



SCRATCH 3.0

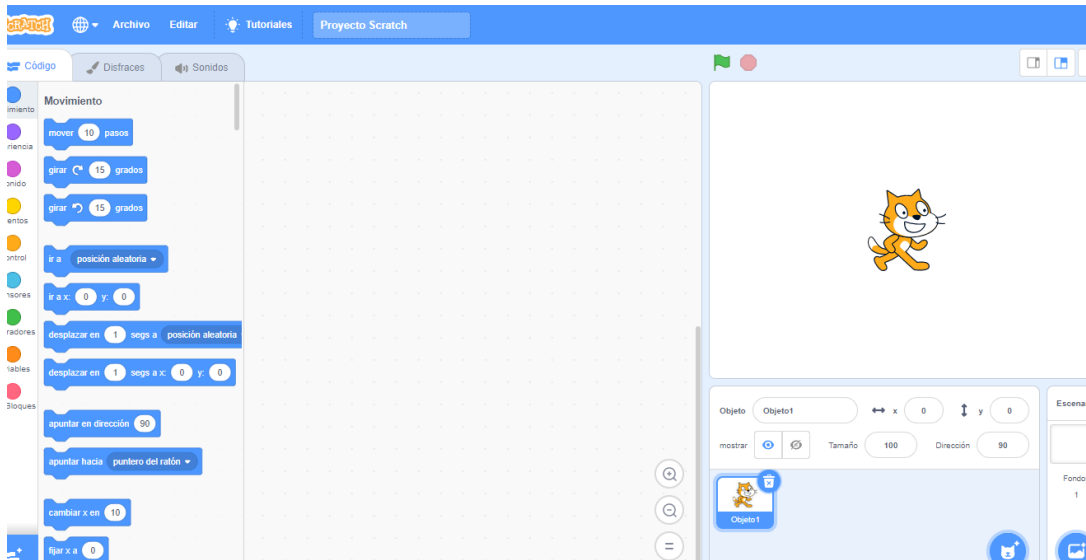
JUEGOS

MTRO. JESUS BARRIOS BASILIO

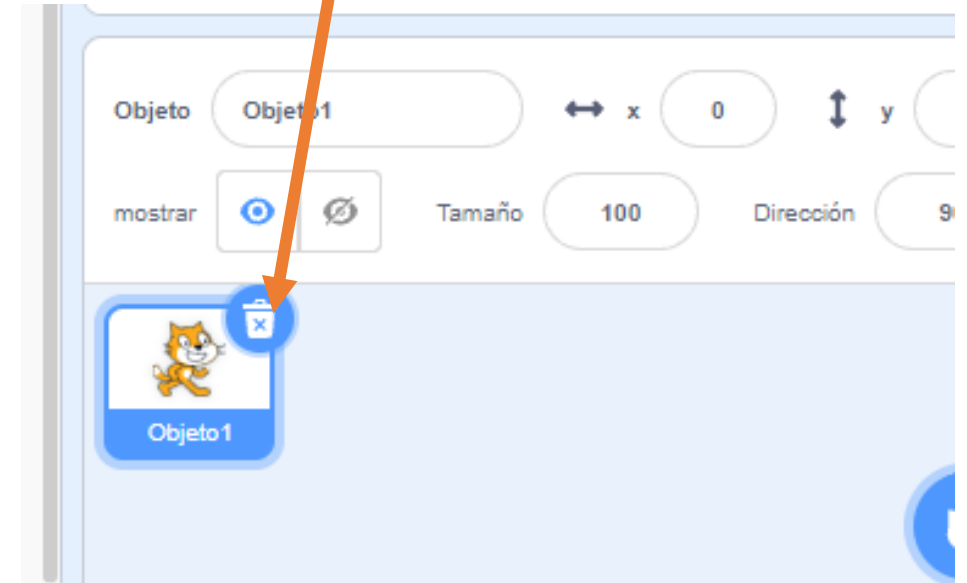
1. JUEGO DEL GUSANITO

1. Ingresar al programa.

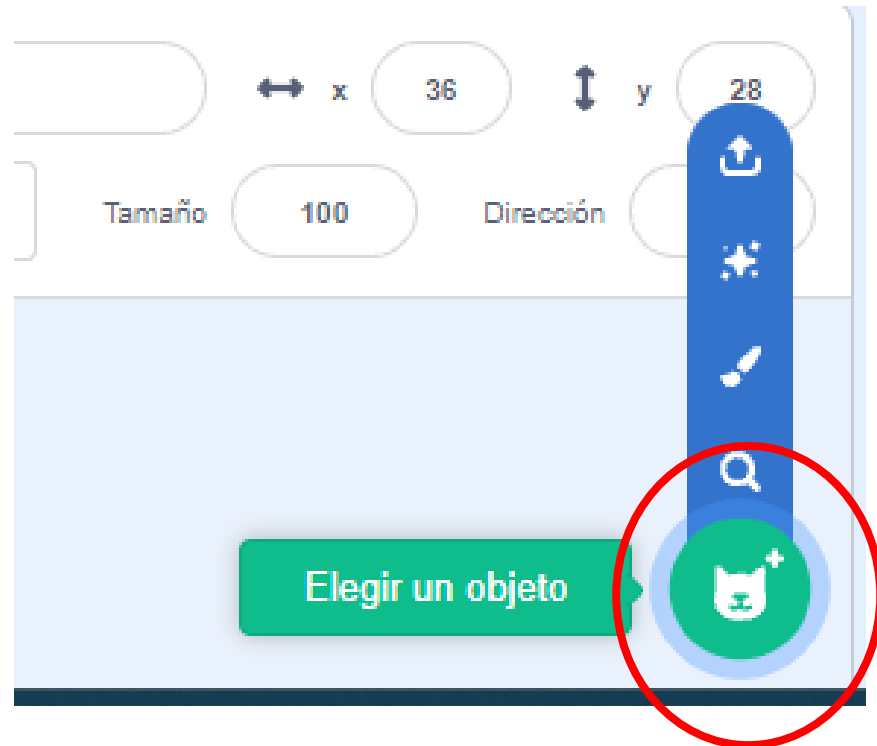
2. Eliminar el objeto “gato”.



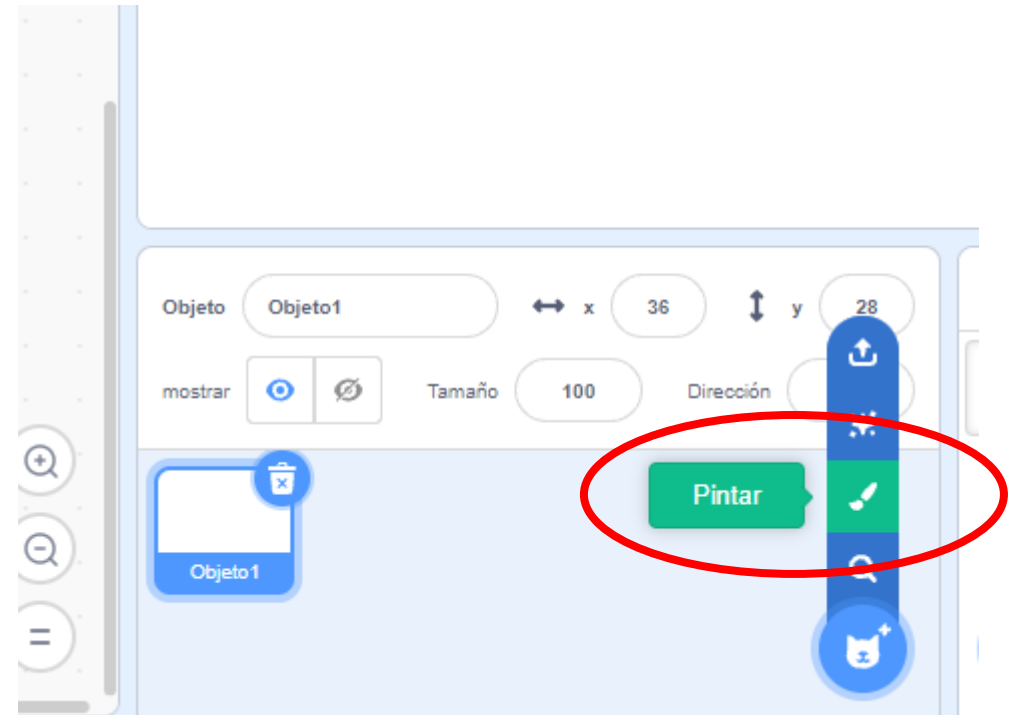
Clic aquí para eliminar el objeto.



3. Pulsar en el icono, elegir un nuevo objeto.



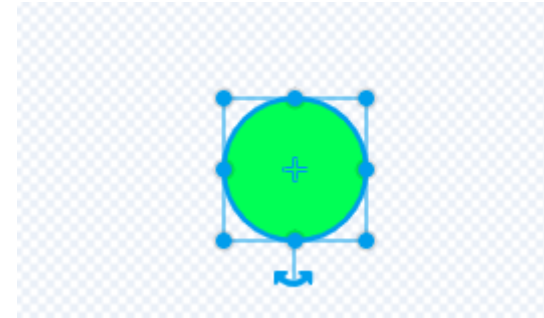
4. Después clic al icono pintar para dibujar la cabeza el gusano



5. Pulsar en la figura del círculo y colocar la siguientes propiedades.



6. Pulsamos la tecla SHIFT y sin soltar dibujamos en el área de trabajo un círculo.



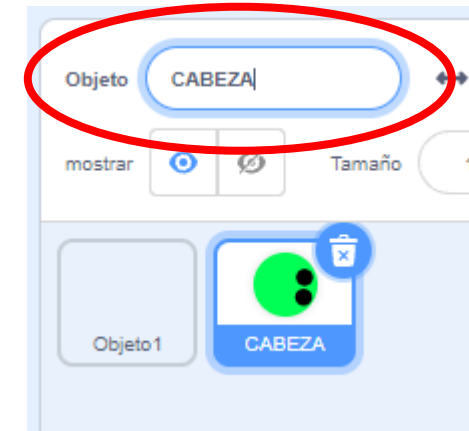
7. Pulsamos en la herramienta seleccionar y centramos el círculo.



