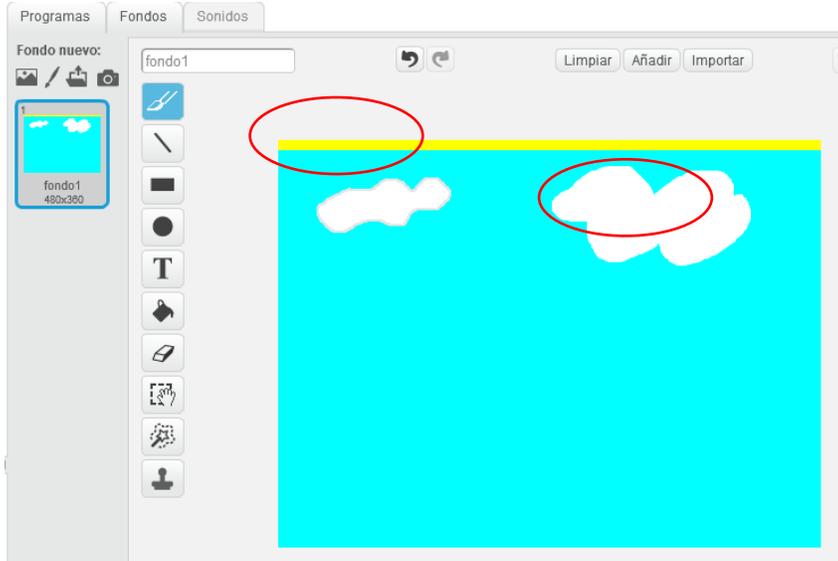
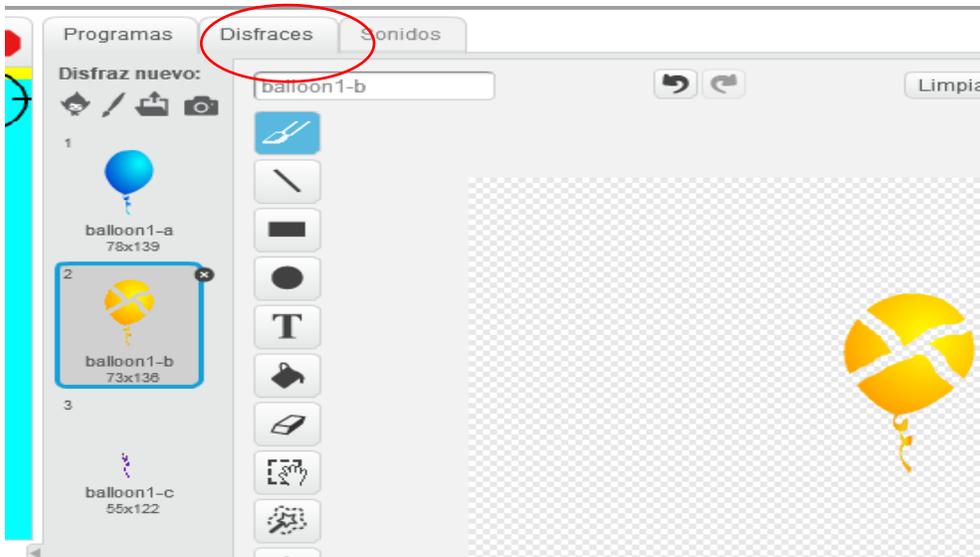


I. JUEGO ROMPER GLOBOS.

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.

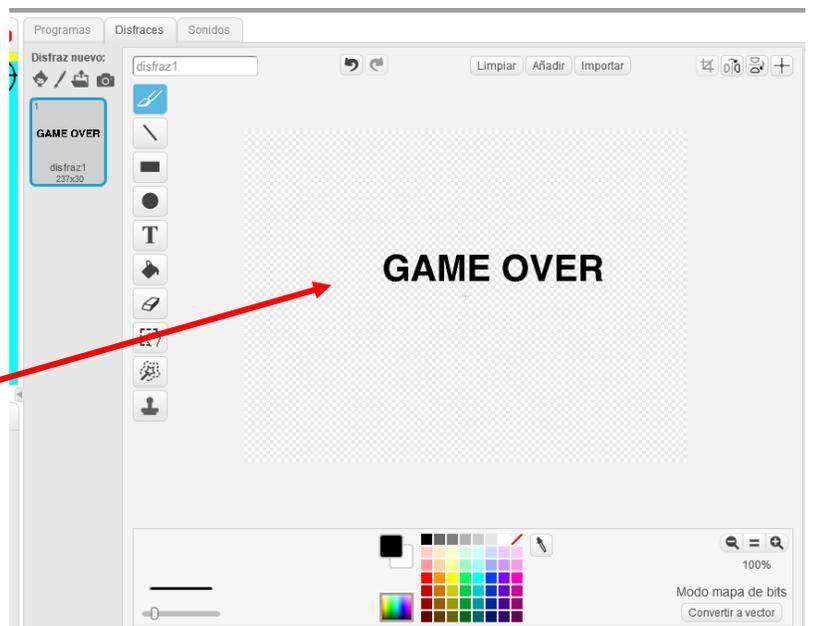
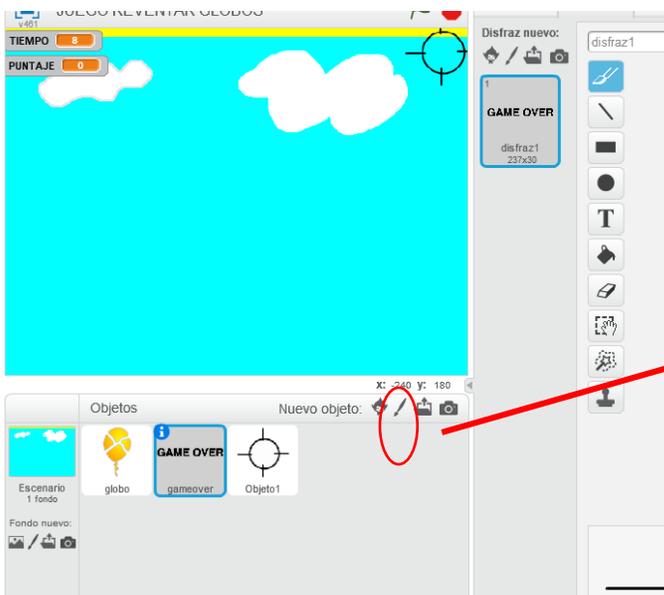


```
al hacer clic en este objeto
  cambiar PUNTAJE por 1
  fijar VELOCIDAD a -2
  siguiente disfraz
  esperar 0.3 segundos
  siguiente disfraz
  esperar 0.3 segundos
  borrar este clon
```

```
al comenzar como clon
  mostrar
  fijar VELOCIDAD a número al azar entre 5 y 15
  cambiar disfraz a balloon1-a
  ir a x: número al azar entre -220 y 220 y: -238
  por siempre
    cambiar y por VELOCIDAD
    si tocando el color ? entonces
      borrar este clon
```

```
al presionar bandera verde clic
  por siempre
    si TIEMPO > 0 entonces
      esperar 1 segundos
      cambiar TIEMPO por -1
    si no
      enviar FIN
```

