I. JUEGO ROMPER GLOBOS.

1. Modificar el escenario; para ello pulsar en la **pestaña fondos** y editar el fondo como se muestra en la imagen (dos nubes, y una franja amarilla).



2. Agregar el objeto globo y en la pestaña de disfraces editar sus disfraces.



3. Agregar su respectiva programación.



Mtro. Jesus Barrios

cambiar PUNTAJE v por 1 fijar VELOCIDAD v a -2 siguiente disfraz esperar 0.3 segundos siguiente disfraz esperar 0.3 segundos borrar este clon al presionar / esperar 1 segundos borrar este clon	
fijar VELOCIDAD a 2 siguiente disfraz esperar 0.3 segundos siguiente disfraz esperar 0.3 segundos borrar este clon al presionar por siempre si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	
siguiente disfraz esperar 0.3 segundos siguiente disfraz esperar 0.3 segundos borrar este clon al presionar por siempre si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	al azar entre 5 y 1
esperar 0.3 segundos siguiente disfraz esperar 0.3 segundos borrar este clon al presionar por siempre si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	
siguiente disfraz esperar 0.3 segundos borrar este clon al presionar por siempre si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	-220 y 220 y: -238
esperar 0.3 segundos borrar este clon al presionar por siempre si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	
borrar este clon al presionar por siempre si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	
al presionar borrar este clon	entonces
al presionar	
al presionar	
por siempre si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	
si TIEMPO > 0 entonces esperar 1 segundos	
esperar 1 segundos	
cambiar TIEMPO por -1	
si no	
enviar FIN V	

4. Pulsar en el **icono dibujar nuevo objeto** y dibujar un nuevo objeto que contenga la leyenda "Game Over".



5. Agregar su respectiva programación.

	÷.,	al recibir FIN 🔻
al presionar 🦰		mostrar
esconder		detener todos 💌
		a a a a a a a

6. Pulsar en el **icono dibujar nuevo objeto** y dibujar un nuevo objeto; como el que se muestra en la imagen Programas (Disfraces) Sonidos



7. Agregar su respectiva programación.

al presionar 🎘	
mostrar al recibir FIN •	
por siempre esconder	
ir a puntero del ratón 🔻	
a da anticipa de la companya de la c	

II. JUEGO DEL GUSANITO.

1. Modificar el escenario como se muestra con un fondo azul y la leyenda "Game Over".



2. Agregar su respectiva programación.



3. Agregar el objeto manzana y su respectiva programación.

	al presionar /
	esconder por siempre
	ir a posición aleatoria v mostrar
	esperar hasta que ctocando cabeza ? cambiar TAMAÑO_COLA > por 0.1
Apple	esconder esperar 0.5 segundos

4. Con el **icono dibujar un nuevo objeto** crea un objeto y nómbralo como "Cabeza".



5. Agregar su programación.



6. Con el **icono dibujar un nuevo objeto** crea un objeto y nómbralo como "Cola".



7. Agrega su programación.

al presionar 🍋		al comenzar como clon
fijar TAMAÑO_COLA a 0.25	1 . T	ir a cabeza
esconder	· . ·	mostrar
por siempre	н н н	esperar TAMAÑO_COLA segundos
crear clon de mímismo		borrar este clon cola
a second a second second second		

Mtro. Jesus Barrios

Ejercicios Scratch versión 2.0

III. JUEGO DE LA RANITA.

1. Modificar el escenario como se muestra "agregar tres franjas de colores".

ondo nuevo:	backdrop1) e	Limpiar Añadir Importar	4 00 2
	d l			
backdrop1 480x360				
	T			
	2 [27]			
	1			
				Q = Q

2. Agregar el objeto "convertible1"; con su respectiva programación.



3. Agregar el objeto "convertible2"; con su respectiva programación.

	al presionar
	por siempre
	deslizar en número al azar entre 1 y 3 segs a x: -234 y: -130 ir a x: 175 y: -137
Convertible2	esperar número al azar entre 0.2 y 2 segundos

4. Agregar el objeto "convertible3"; con su respectiva programación.

por siempre deslizar en número al azar entre 1 y 3 segs a x: -230 y: 19 ir a x: 179 y: 20		al presionar /=
deslizar en número al azar entre 1 y 3 segs a x: -230 y: 19 ir a x: 179 y: 20	8	por siempre
ir a x: 179 y: 20	201-10 ³	deslizar en número al azar entre 1 y 3 segs a x: -230 y: 19
Convertible?	1	ir a x: 179 y: 20
convertibles	Convertible3	esperar número al azar entre 0.1 y 1 segundos

5. Agregar el objeto "Beetle"; con su respectiva programación.



6. Agregar el objeto "Flog"; con su respectiva programación.



IV. JUEGO DEL DINOSAURIO.

1. Diseñar un escenario como se indica en la imagen. (solo agregar una línea amarilla).



2. agregar un nuevo fondo al escenario como en la imagen. (fondo negro, línea amarilla y texto Game Over).