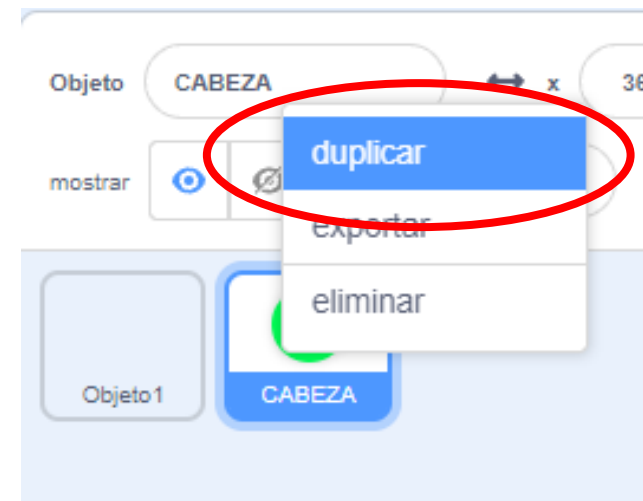
8. Con la tecla SHIFT, trazamos dos círculos negros que serán los ojos, y los agregamos con el la imagen.



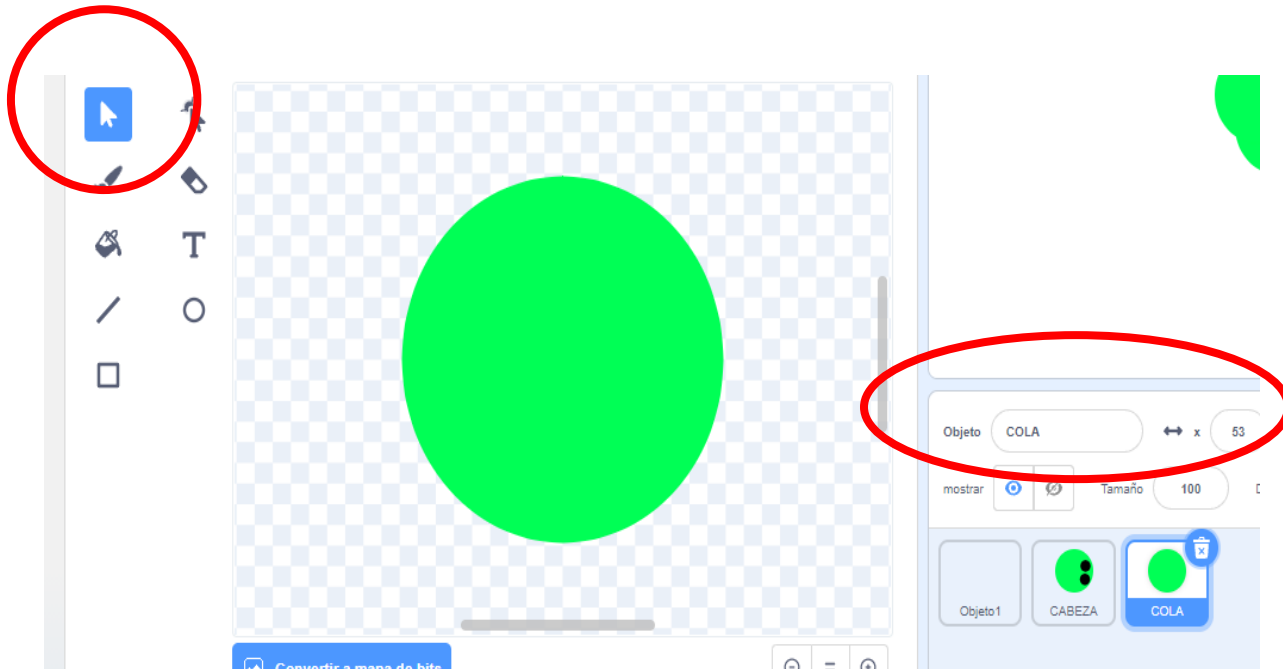
9. En la barra de propiedades le cambiamos el nombre del objeto a “CABEZA”.



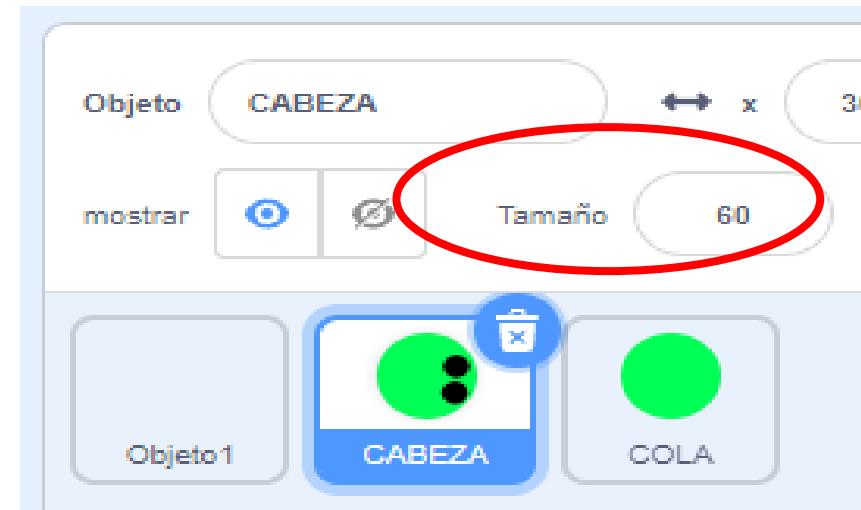
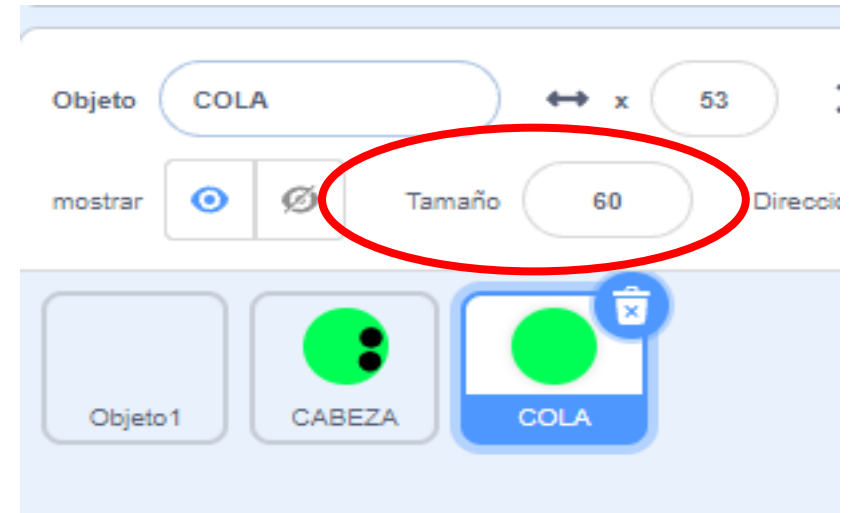
10. Pulsamos botón derecho sobre el objeto cabeza y elegimos duplicar.



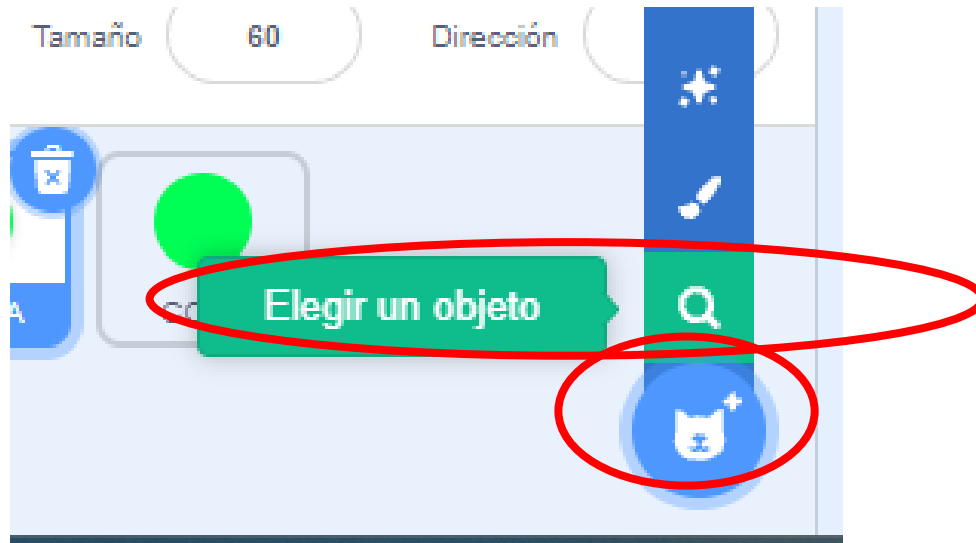
11. Una vez que el objeto se duplico, debemos de cambiarle el nombre a “COLA” y quitarle los círculos negros.