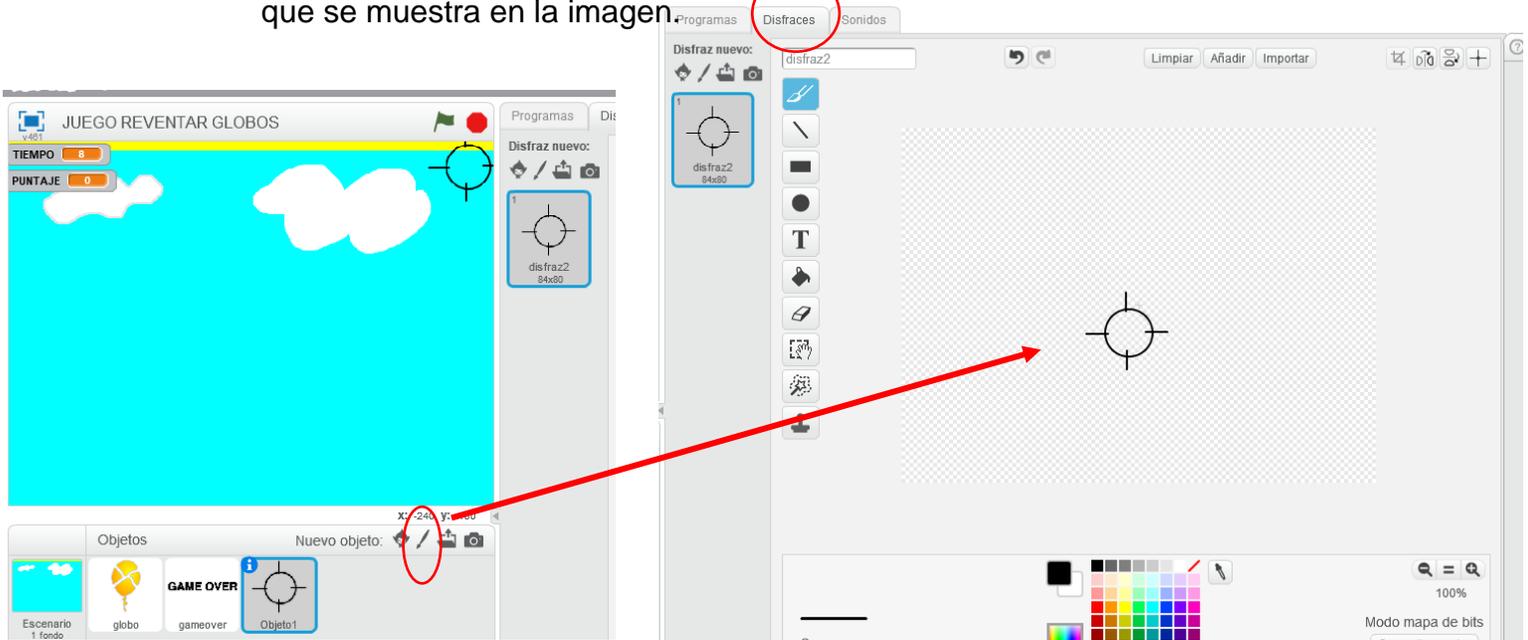
4. Pulsar en el icono **dibujar nuevo objeto** y dibujar un nuevo objeto que contenga la leyenda "Game Over".



5. Agregar su respectiva programación.



6. Pulsar en el **icono dibujar nuevo objeto** y dibujar un nuevo objeto; como el que se muestra en la imagen.

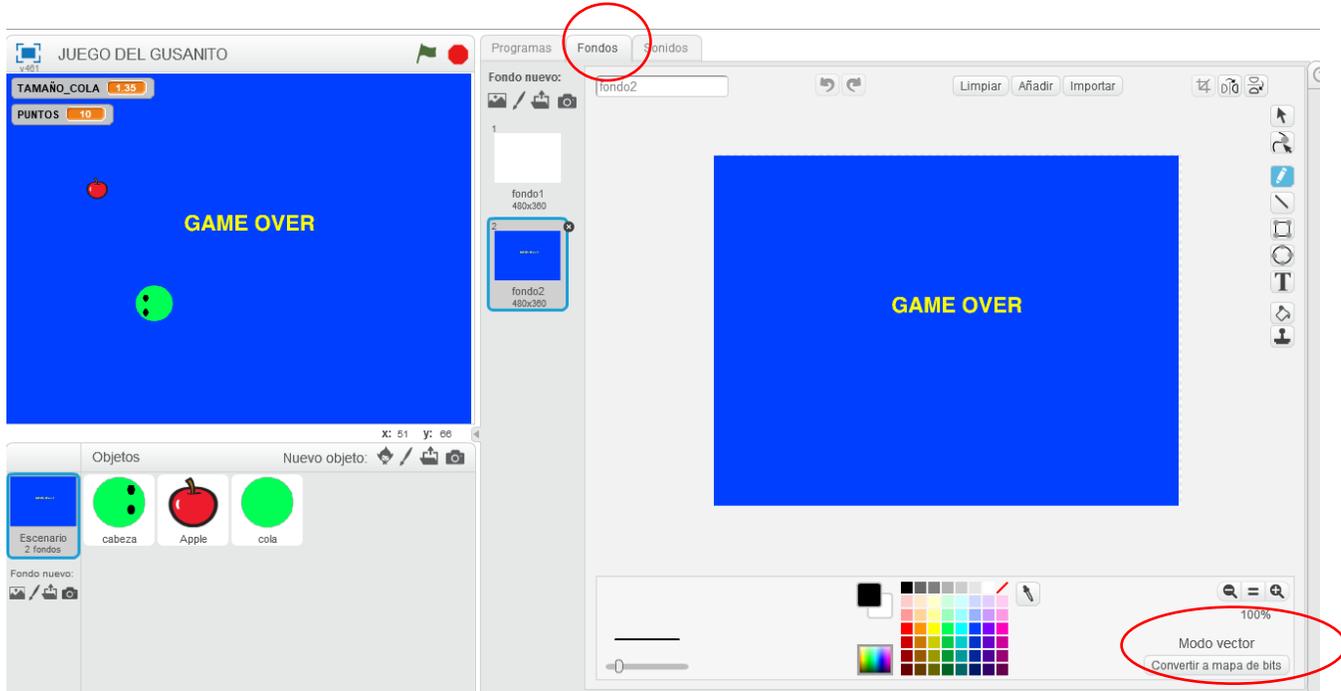


7. Agregar su respectiva programación.



II. JUEGO DEL GUSANITO.

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



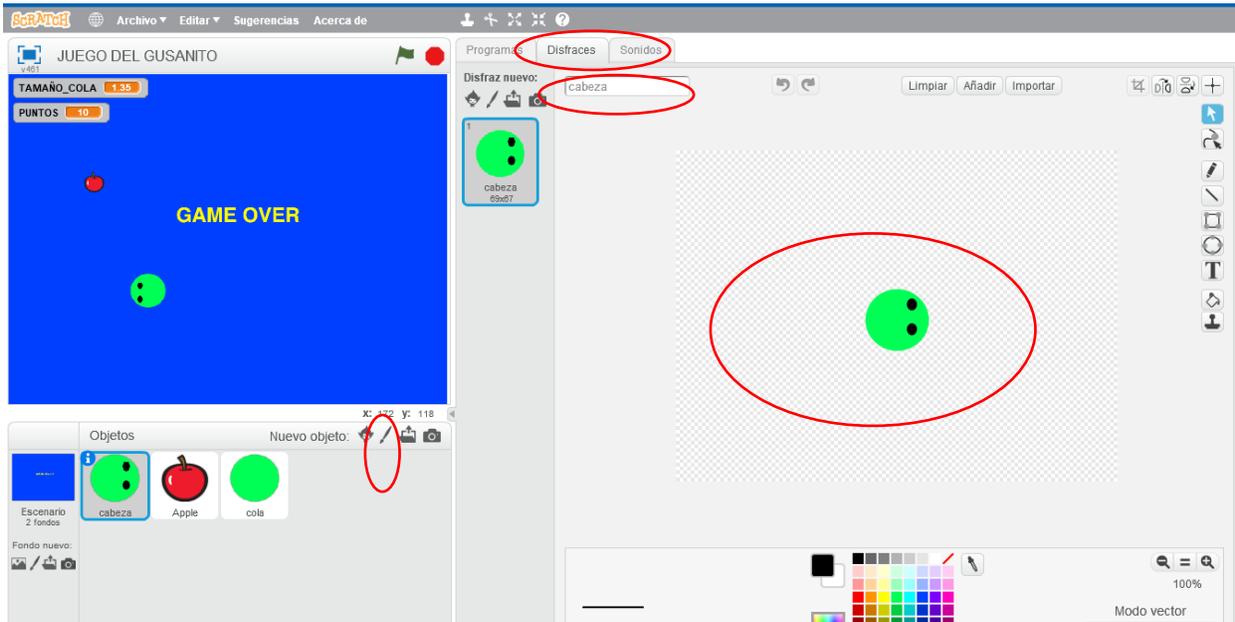
2. Agregar su respectiva programación.