3. Agregar su programación.



4. Agregar objeto dinosaurio1 con su respectiva programación.



	al presionar tecla espacio 🔻
al presionar	repetir 4
ir a x: -214 y: -110	cambiar y por 30
esperar 0.5 segundos	esperar 0.1 segundos
siguiente disfraz	repetir 4
	cambiar y por -30
	esperar 0.1 segundos

Mtro. Jesus Barrios

Ejercicios Scratch versión 2.0

5. Agregar objeto Buildings y editar sus disfraces, dejando solo los que muestran en la imagen.



6. Agregar su respectiva programación.

		the second se
ido jugar 🔹 👘		mostrar
pre		ir a x: 224 y: -99
-10 pasos		por siempre
r 0.05 segundos		si čtocando Dinoaur1 ? entonces
tocando borde 🔻 ?	entonces	detener todos los sonidos estavos
x: 224 y: -99		cambiar fondo a fondo2 V
iente disfraz		esconder
		tocar sonido perdido y esperar
🛃 a se se se		detener todos
	ido jugar v pre -10 pasos r 0.05 segundos tocando borde v ? x: 224 y: -99 iente disfraz	ido jugar v pre -10 pasos r 0.05 segundos tocando borde v? entonces x: 224 y: -99 iente disfraz

7. De la página <u>https://informaticacreativa.com.mx</u> ; ir a la opción materiales / tercero / bloque 3 / y descargar el archivo sonido perder y sonido jugar.

Programas Fondos Sonidos Fondo nuevo: 14 00 8 5 6 Limpiar Añadir Importar brick wall1 🛥 / 📥 🙆 fondo1 480x360 Т brick wall1 480x36 9 187 2 1

1. Agregar el fondo del escenario como se indica.

V. JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

2. Agregar las variables "aciertos" y "número de pregunta". Con ayuda del bloque **Datos.**



Mtro. Jesus Barrios

Ejercicios Scratch versión 2.0

3. Crear dos listas con los siguientes nombres "preguntas" y "respuestas". Con ayuda del bloque **Datos. Y en cada variable agregar las respectivas preguntas y después las respuestas.**



4. Agregar el objeto Abby con su respectiva programación.



al presionar
fijar NUMERO DE PREGUNTA 🛪 a 🚺
fijar ACIERTOS a 0
decir HOLA por 1 segundos
preguntar ¿CUÁ ES TU NOMBRE? y esperar
decir BIENVENIDO por 1 segundos
decir respuesta por 2 segundos
decir, AHORA VAMOS INICIAR UN JUEGO DE PREGUNTAS V RESPUESTAS, por (2) segundos
repeur longitud de PREGONTAS
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS y esperar
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS y esperar
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS y esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS y entonces
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS v y esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS v entonces decir CORRECTO por 2 segundos
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS v esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS v entonces decir CORRECTO por 2 segundos cambiar ACIERTOS v por 1
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS v esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS v entonces decir CORRECTO por 2 segundos cambiar ACIERTOS v por 1 si no
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS v esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS v entonces decir CORRECTO por 2 segundos cambiar ACIERTOS v por 1 si no decir INCORRECTO por 2 segundos
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS v esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS entonces decir CORRECTO por 2 segundos cambiar ACIERTOS por 1 si no decir INCORRECTO por 2 segundos cambiar NUMERO DE PREGUNTA v por 1
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS v esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS entonces decir CORRECTO por 2 segundos cambiar ACIERTOS v por 1 si no decir INCORRECTO por 2 segundos cambiar NUMERO DE PREGUNTA v por 1
preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS v esperar si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS entonces decir CORRECTO por 2 segundos cambiar ACIERTOS v por 1 si no decir INCORRECTO por 2 segundos cambiar NUMERO DE PREGUNTA v por 1