12. Agregar a los dos objetos el tamaño “60”.



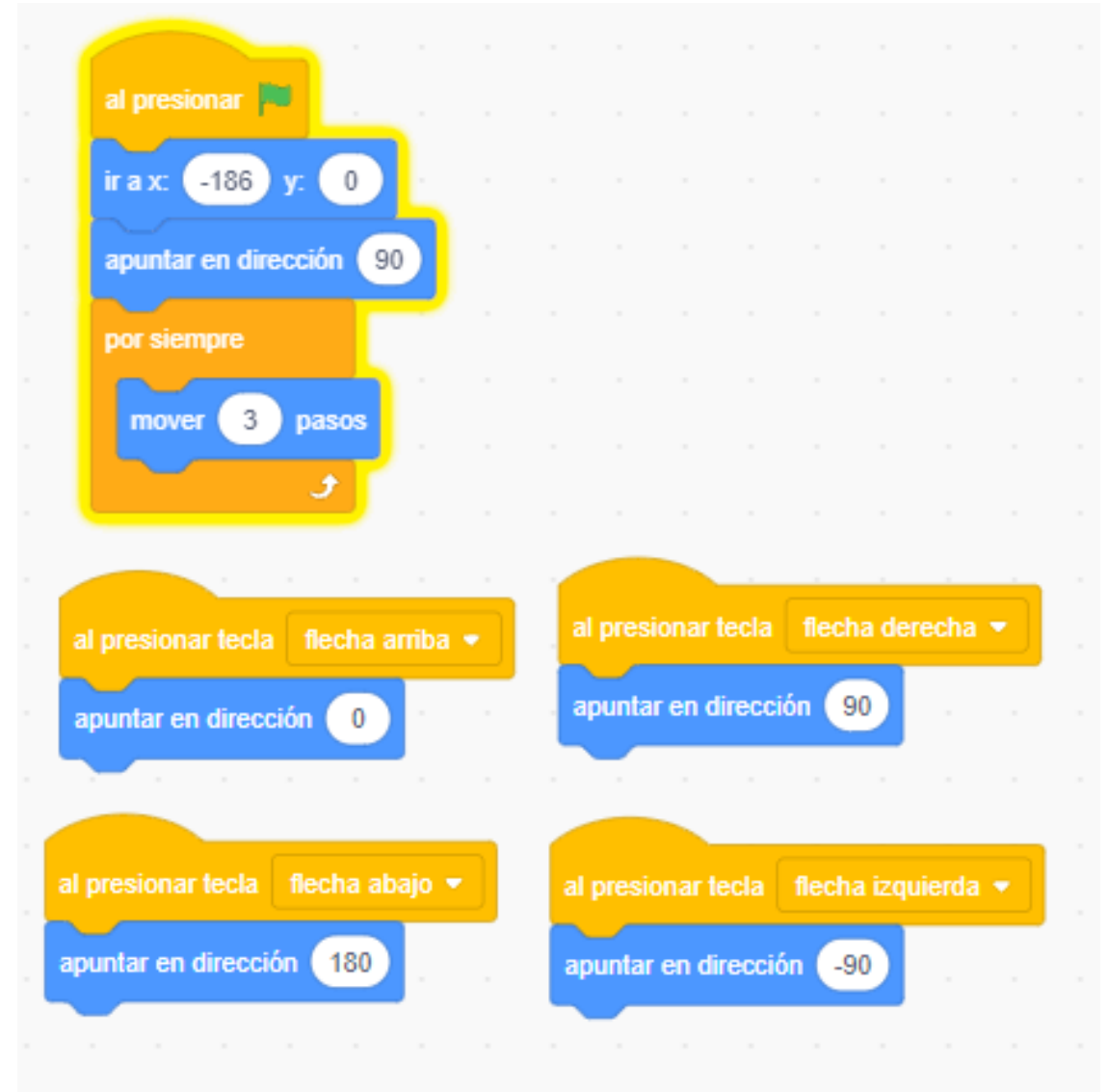
13. Pulsar en el icono “elegir nuevo objeto” y seleccionar – ELEGIR UN OBJETO.



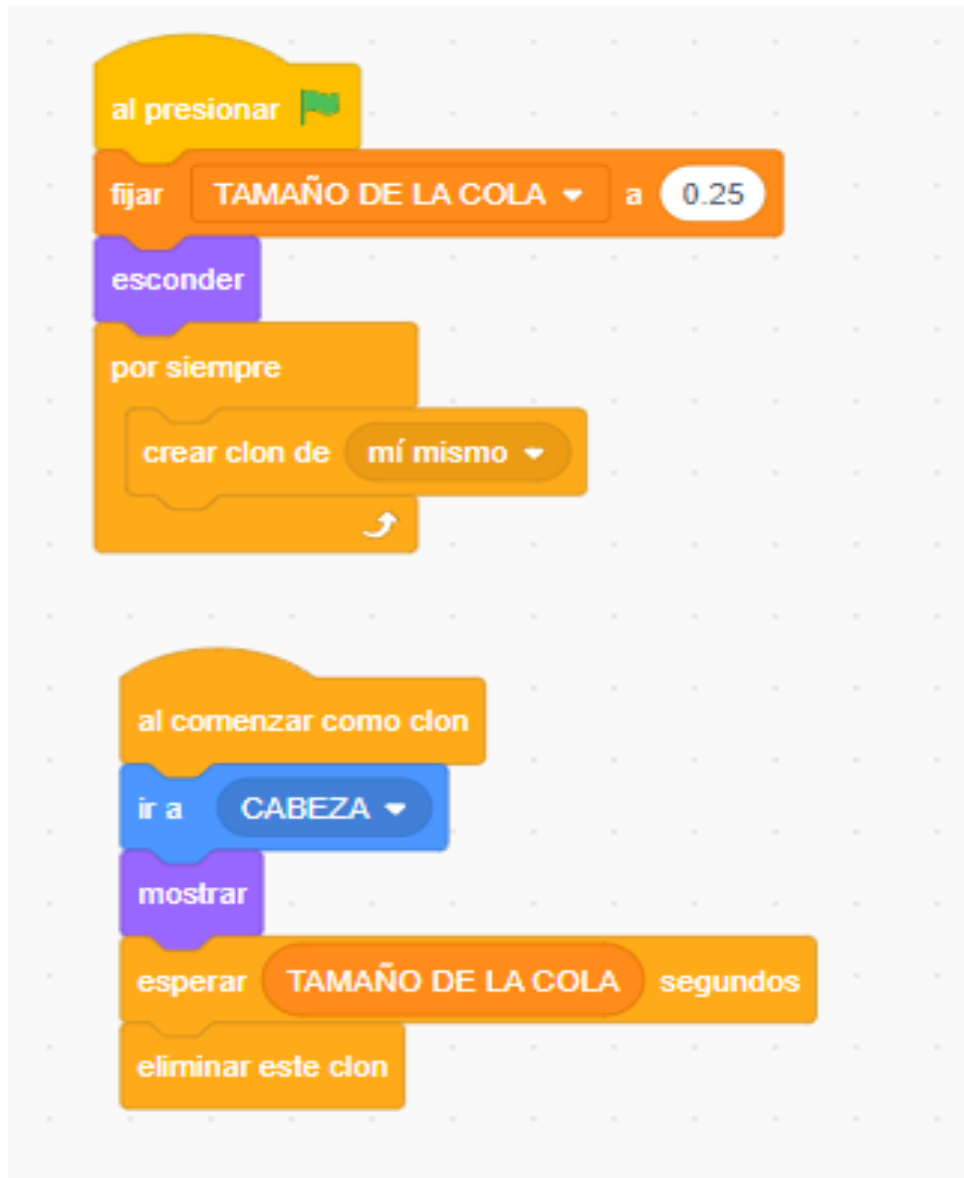
14. Agregar el objeto manzana y le ponemos tamaño de 30.