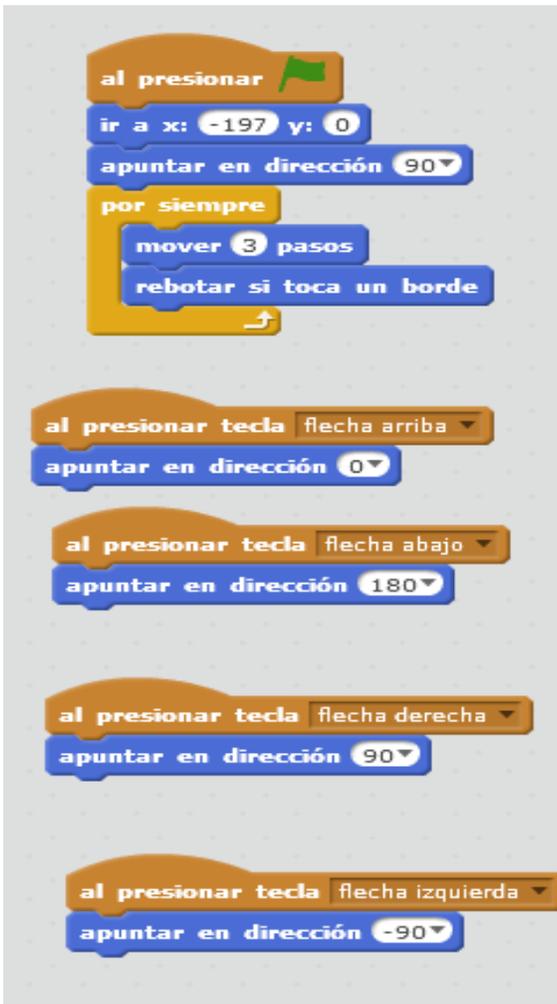
3. Agregar el objeto manzana y su respectiva programación.



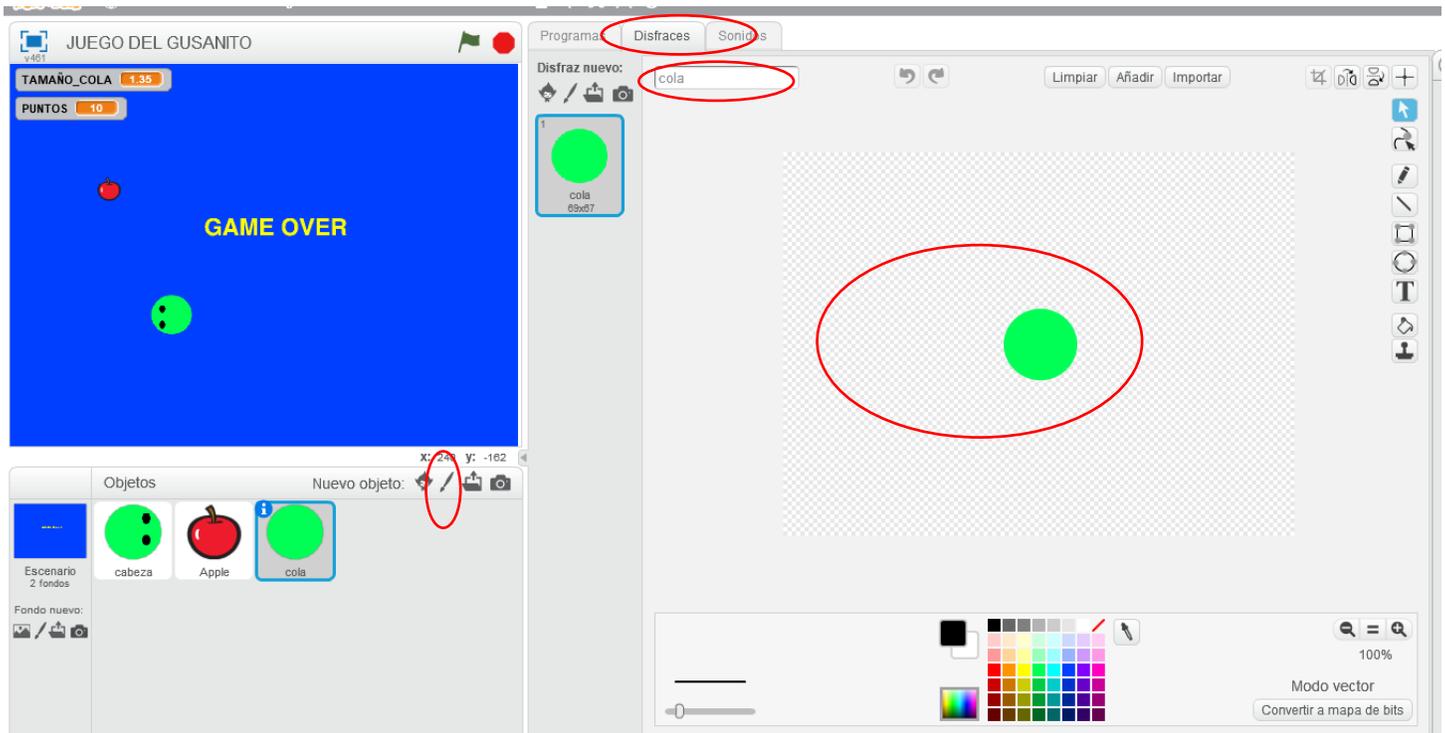
- Con el **icono dibujar un nuevo objeto** crea un objeto y nómbralo como "Cabeza".



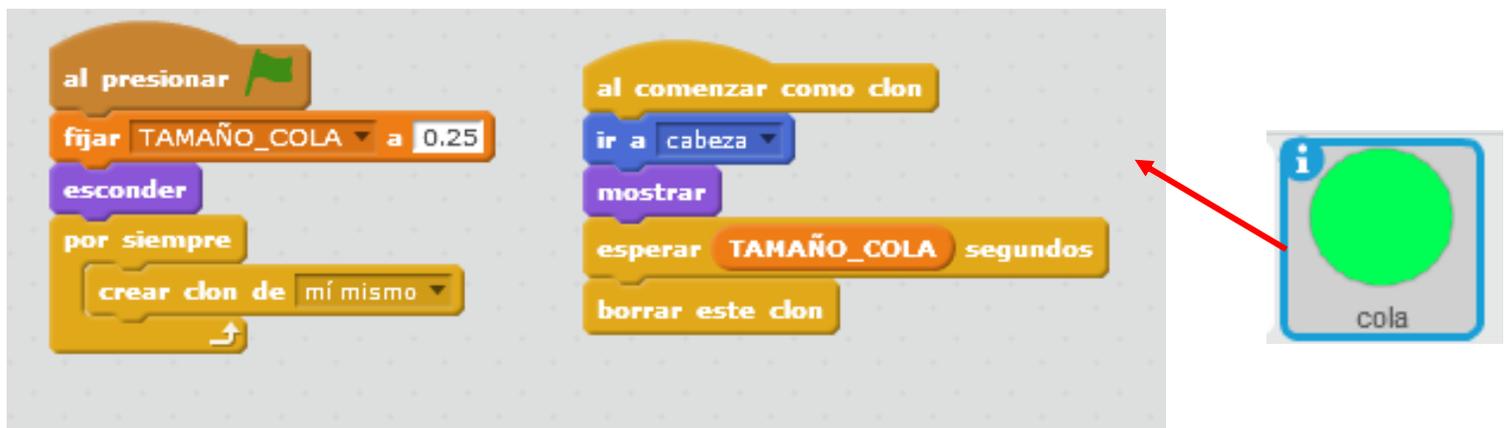
- Agregar su programación.



