

EJERCICIO DE RECUPERCIÓN DE SCRATCH

Realizar con Scratch el siguiente juego :

1.- Tendrá dos escenarios : Uno prediseñado, Stars, y el otro será un fondo azul sobre el que se escribirá "REALIZADO POR NOMBRE Y APELLIDO DEL ALUMNO"

2.- Tendrá 4 objetos.

- El primero será la cucaracha Beetle prediseñada que se deberá mover con las teclas de las flechas y en bloques de 2 pasos. El tamaño se reducirá 4 veces respecto al original
- El segundo será la caja "Gift" prediseñada. Esta se disminuirá 8 veces el tamaño original. Las cajas estarán en posiciones fijas distribuidas aleatoriamente por la pantalla. Cada vez que la cucaracha la toque desaparecerá y se sumará uno a la puntuación. Al cabo de 2 segundos aparecerá en otro sitio y se repite lo mismo, hasta 8 veces. Luego el juego termina.
- El tercer y cuarto objeto serán iguales y se trata de un rectángulo alargado rojo dibujado por el alumno. Este objeto se colocará en posición horizontal y se moverá de lado a lado, volviendo cuando toca el borde. Si la cucaracha toca a cualquiera de ellas muere y el juego termina.

3.- El juego empieza con la cucaracha en medio (posición 0,0) y el primer escenario. La cucaracha dice "Yo soy nombre_alumno, y tu como te llamas?" y espera. El alumno teclea un nombre y la cucaracha dice "bienvenido nombre_tecleado, suerte" por 2 segundos y comienza el juego.

4.- El juego termina cuando la cucaracha toca alguna de las barras o toca 8 veces la caja. Cuando acaba se presenta el segundo escenario (el azul) con la puntuación obtenida.

Una vez finalizado se grabará con el nombre del alumno y se descargará al ordenador. El fichero con extensión sb2 se subirá a Edmodo o se enviará por correo electrónico al profesor. No es imprescindible para aprobar que haga todas las cosas que se piden, eso seria el 10.