15. Agregamos el código al objeto “CABEZA”.



16. Agregar el código al objeto "COLA"

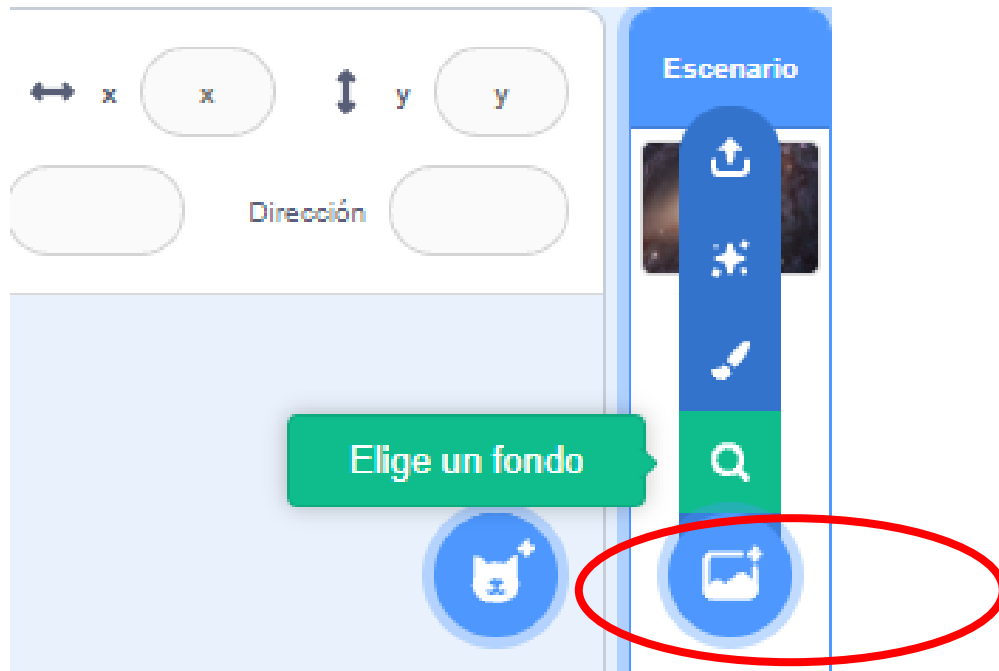


17. Agregamos el código al objeto "MANZANA".

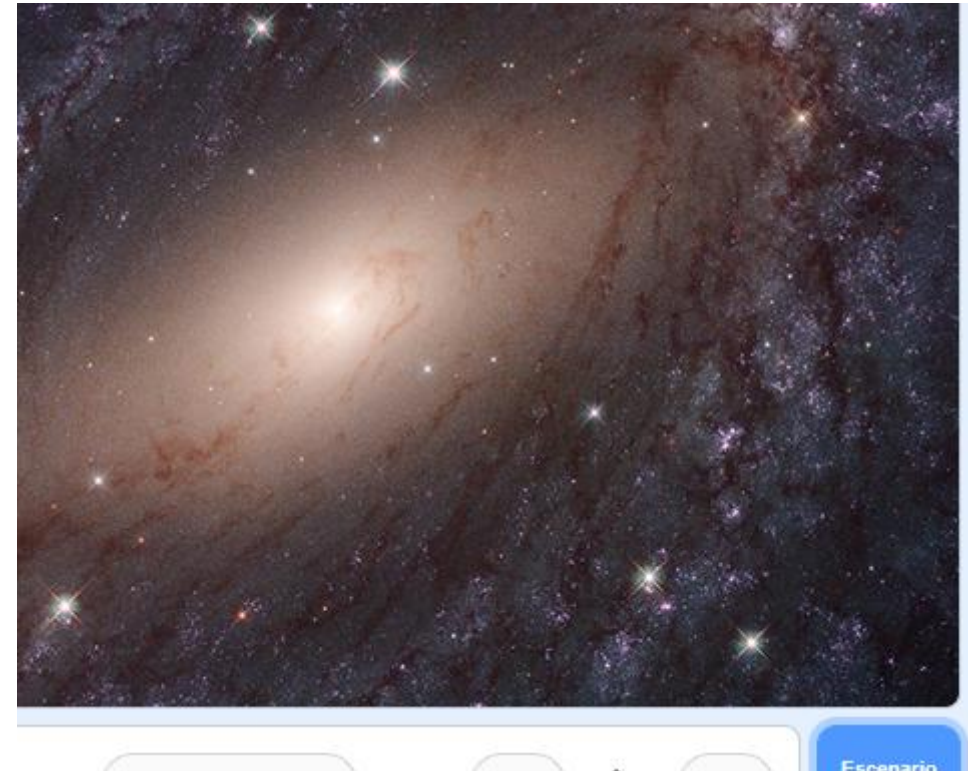


2. JUEGO DE GLOBLOS.

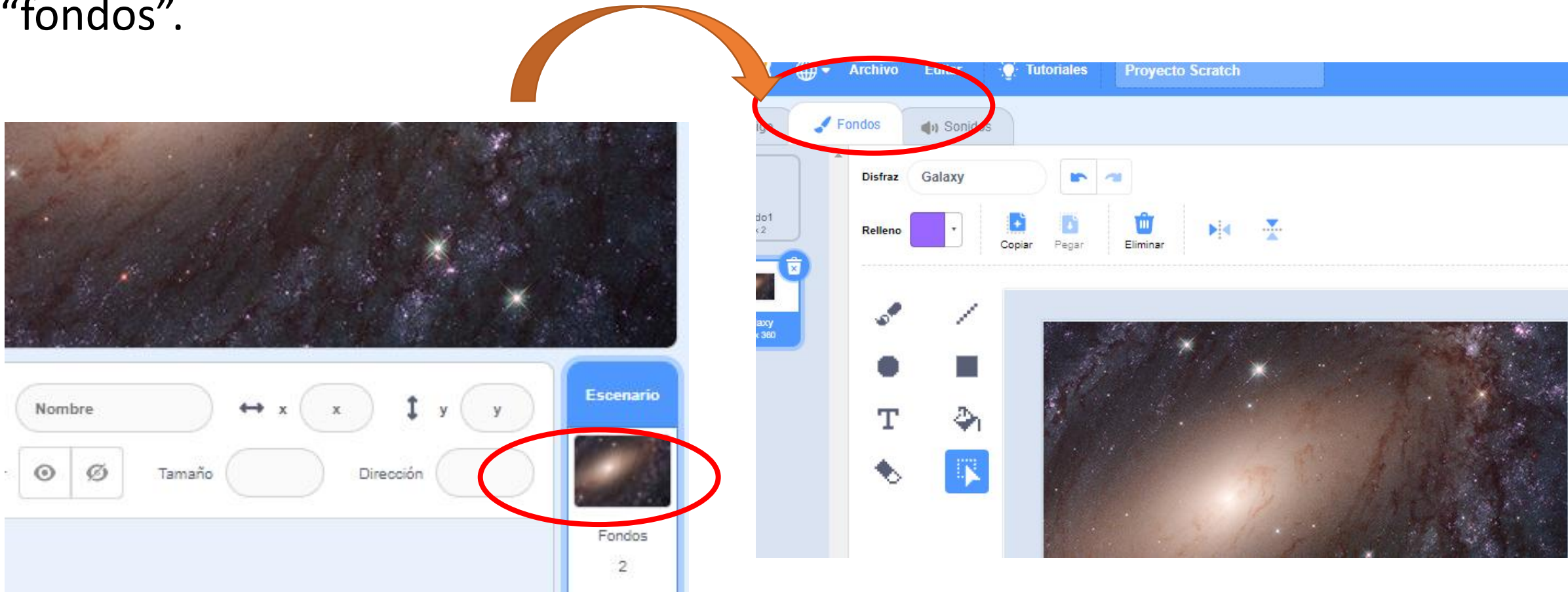
1. Pulsar en el icono Elegir un fondo / Elige un fondo.



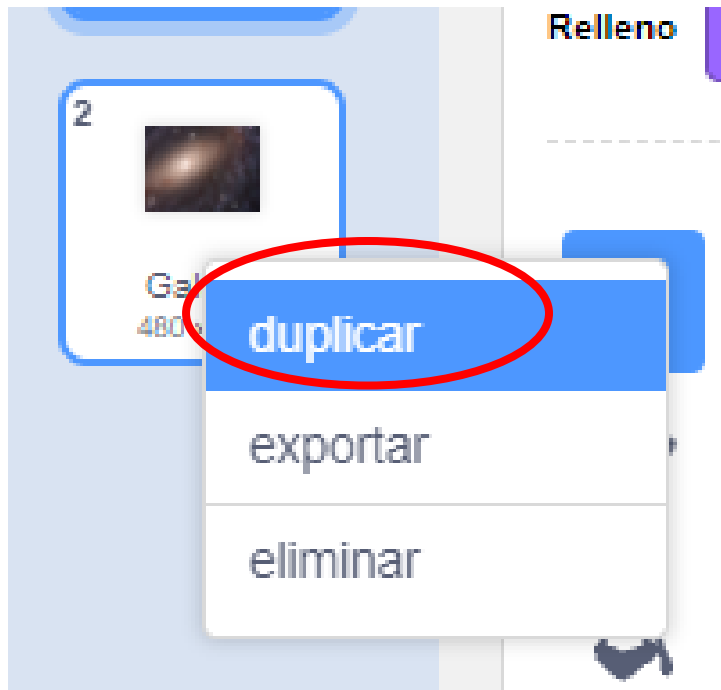
2. Agrega un fondo.



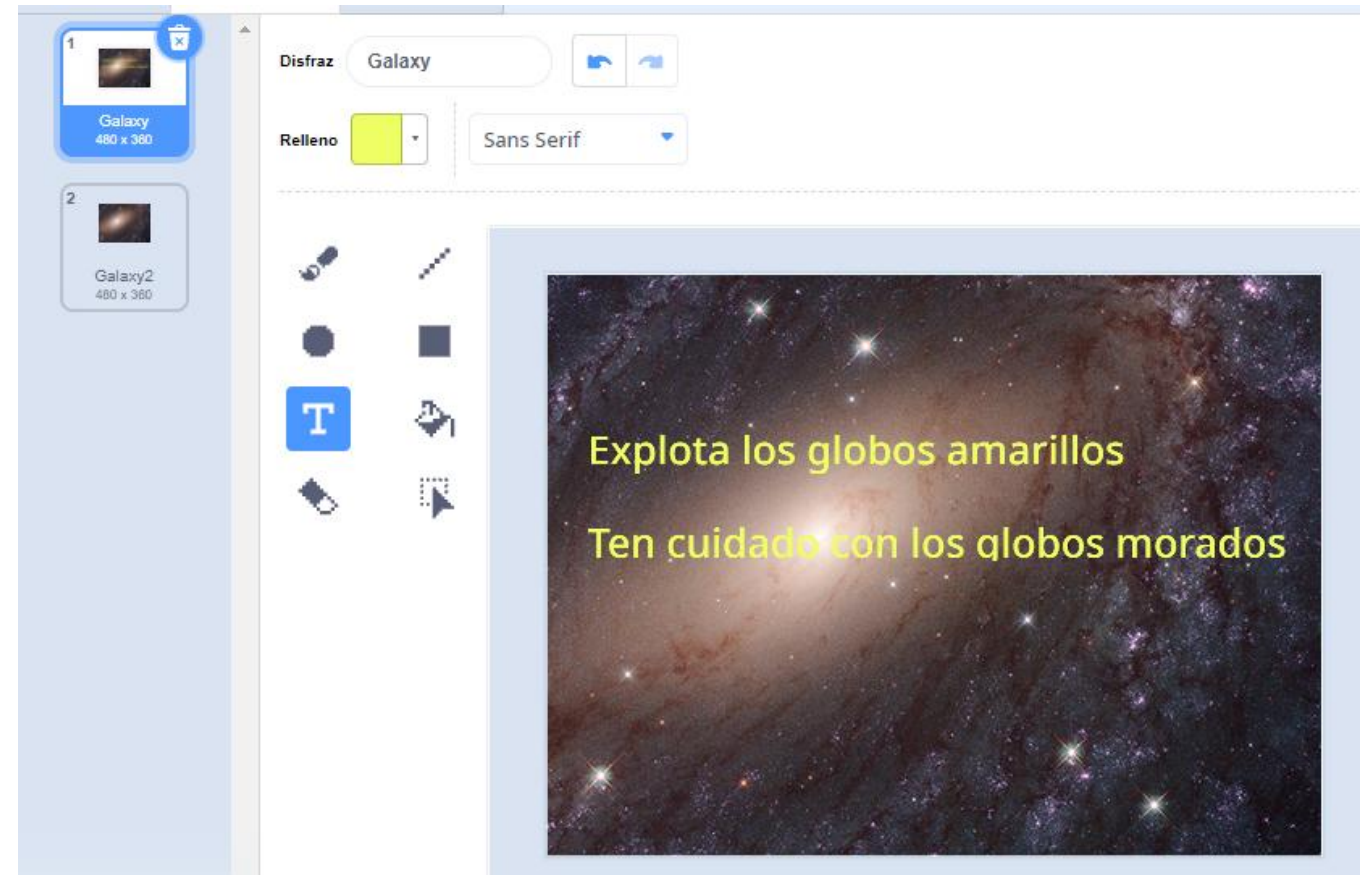
3. En la parte de fondo, damos clic y después pulsamos en la pestaña “fondos”.