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

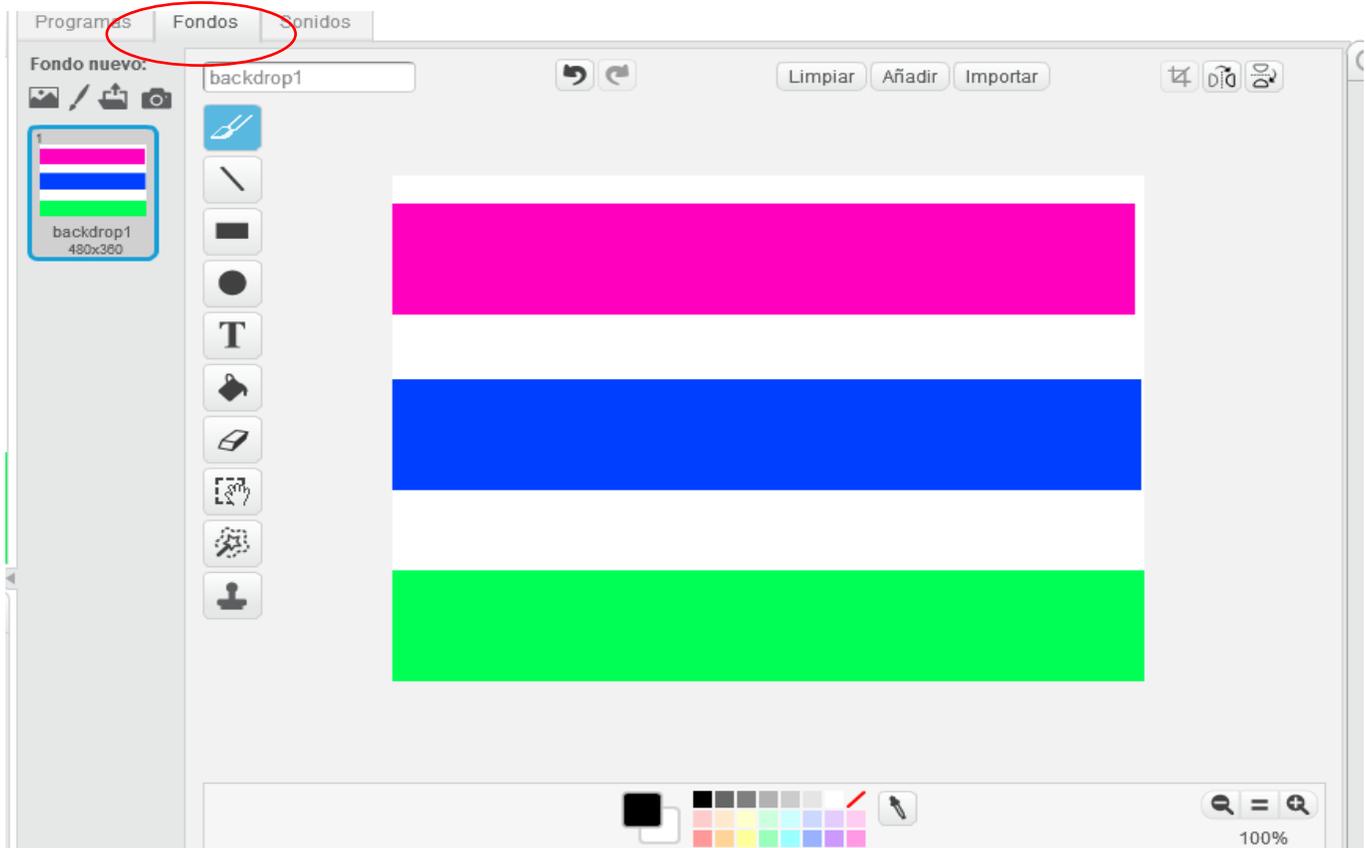


7. Agrega su programación.

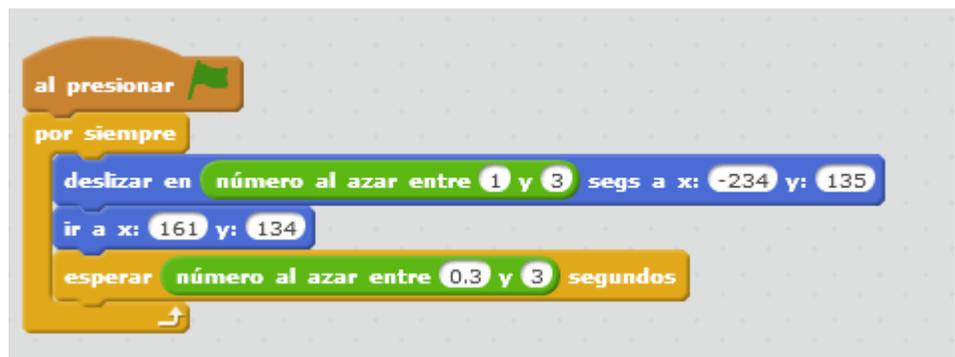


III. JUEGO DE LA RANITA.

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



2. Agregar el objeto “convertible1”; con su respectiva programación.



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



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

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



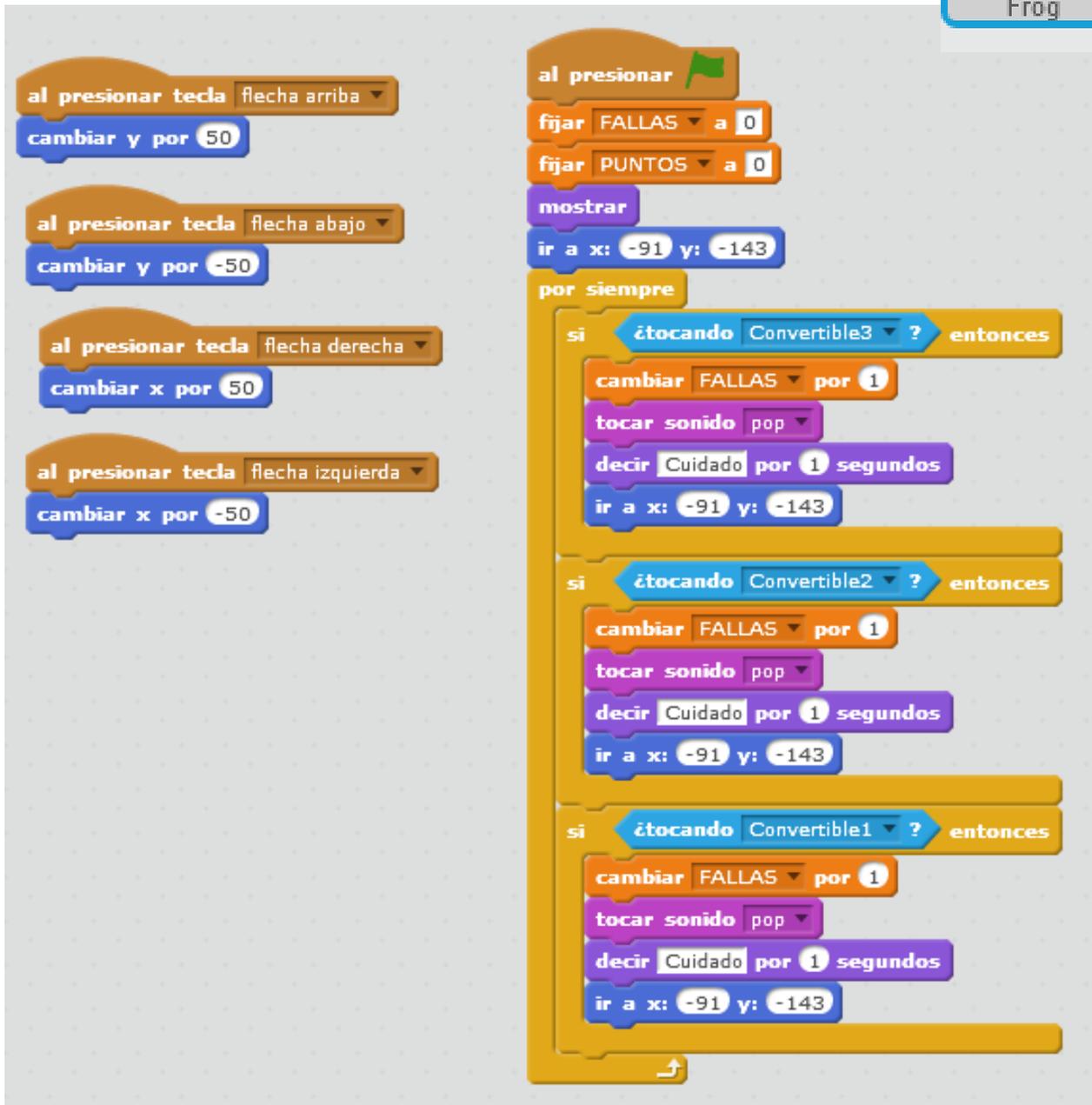
```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    deslizar en número al azar entre 1 y 3 segs a x: -230 y: 19
    ir a x: 179 y: 20
    esperar número al azar entre 0.1 y 1 segundos
```

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



```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    si tocando Frog ? entonces
      cambiar PUNTOS por 1
      ir a x: número al azar entre -220 y 220 y: número al azar entre -220 y 220
```

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



The image shows a Scratch script for a frog object. The script is organized into several sections:

