

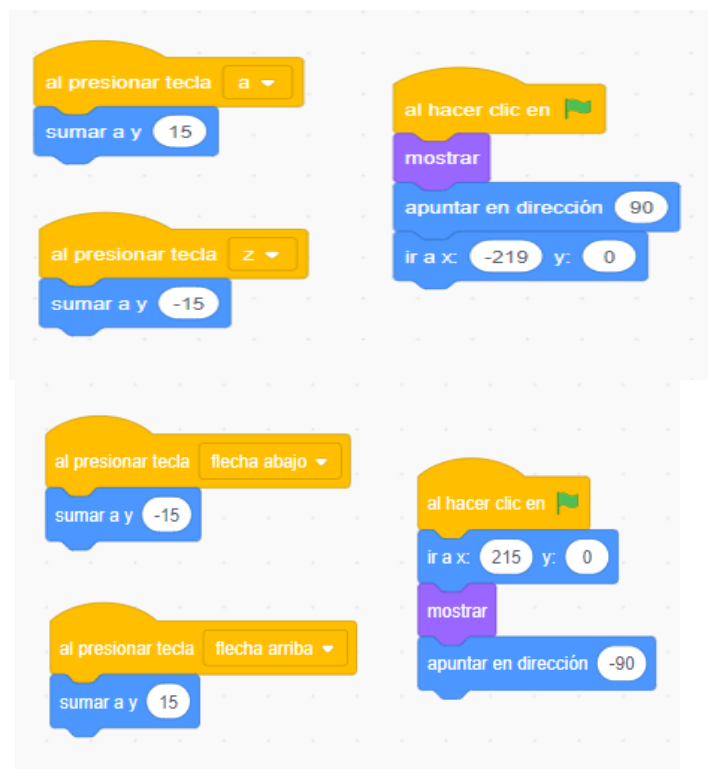
# TALLER SCRATCH

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

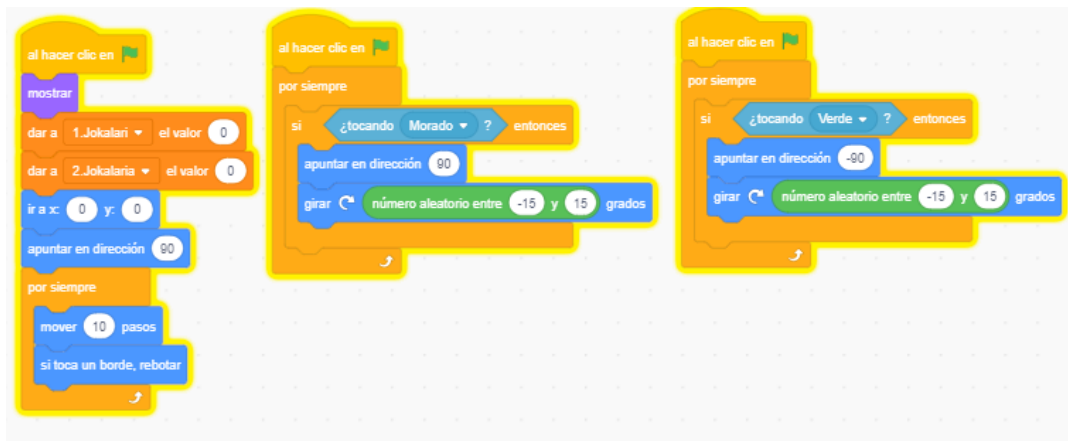
## JUEGO PONG



- 1- Selecciona un fondo.
- 2- Dibuja dos nuevos objetos rectangulares de diferente color y nómbralos (ej.: MORADO y VERDE).
- 3- Programa los bloques de movimiento para los objetos creados en el paso anterior. Utilizaremos las teclas A - Z para un objeto y *Flecha Arriba-Flecha Abajo* para controlar el otro. También se ha de definir la posición y orientación inicial de cada objeto.



- 4- Crea el objeto pelota.
- 5- Programa el comportamiento de la pelota para que rebote al tocar los objetos rectangulares.

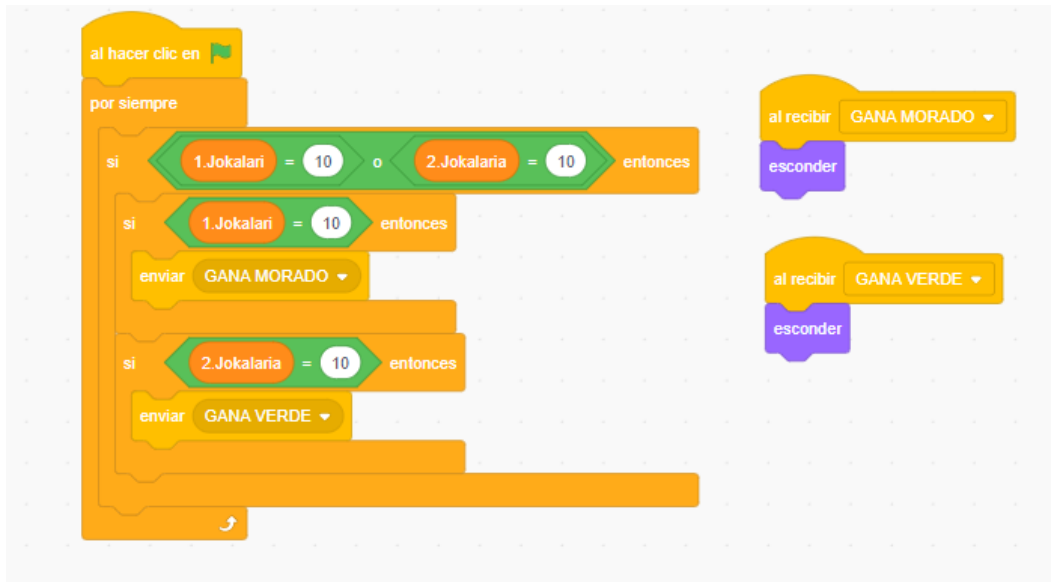


Programa de la pelota

- 6- PUNTUACIÓN: Añade dos nuevos objetos que ocupen el borde derecho e izquierdo de la pantalla. Estos objetos servirán para establecer el sistema de puntuación. El rectángulo de la izquierda sumará puntos cuando la pelota toque el borde derecho y viceversa. El sistema se programa en el objeto pelota. Para ello crea dos nuevas variables Naranja - Rojo para la almacenar la puntuación de cada objeto y fija a cero al inicio.



- 7- En el objeto pelota programa el comportamiento de los objetos al llegar a 10 puntos. En este programa cuando uno de los dos objetos llega a 10 se envía un mensaje (ej. ganaMORADO) que hace que el otro objeto se esconda y el ganador gire en la parte central de la pantalla. La pelota se debe esconder en ambos casos.



Programa de la pelota

- 8- Programa el giro de los objetos rectangulares al recibir mensaje ganar (ej. ganaVERDE).



Programa objeto Naranja



Programa objeto Rojo