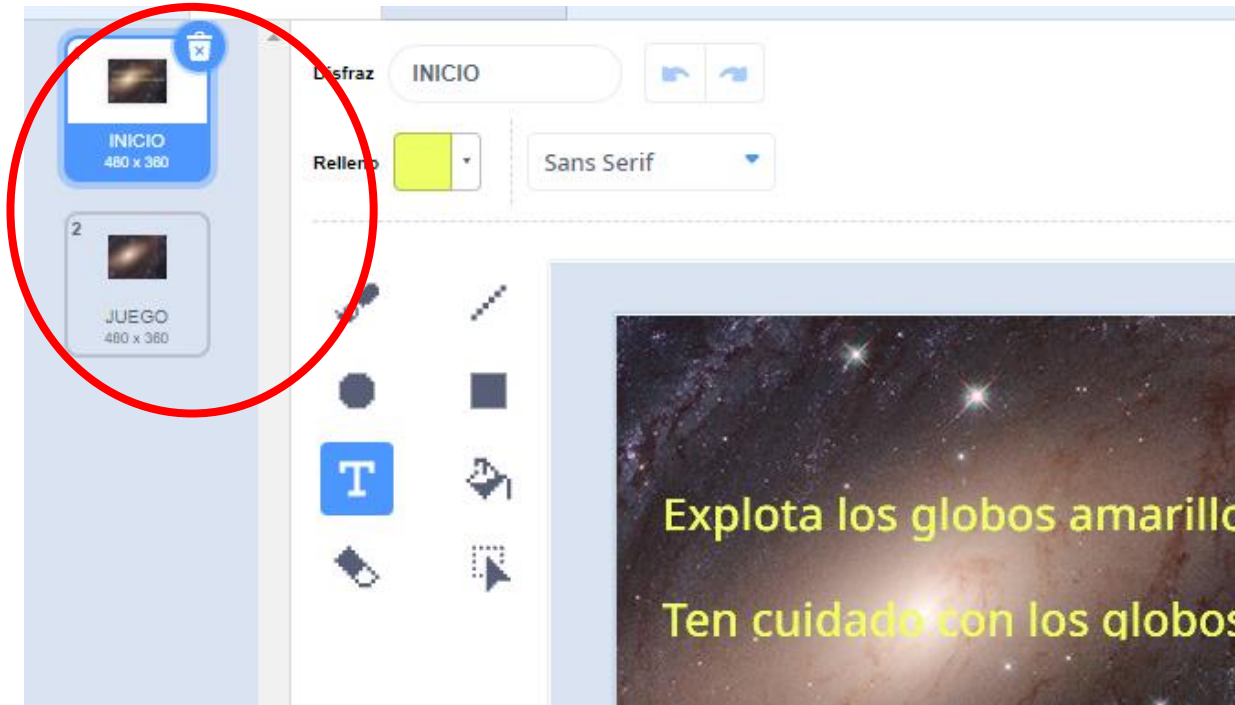
4. Eliminamos el fondo 1, después duplicamos nuestro fondo para poder editarlo.



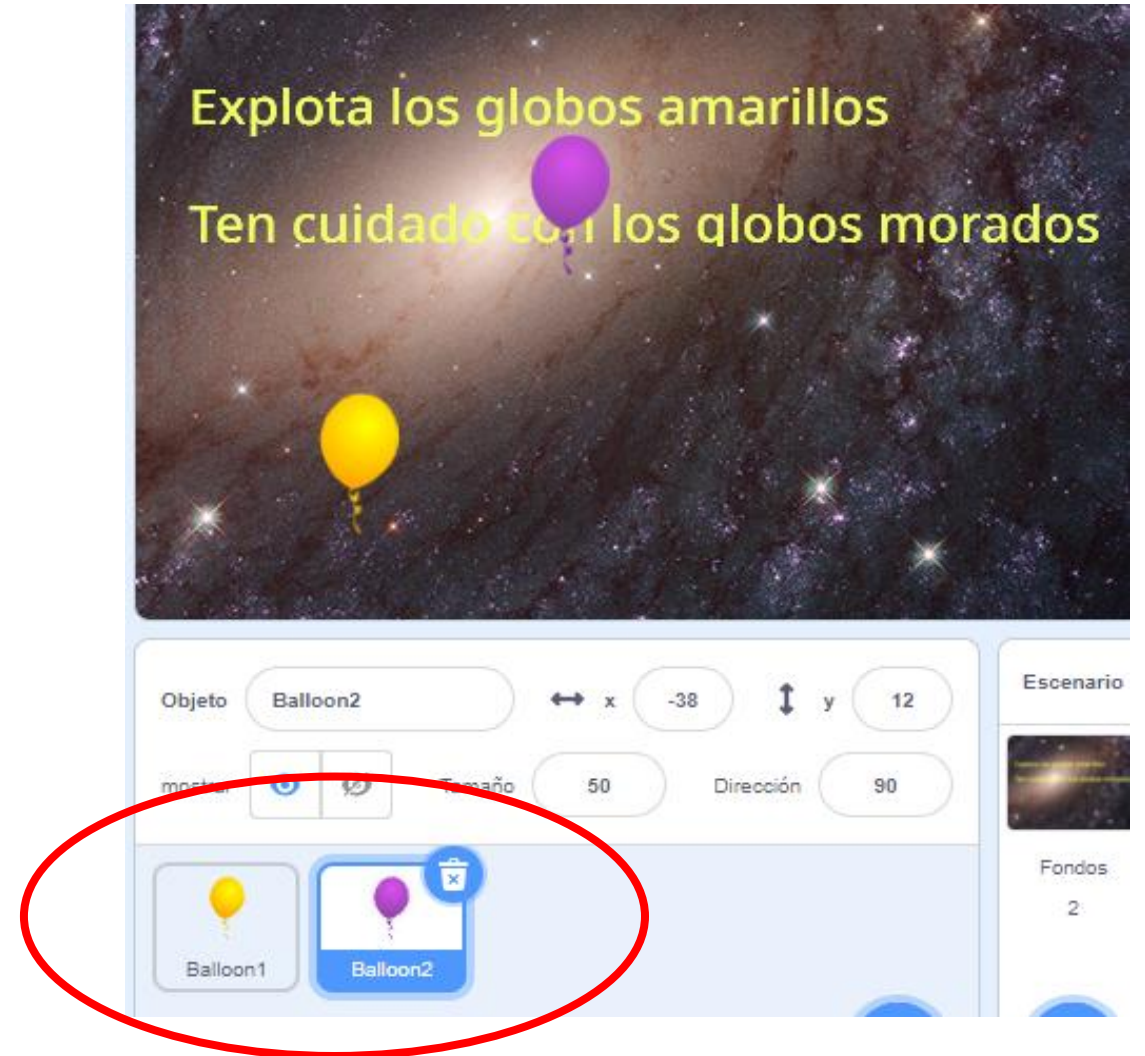
5. Al primer fondo que duplicamos le agregamos un texto como en la imagen.



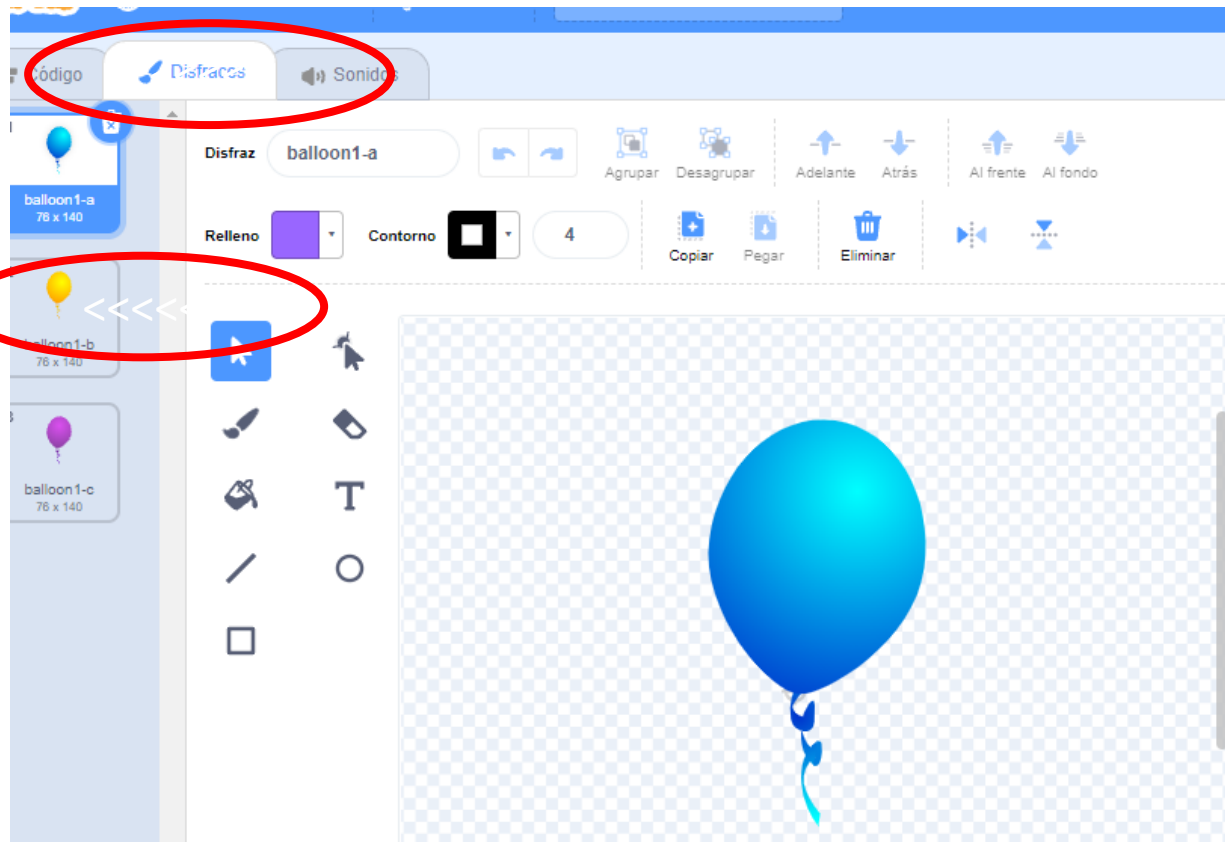
6. Le cambiamos el nombre a los fondos. INICIOS Y JUEGO.