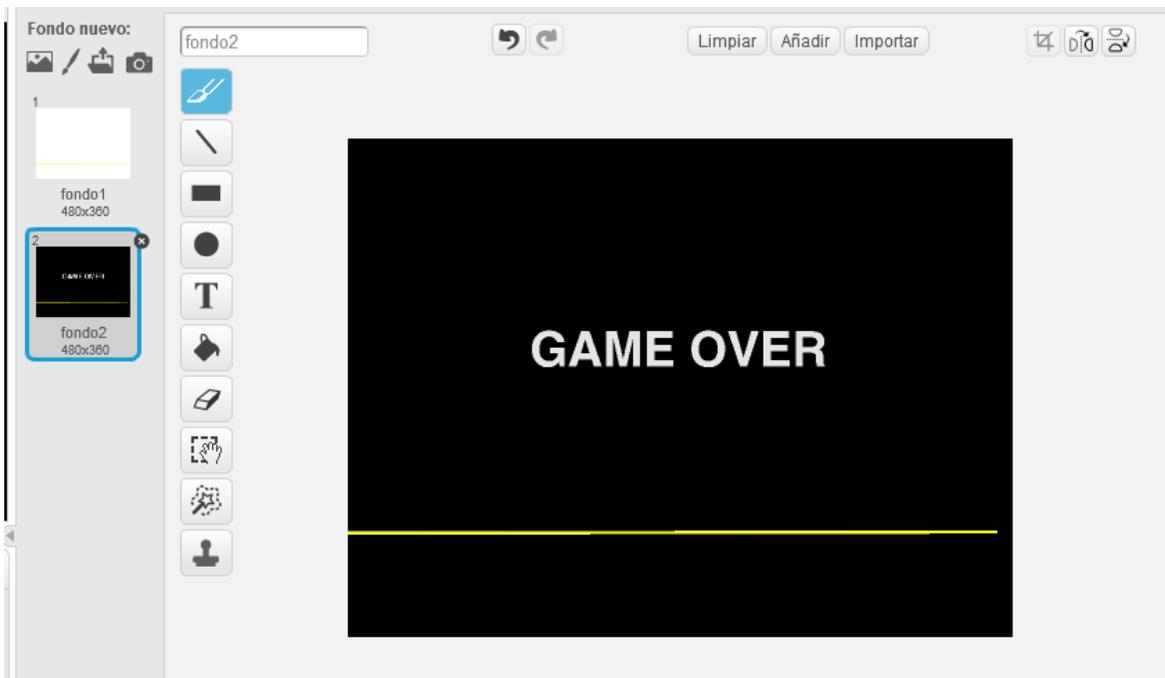
- Keyboard Controls:** Four 'al presionar tecla' (when key pressed) blocks are stacked vertically. Each block is followed by a 'cambiar y por' (change by) or 'cambiar x por' (change x by) block:
 - Tecla: flecha arriba → cambiar y por 50
 - Tecla: flecha abajo → cambiar y por -50
 - Tecla: flecha derecha → cambiar x por 50
 - Tecla: flecha izquierda → cambiar x por -50
- Initialization:** A 'mostrar' (show) block is followed by an 'ir a x: -91 y: -143' (go to x: -91 y: -143) block. Below these are two 'fijar' (set) blocks:
 - fijar FALLAS a 0
 - fijar PUNTOS a 0
- Game Loop:** A 'por siempre' (forever) loop contains three 'si' (if) blocks, each checking for a collision with a 'Convertible' object:
 - si ¿tocando Convertible3? entonces:** cambiar FALLAS por 1, tocar sonido pop, decir Cuidado por 1 segundos, ir a x: -91 y: -143.
 - si ¿tocando Convertible2? entonces:** cambiar FALLAS por 1, tocar sonido pop, decir Cuidado por 1 segundos, ir a x: -91 y: -143.
 - si ¿tocando Convertible1? entonces:** cambiar FALLAS por 1, tocar sonido pop, decir Cuidado por 1 segundos, ir a x: -91 y: -143.

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).



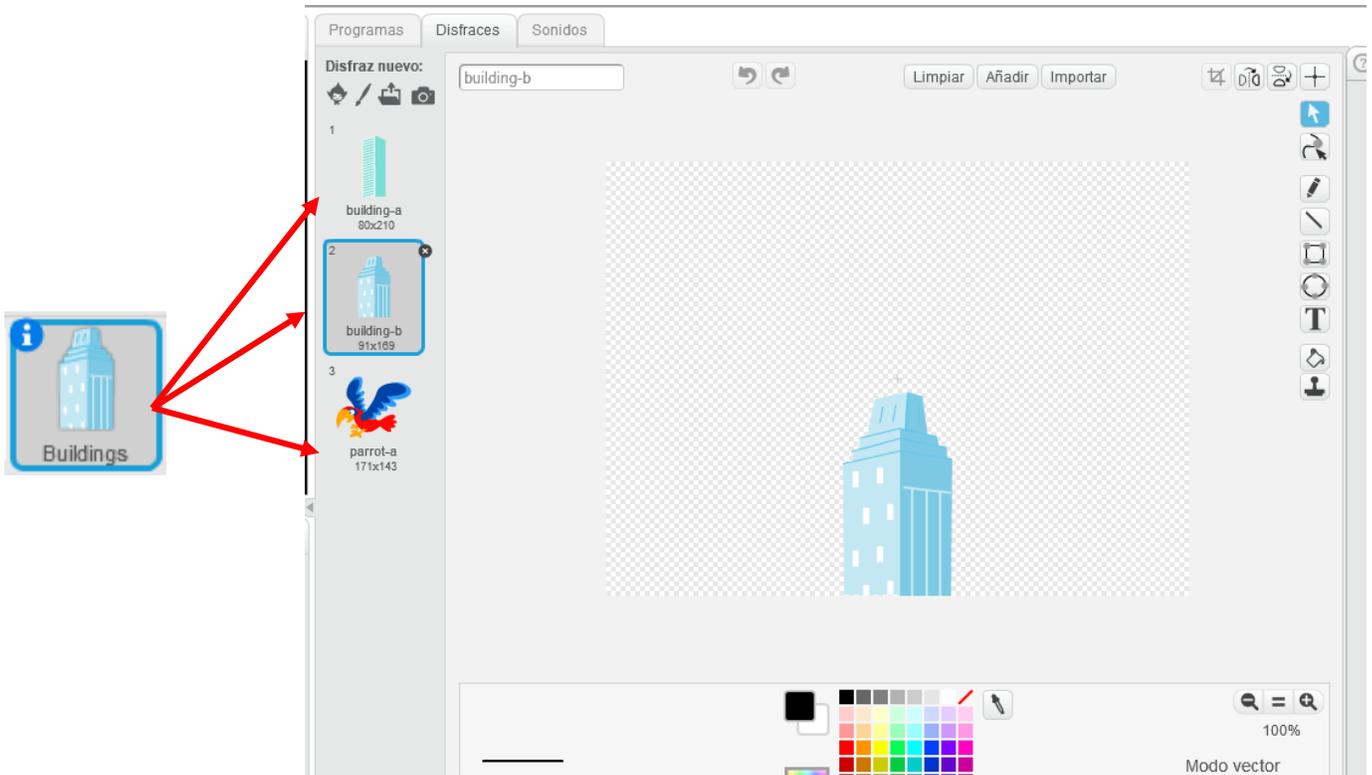
3. Agregar su programación.



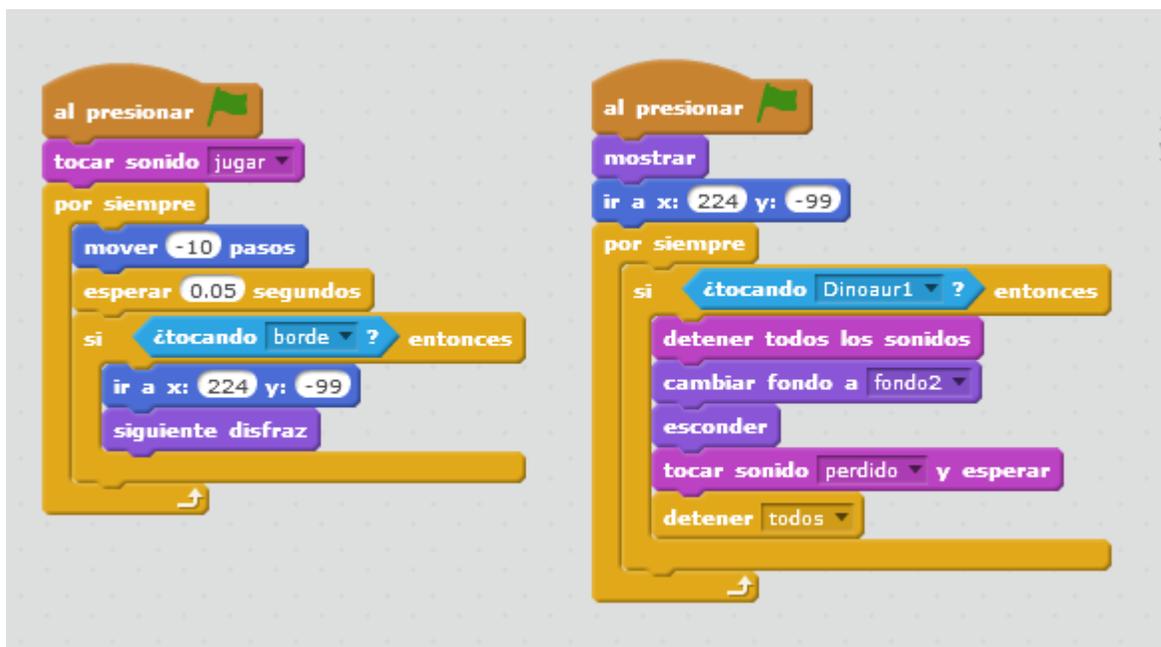
4. Agregar objeto dinosaurio1 con su respectiva programación.



