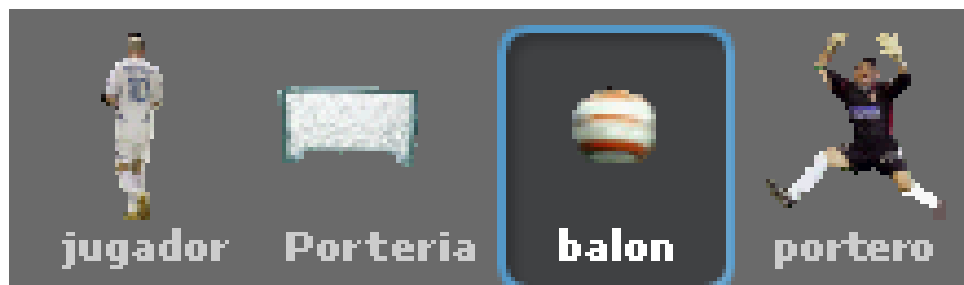


COLEGIO NUEVA GENERACIÓN ALTAMIRA

INFORMÁTICA Y TECNOLOGIA

ACTIVIDAD SCRATCH JUEGO: METE-GOL

1. Creamos 4 objetos tal como aparece en la imagen:



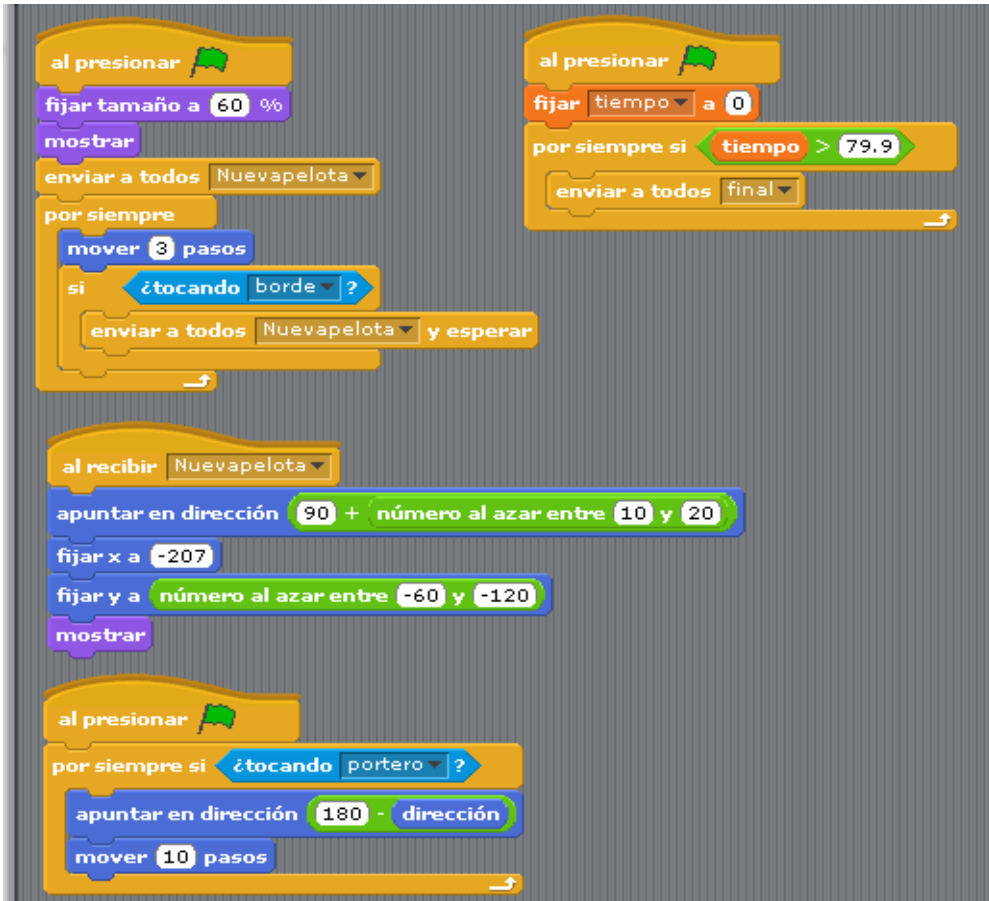
2. Para el objeto: jugador es necesario crear un disfraz adicional así:



3. Creamos el siguiente código para el objeto: jugador



4. Creamos el siguiente código para el objeto: balón



The code for the ball object consists of three event-driven scripts:

- When green flag is clicked:** Set size to 60%, show the object, and send a message to 'Nuevapelota'. A 'forever' loop follows: move 3 steps; if touching the edge, send a message to 'Nuevapelota' and wait.
- When 'Nuevapelota' is received:** Point in a direction of 90 plus a random number between 10 and 20; set x to -207; set y to a random number between -60 and -120; and show the object.
- When 'Nuevapelota' is clicked:** If touching the 'portero' object, point in a direction of 180 minus the current direction and move 10 steps.



The code for the goal object consists of two event-driven scripts:

- When green flag is clicked:** Set 'GoLeS' to 0. A 'forever' loop follows: if touching the 'Porteria' object, hide the object and change 'GoLeS' by 1.
- When 'final' is received:** Hide the object.

5. Ahora vamos a crear el siguiente código para el objeto: portería



The code for the goal object consists of two event-driven scripts:

- When green flag is clicked:** Show the object.
- When 'final' is received:** Hide the object.

6. Este es el código que debemos colocar para el objeto: portero



7. Por último creamos este código para el objeto: Fondo



Finalizada la actividad de programación procedemos a probar nuestro videojuego.

Envío de evidencia del trabajo realizado a: oscarip326@gmail.com

En el asunto: Nombres y apellidos

"640K deberían ser suficientes para todo el mundo"

-- Bill Gates, 1981