7. Agregamos dos objetos un globo amarillo y un morado; con tamaño "50".



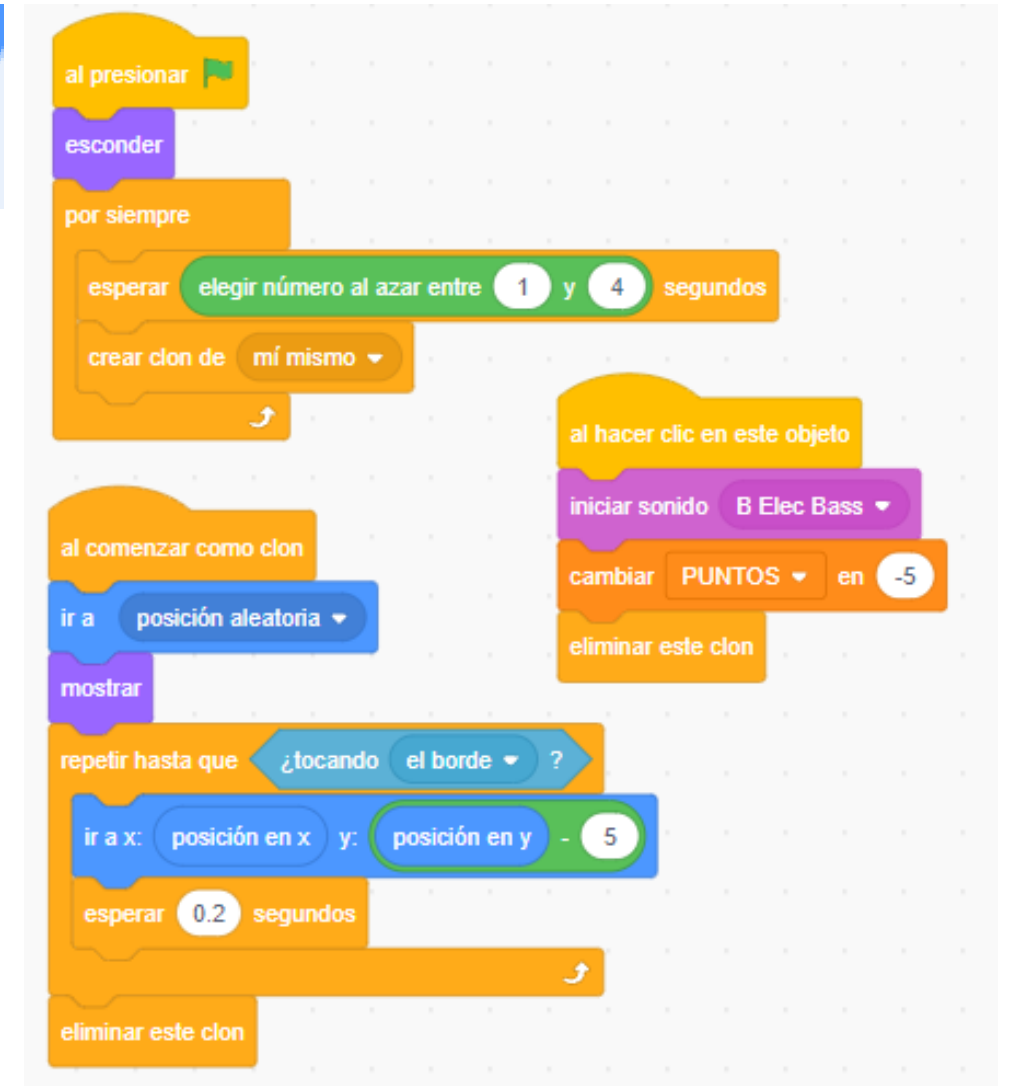
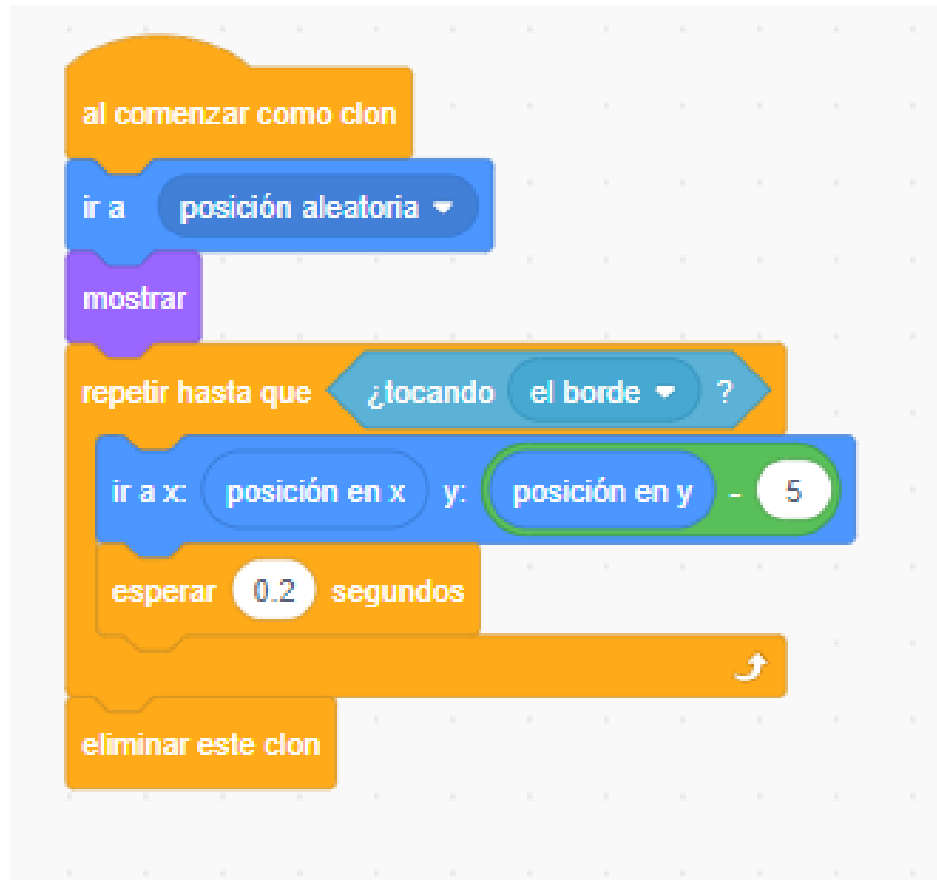
8. Al agregar los objetos “globo”, pulsar en la pestaña DISFRACES, y borrar lo disfraces del objeto.