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



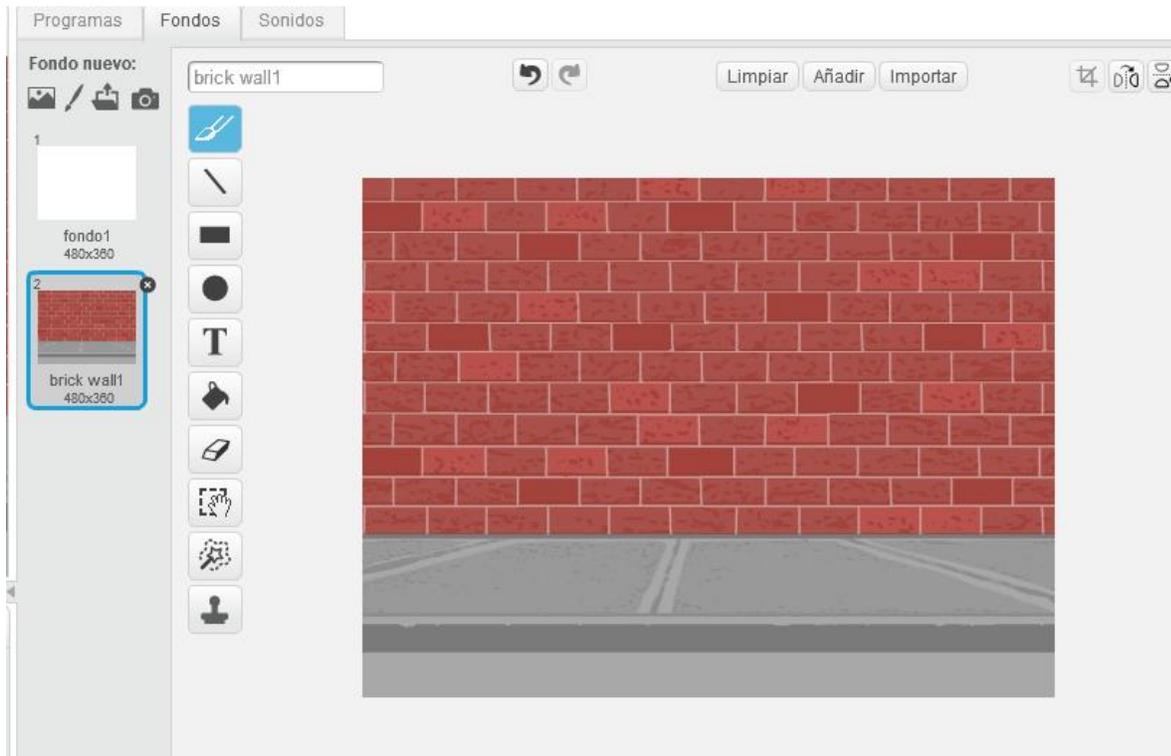
- 6. Agregar su respectiva programación.



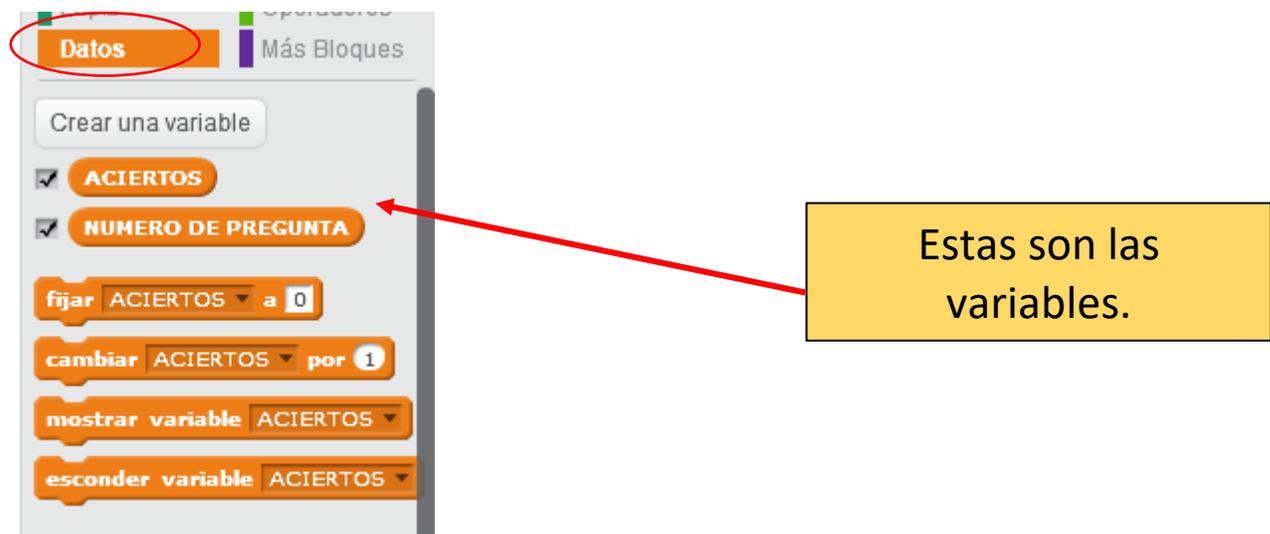
7. De la página <https://informaticacreativa.com.mx> ; ir a la opción materiales / tercero / bloque 3 / y descargar el archivo sonido perder y sonido jugar.

V. JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

1. Agregar el fondo del escenario como se indica.



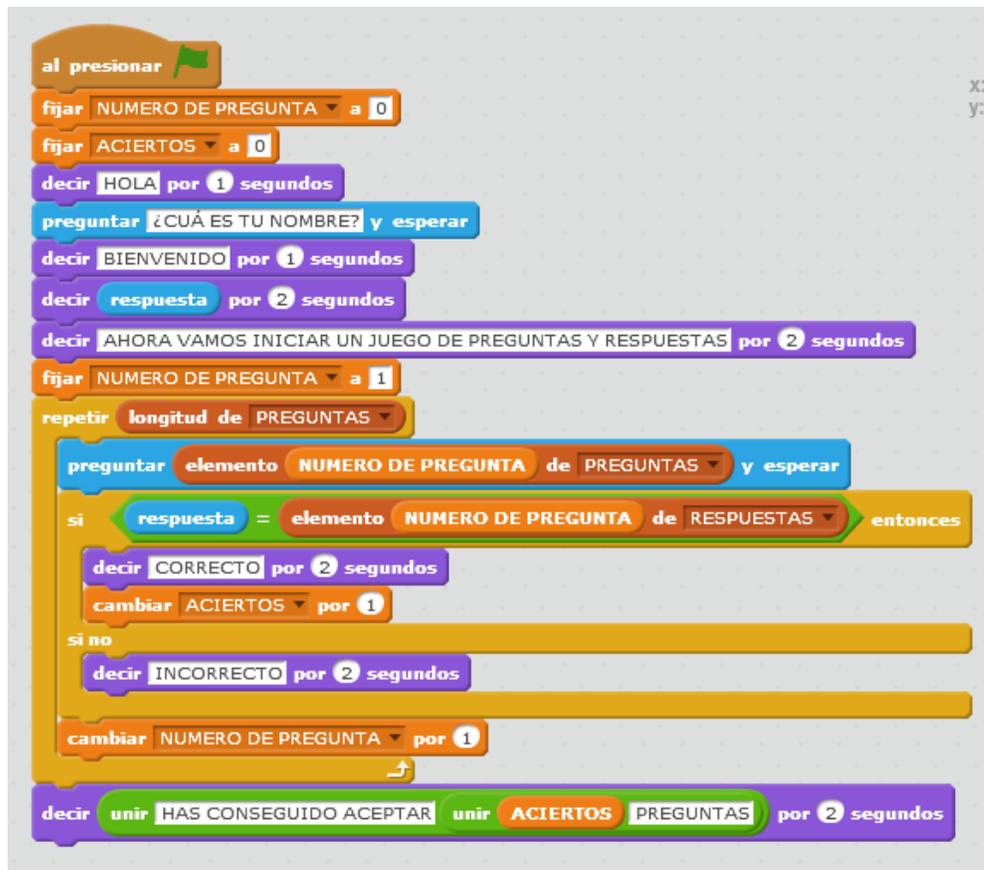
2. Agregar las variables “aciertos” y “número de pregunta”. Con ayuda del bloque **Datos**.



