

TALLER SCRATCH

Página web: <https://scratch.mit.edu/>

JUEGO DE LA BRUJA:

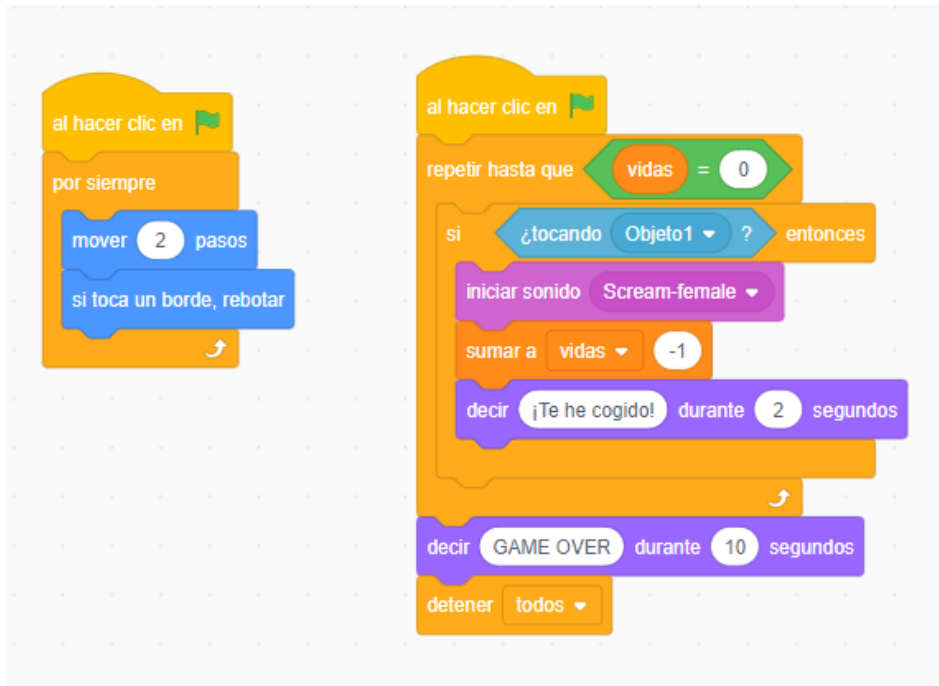


1. Añadimos a la bruja y ajustamos su tamaño. Añadimos un fondo.
2. Añadimos que cambie de disfraz según la dirección a la que vaya.



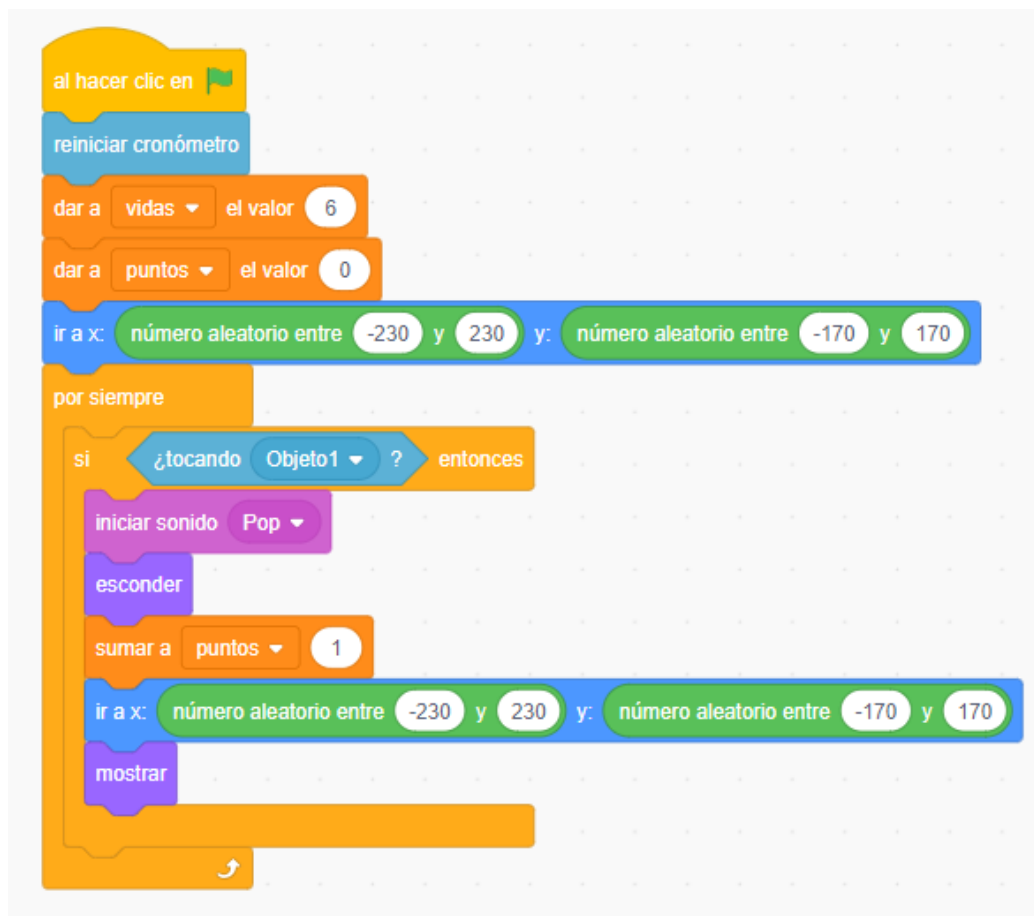
Programa de la bruja

3. Añadimos dos dragones, ajustamos su tamaño y copiamos el mismo código en cada uno de ellos.
4. Trabajamos los sensores y las condiciones → si toca el borde entonces lo hacemos rebotar.
5. También queremos que si toca a la bruja diga "¡Te he cogido!" y reste un punto, y que esto se repita todo el rato.



Código de cada dragón

- 7- Por último, añadimos el gorro mágico, que será el objeto que tenemos que coger y nos sumará puntos.



Código del gorro mágico