9. Agregar el siguiente código al globo amarillo.

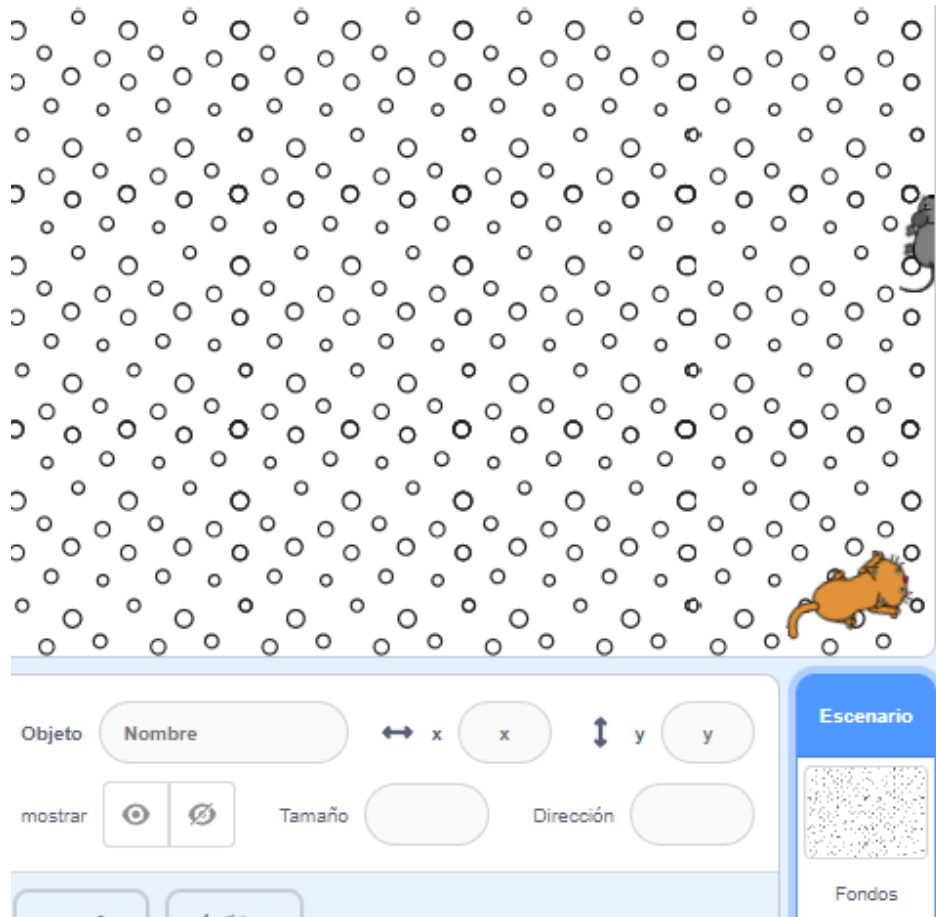


9. Agregar el siguiente código al globo morado.

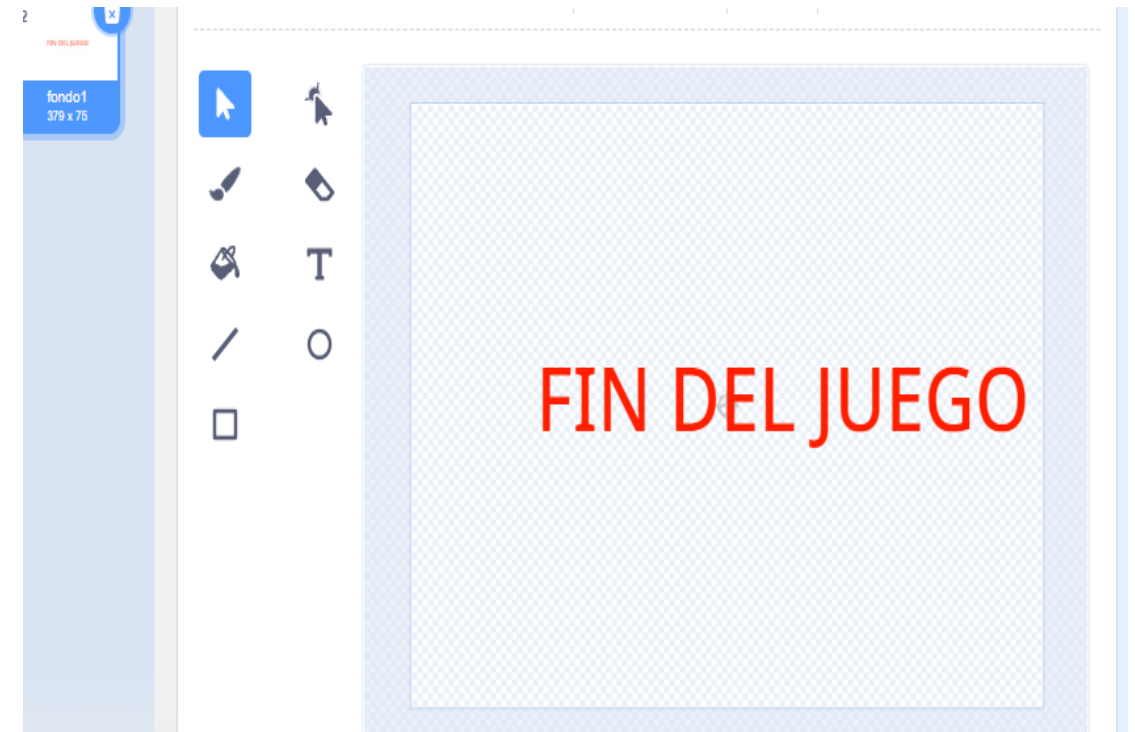


3. JUEGO ATRAPAR RATÓN

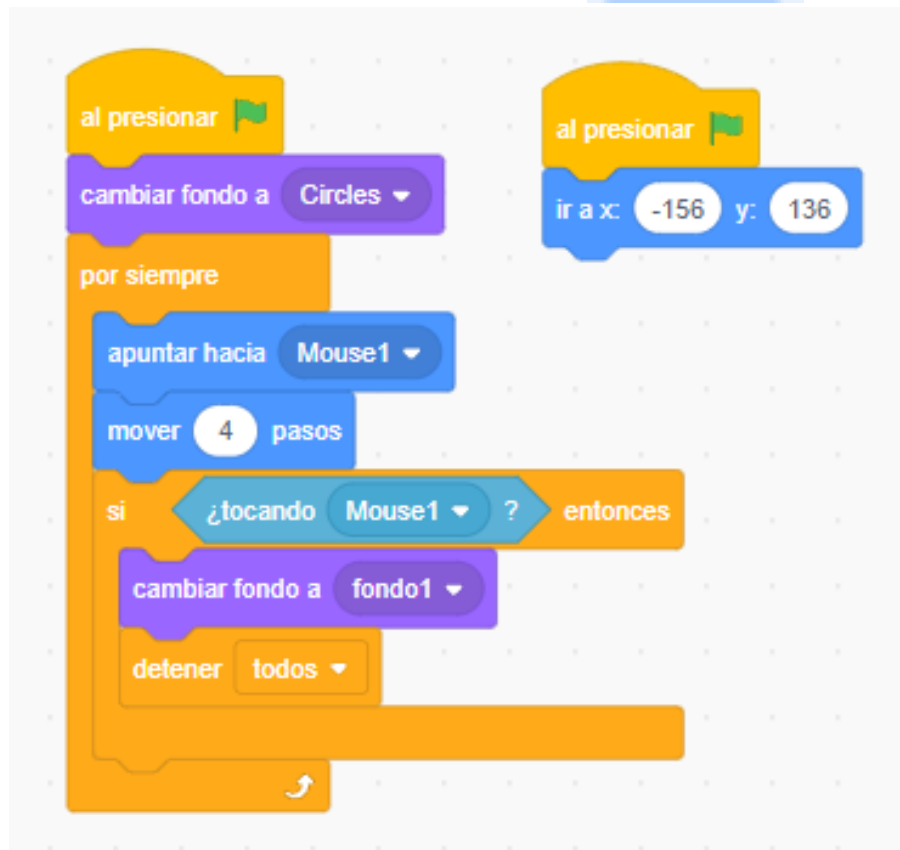
1. Agregar el siguiente fondo.



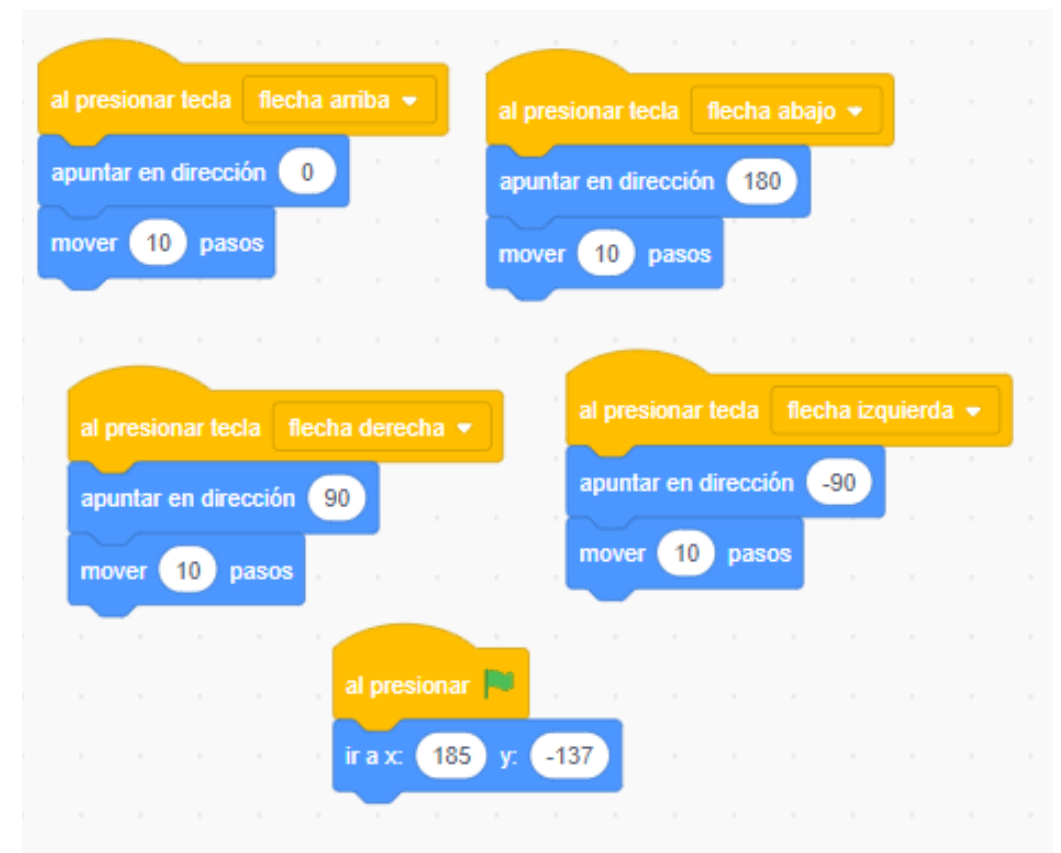
2. Crear un nuevo fondo, como el de la imagen.