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.

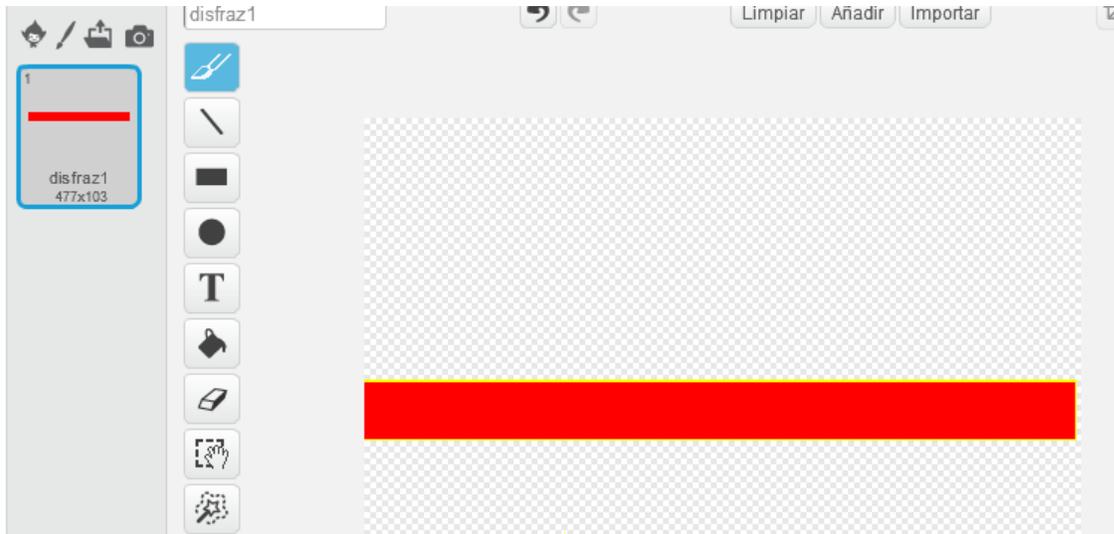


4. Agregar el objeto Abby con su respectiva programación.



VI. JUEGO DE CON LA CÁMARA.

1. Dibujar el objeto 1 franja roja.



2. Agregar su programación.

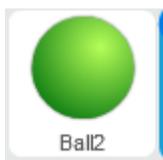


3. Agregar el objeto Ball con su respectiva programación.



```
al presionar bandera verde clicada
  video encendido
  mostrar
  ir a x: 86 y: 20
  apuntar en dirección 50
  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.



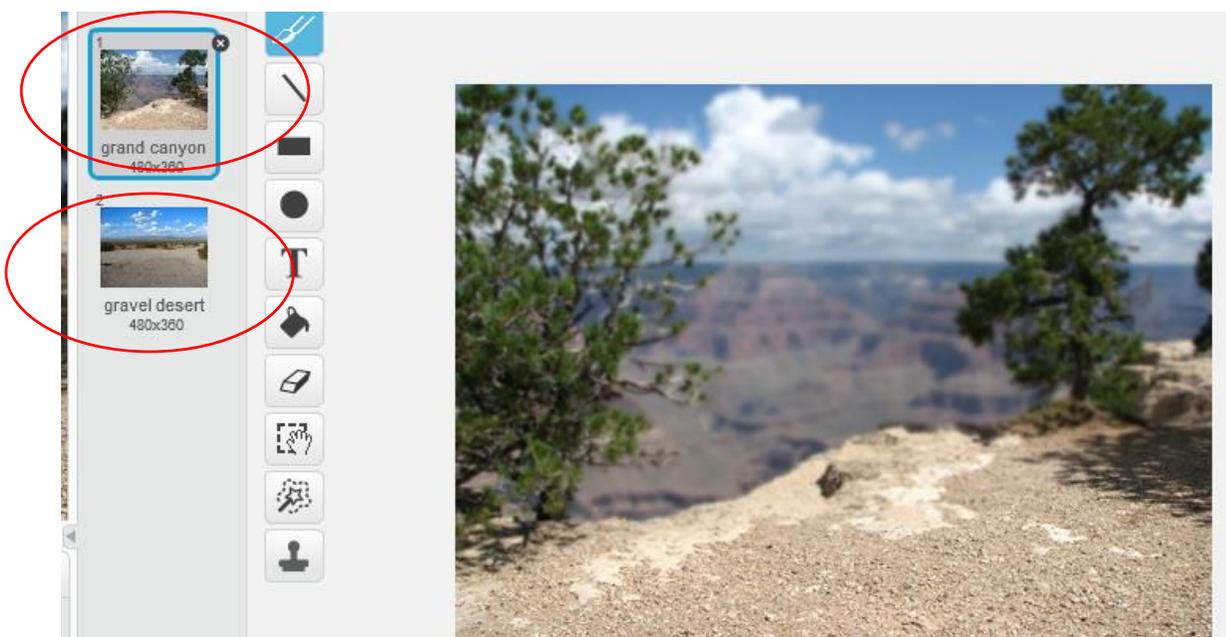
```
al presionar bandera verde clicada
  video encendido
  mostrar
  ir a x: 86 y: 20
  apuntar en dirección 50
  por siempre
    mover 10 pasos
    rebotar si toca un borde
    si movimiento del video en este objeto > 20 entonces
      apuntar en dirección número al azar entre -20 y 20
      siguiente disfraz
      tocar sonido pop
      cambiar PUNTOS por 1
```



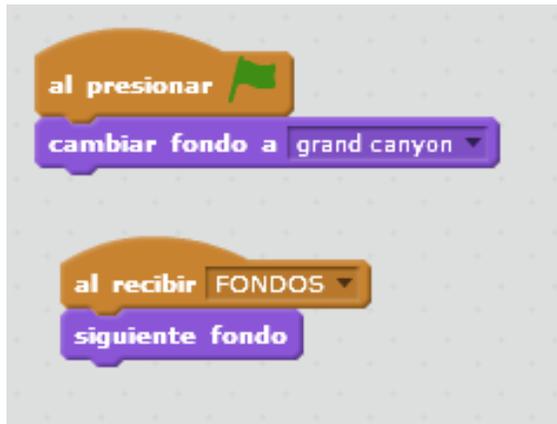
```
al presionar [bandera verde clicada]
  video encendido
  mostrar
  ir a x: 86 y: 20
  apuntar en dirección 50
  por siempre
    mover 10 pasos
    rebotar si toca un borde
    si [movimiento del video en este objeto > 20] entonces
      apuntar en dirección número al azar entre -20 y 20
      siguiente disfraz
      tocar sonido pop
      cambiar PUNTOS por 1
```

VII. HISTORIA ANIMADA.

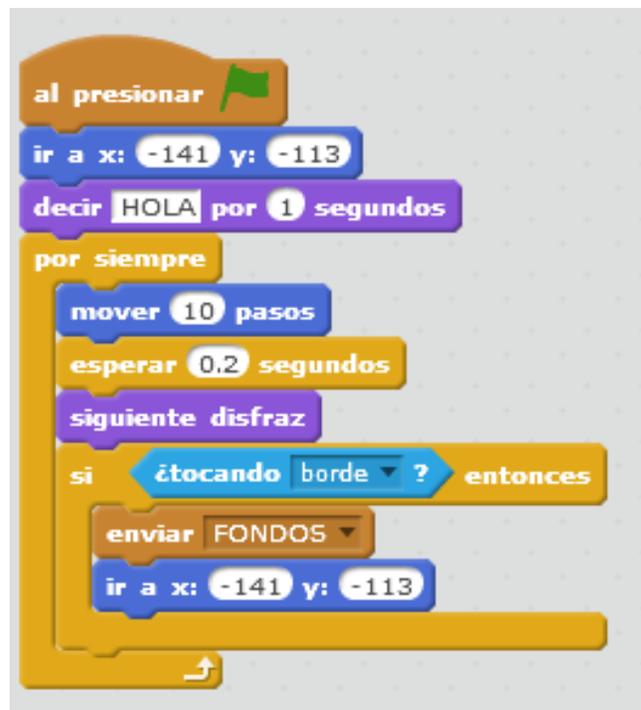
1. Agregar dos fondos al escenario.



2. Agregar su programación al escenario (fondo).



3. Agregar el objeto Elephant con su programación.



4. Agregar el objeto parrot2 con su programación.



