un mensaje al murciélagos que se esconda

Chau murciélagos

Dentro del murciélagos hago que se esconda



Cuando tocamos el timbre

Luego voy al Timbre y hago que cuando lo toquen envíe un mensaje



Y en el Gatito

Cuando el gatito recibe el mensaje se va a despedir y se va a ir

