

# Comer sano

¿CÓMO PUEDES USAR SCRATCH PARA CREAR UN VIDEOJUEGO DE COMIDAS?

En este proyecto crearás un típico videojuego para recoger y esquivar diferentes objetos. El objetivo es conseguir el máximo número de puntos recogiendo la comida sana y esquivando la comida basura.

## PASO A PASO (1)

- ❑ Inicia sesión con tu usuario Scratch y pulsa en **CREAR** para comenzar un nuevo proyecto.

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

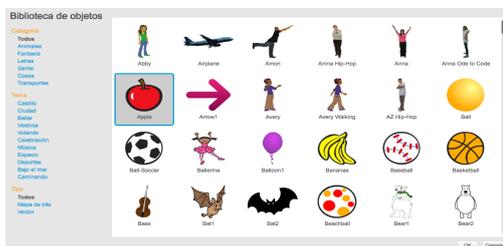
- ❑ **GATO:**

- ❑ Pincha sobre este objeto para que comencemos a programarlo.
- ❑ Añade estos bloques a la pestaña **Programas** para controlar su movimiento.



- ❑ **AÑADIR NUEVOS OBJETOS:**

- ❑ Pulsa sobre el primer icono junto a "Nuevo objeto":
- ❑ Busca una manzana, selecciona la manzana y pulsa "OK".
- ❑ Repite la operación para añadir el objeto "Cheesy-Puffs"



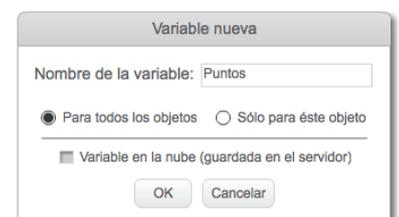
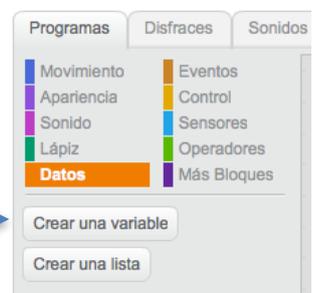
- ❑ **Marcador:**

- ❑ Selecciona el gato para crear una variable.
- ❑ En la categoría "Datos", pulsa sobre "Crear una variable"
- ❑ Llama a la variable "Puntos" y selecciona "Para todos los objetos"



<https://scratch.mit.edu/projects/158657410>

¿Jugamos una partida?



## PASO A PASO (2)

### ❑ APPLE:

- ❑ Selecciona el objeto "Apple"
- ❑ Agrega este código en la pestaña Programas



Apple

### ❑ CHEESY-PUFFS:

- ❑ Selecciona el objeto "Cheesy-Puffs"
- ❑ El código que tienes que añadir en la pestaña Programas es el mismo que el de la manzana, salvo el bloque en el que cambiamos los Puntos, que en este caso debe ser por "-1".



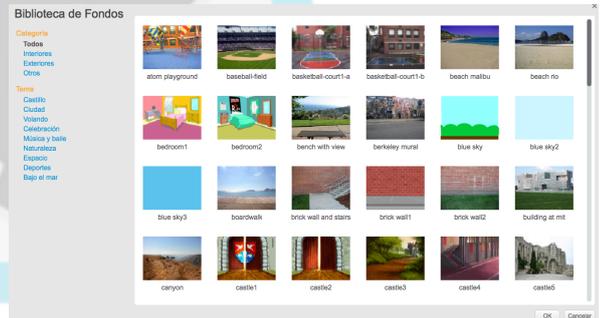
Cheesy-Puffs



```
al presionar
  fijar estilo de rotación no rotar
  fijar Puntos a 0
  ir a x: número al azar entre -150 y 150 y: 180
  mostrar
  apuntar en dirección 180
  por siempre
    mover 2 pasos
    si tocando Gato ? entonces
      cambiar Puntos por 1
      esconder
      ir a x: número al azar entre -150 y 150 y: 180
      mostrar
    si posición en y < -150 entonces
      esconder
      ir a x: número al azar entre -150 y 150 y: 180
      mostrar
```

### ❑ SELECCION DEL ESCENARIO.

- ❑ Pulsa en el primer icono bajo "Fondo nuevo"
- ❑ Navega por la biblioteca de fondos, selecciona el fondo que más te guste y pulsa "Ok".



## CÓMO SEGUIR MEJORANDO

- ❑ Añade sonidos que se reproduzcan cuando se recoja la comida sana y también la comida basura.
- ❑ Añade nuevos objetos que representen otros tipos de comida.
- ❑ Haz que unas comidas sumen o resten más puntos.
- ❑ Añade un cronómetro

## SI TE ATASCAS

+ Recuerda que tienes el videojuego programado aquí: <https://scratch.mit.edu/projects/158657410>

## ¿HAS ACABADO?

- + Escribe por Facebook o twitter y cuéntanos tus logros.
- + Intercambia tu proyecto con un compañero y explica mutuamente vuestras creaciones.