```
al presionar bandera verde clicada
  ir a x: -168 y: 118
  decir HOLA por 1 segundos
  por siempre
    mover 10 pasos
    esperar 0.2 segundos
    siguiente disfraz
    mostrar
    si ¿tocando borde? entonces
      ir a x: -168 y: 118
```

VIII. SONIDO SCRATCH.

1. Agregar su respectiva programación al gato Scratch.



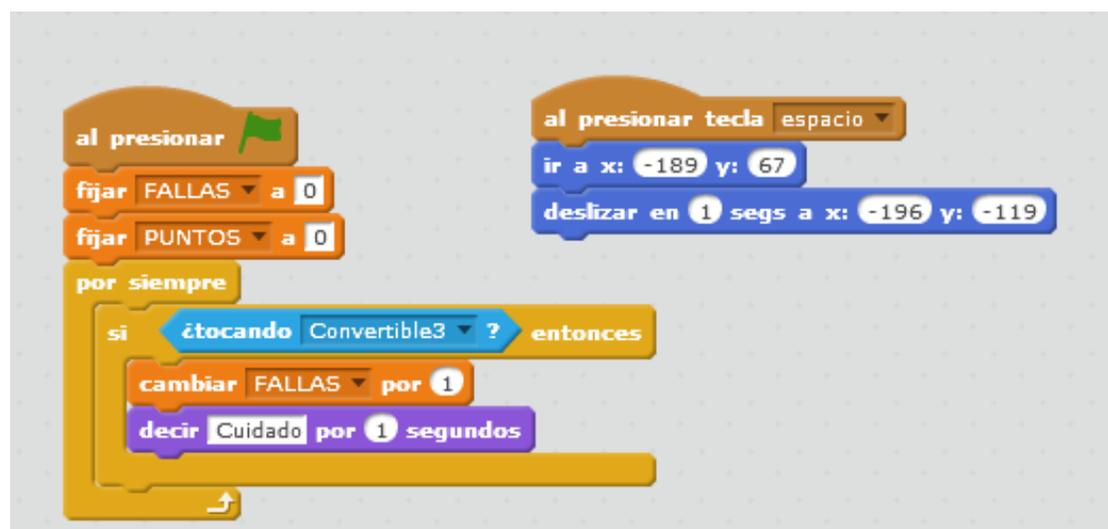
```
al presionar bandera verde clicada
  video encendido
  fijar transparencia de video a 50 %
  por siempre
    si movimiento del video en este objeto > 20 entonces
      tocar sonido miau y esperar
```

IX. GATO SALTA.

1. Agregar un fondo de escenario,



2. Agregar el objeto1 con su programación.



3. Agregar el objeto convertible3 con su programación.



```
al presionar [bandera verde]
  por siempre
    deslizar en número al azar entre 0.5 y 2 segs a x: -237 y: -79
    cambiar PUNTOS por 1
    ir a x: 164 y: -88
    esperar número al azar entre 1 y 2 segundos
```

X. JUEGO DE LA NAVE.

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



2. Agregar el objeto rocks con su programación.

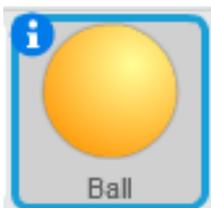


```

al presionar bandera verde clicada
  esconder
  por siempre
    crear clon de mí mismo
    esperar número al azar entre 4 y 10 segundos
  fin

al comenzar como clon
  ir a x: 263 y: número al azar entre -140 y 140
  mostrar
  por siempre
    mover -10 pasos
    si ¿tocando Spaceship? entonces
      enviar Destruir
    si posición en x < -250 entonces
      borrar este clon
  fin
  
```

3. Agregar el objeto ball con su programación.



```

al comenzar como clon
  ir a Spaceship
  mover 40 pasos
  ir 1 capas hacia atrás
  mostrar
  por siempre
    mover 8 pasos
    si ¿tocando borde? entonces
      borrar este clon
  fin

al presionar bandera verde clicada
  esconder

al presionar tecla espacio
  crear clon de mí mismo
  
```

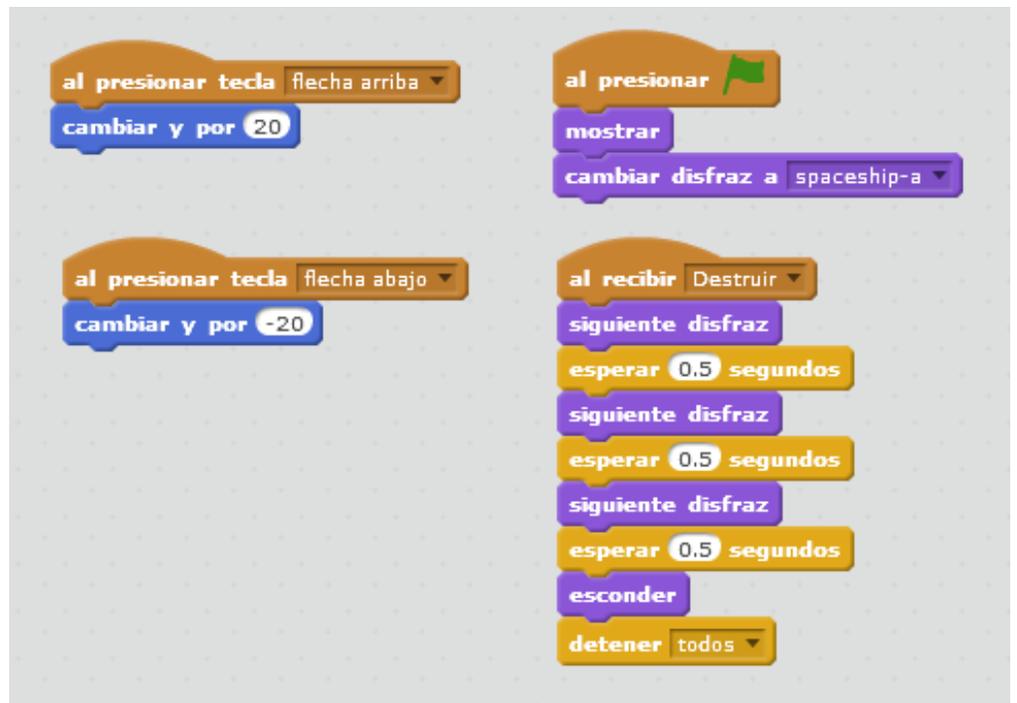
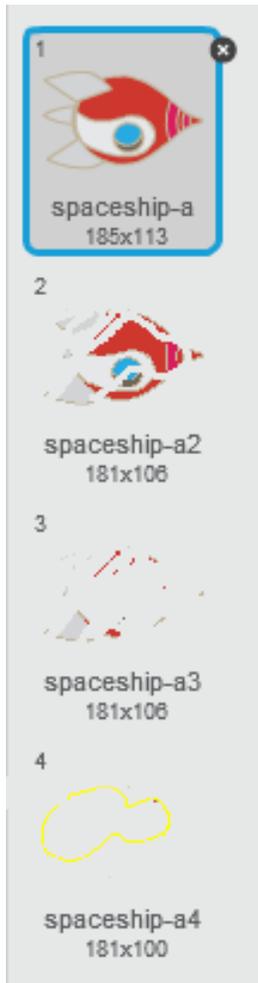
4. Agregar el objeto start2 con su programación.



```
al presionar bandera verde clicada
  fijar PUNTAJE a 0
  esconder
  por siempre
    crear clon de mí mismo
    esperar número al azar entre 0 y 3 segundos

al comenzar como clon
  ir a x: 245 y: número al azar entre -160 y 150
  mostrar
  por siempre
    mover -10 pasos
    si posición en x = -239 entonces
      borrar este clon
    si tocando el color rojo entonces
      esconder
    si tocando Spaceship entonces
      cambiar PUNTAJE por 1
      borrar este clon
```

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



6. Agregar su programación (objeto spaceship).