VI. JUEGO DE CON LA CÁMARA.

1. Dibujar el objeto 1 franja roja.



2. Agregar su programación.





3. Agregar el objeto Ball con su respectiva programación.

	al presionar /
	video encendido V
Ball	mostrar
Dail	ir a x: 86 y: 20
1	apuntar en dirección 507
-	por siempre
	mover 10 pasos
	rebotar si toca un borde
	si movimiento del video en este objeto 20 entonces
	apuntar en dirección número al azar entre -20 y 20
	siguiente disfraz
	tocar sonido pop
	cambiar PUNTOS por 1

4. Duplicar el objeto Ball dos veces más.



al pr	esionar 🦰												
	· · ·												
video	encendido 💌 👘												
most	rar												
ir a i	x: 86 y: 20												
apun	tar en dirección	50-											
	iempre												
-	empre .												
m	over 10 pasos												
re	ootar si toca un	borde											
		del s	يت ا				into	-		20			
SI	movimento	der	video	en	esi	.e 00	Jero	\cdot	1	20	en	ton	ice:
		(•						- 24		0.00		
	apuntar en dire	ccion	num	ero	a	azai	en	cre	-20	γ	20		
	siguiente disfraz	1 A 4											
	tocar sonido po	P 🔻											
	tocar sonido pop												
	tocar sonido po cambiar PUNTO	p 🔻 🛛	or 1										
	tocar sonido pop cambiar PUNTO	p 🔻 5 🔻 pa	or 1										



a	presionar r												
vid	eo encendido 🔻												
	strar												
ir a	ах: 86 у: 20												
ap	untar en direcció	507	1.1										
po	r siempre	1 - N											
	mover 10 pasos	1.1											
	rebotar si toca u	n bord	e *										
	si (movimiento	🔹 del	video	en	est	e obj	eto	•	> 2		ento	nces	1
	apuntar en dir	ección	núm	ero	al a	azar	ent	re (-20	v e	20)	*	1
	siguiente disfra	z					*						
	siguiente disfra	z			1	- - -	-						
	siguiente disfra tocar sonido p	op Y											
	siguiente disfra tocar sonido p cambiar PUNT(op T DS T p	or 1										
	siguiente disfra tocar sonido p cambiar PUNT(op V DS V P	or 1										
	siguiente disfra tocar sonido p cambiar PUNTO	az op v DS v p	or 1										

VII. HISTORIA ANIMADA.

1. Agregar dos fondos al escenario.



2. Agregar su programación al escenario (fondo).



3. Agregar el objeto Elephant con su programación.





4. Agregar el objeto parrot2 con su programación.



a second s	
al presionar 🦰	
ir a x: -168 γ: 118	
decir HOLA por 1 segundos	
por siempre	
mover 10 pasos	
esperar 0.2 segundos	
siguiente disfraz	
mostrar	
si citocando borde ? entonces	
ir a x: -168 γ: 118	

VIII. SONIDO SCRATCH.

1. Agregar su respectiva programación al gato Scratch.



IX. GATO SALTA.

1. Agregar un fondo de escenario,



2. Agregar el objeto1 con su programación.



3. Agregar el objeto convertible3 con su programación.



X. JUEGO DE LA NAVE.

1. Agregar un fondo de estrellas como se muestra y después dibujar una franja roja del lado izquierdo.



Roc

2. Agregar el objeto rocks con su programación.

al presionar 🍋
esconder
por siempre
crear clon de mímismo
esperar número al azar entre 4 y 10 segundos
ir a x: 205 y: numero al azar entre C140 y 140
por ciampre
mover -10 pasos
si étocando Spaceship ? entonces
si posición en x < -250 entonces
borrar este clon

3. Agregar el objeto ball con su programación.



				a	l pr	esio	nar	-				
	ir a Spaceship					i di ei						
	mover 40 pasos ir 1 capas hacia atrás				a	pre	siona	r te	ecla	espa	cio	
-	mostrar por siempre				cre		ción	đe	min	nsmo	- 	
	mover 8 pasos si ĉtocando borde •	?	ente	опсе	5							
	borrar este clon											
	a da anticipation de la companya de											

4. Agregar el objeto start2 con su programación.





5. Agregar el objeto spaceship y modificar sus disfraces como se muestra en la imagen.



6. Agregar su programación (objeto spaceship).