4. Agregar el objeto “gato”. Y su respectivo código.

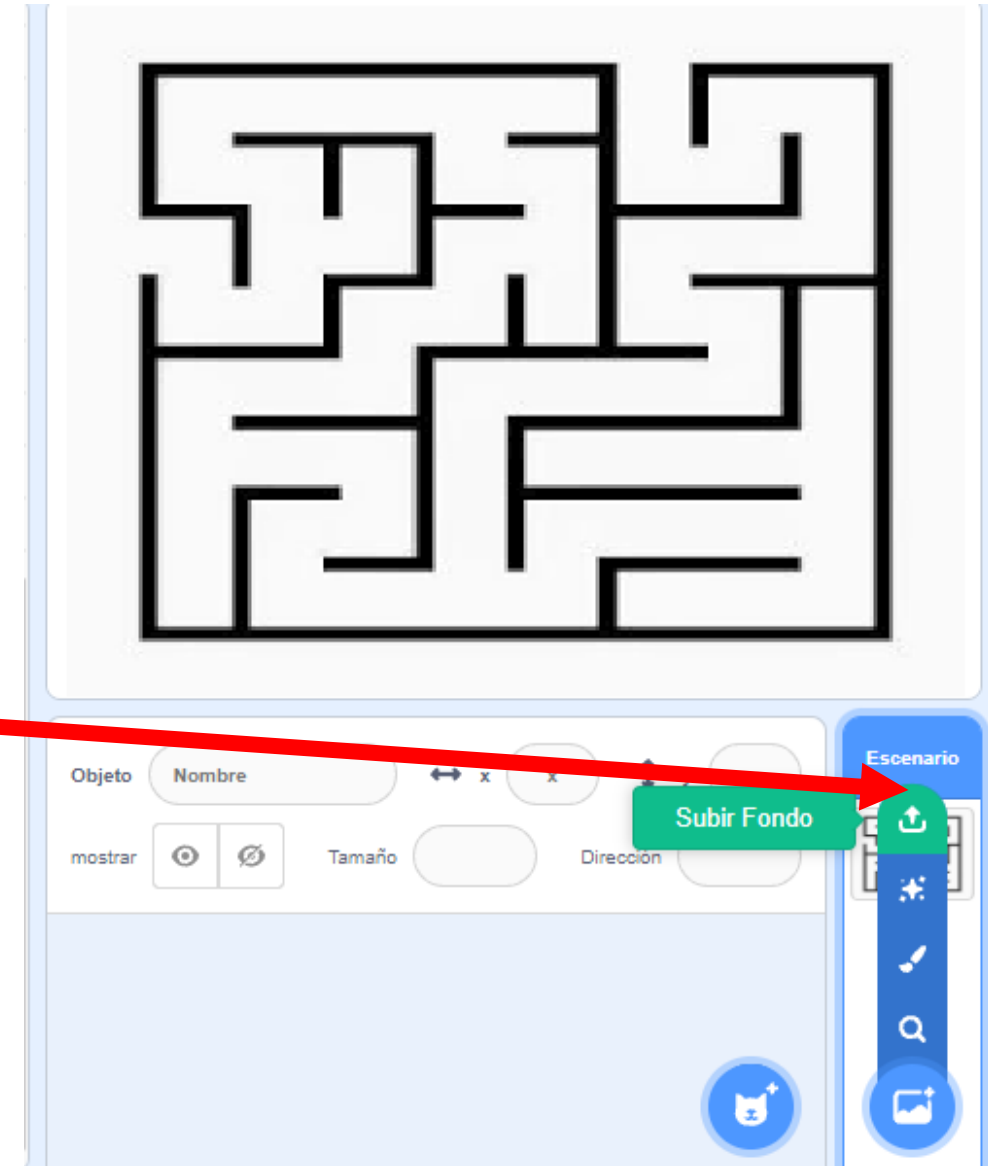


5. Agregar el objeto “ratón”. Y su respectivo código.

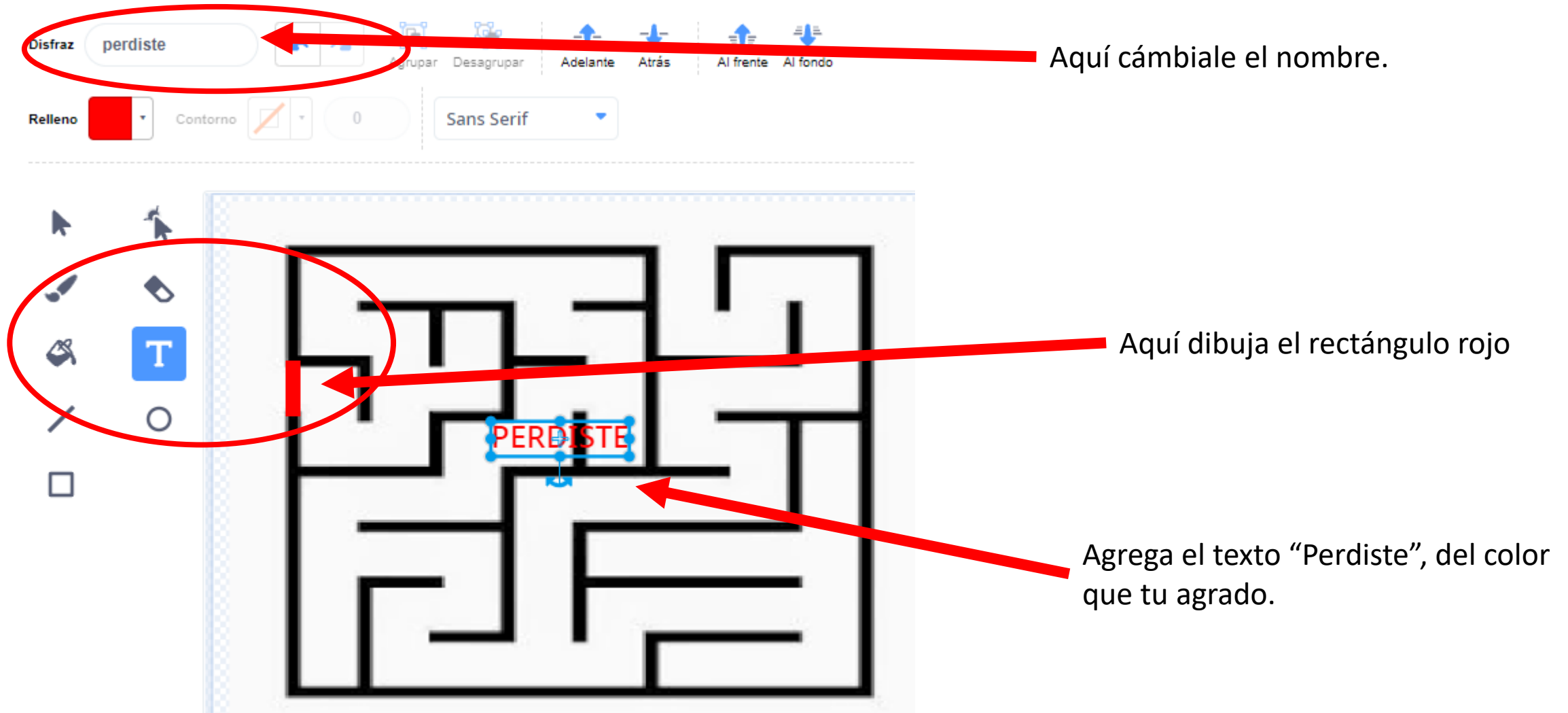


4. JUEGO LABERINTO

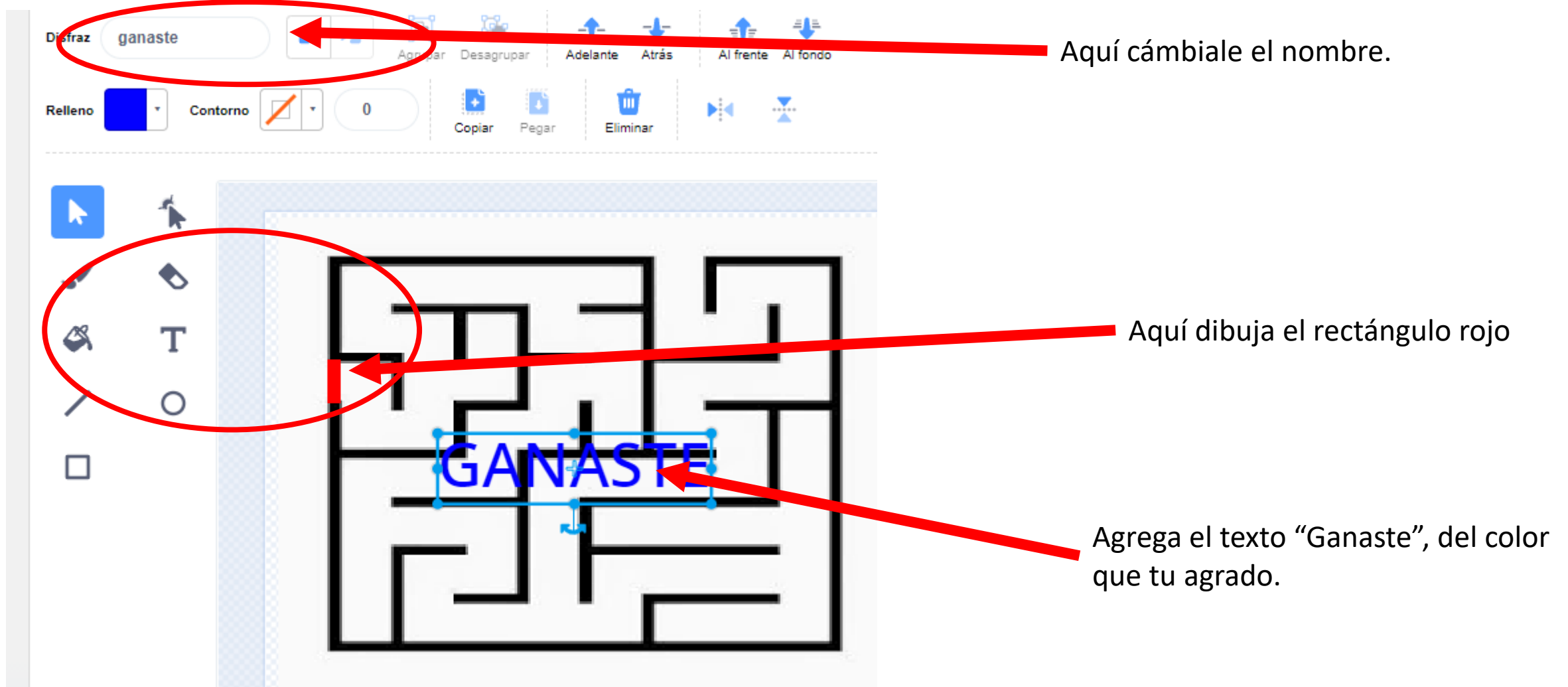
1. Agregar el siguiente fondo, para ello descarga la imagen desde internet y después súbela al programa.
2. Clic al fondo, y después al icono subir fondo, finalmente edita el fondo para que ocupe todo el alto y ancho de la hoja de trabajo.



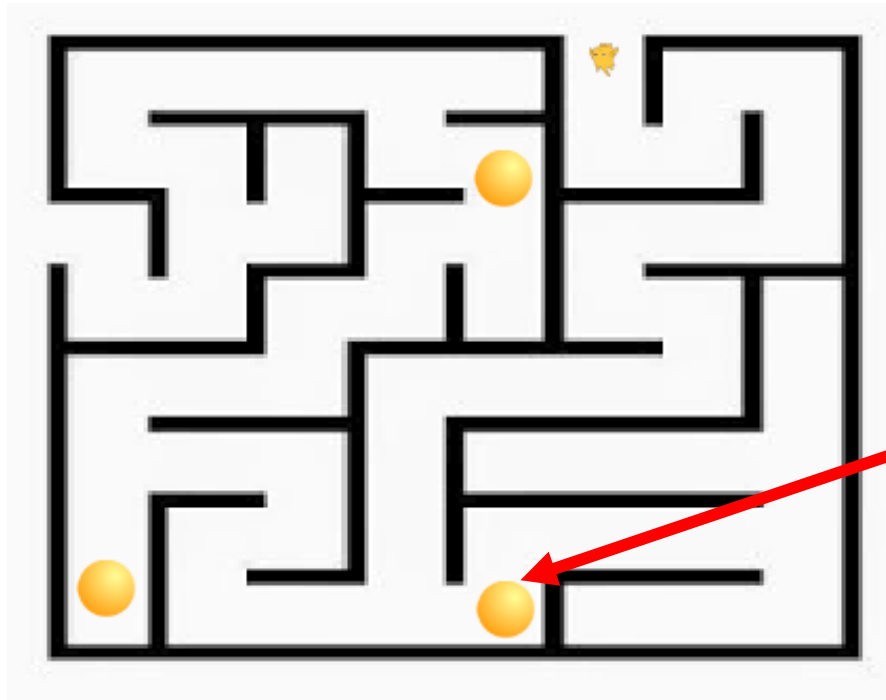
3. Duplica el fondo, agrega la forma roja en la meta , y cámbiale el nombre a “perdiste”. Por ultimo coloca el texto “Perdiste”.



4. Duplica de nueva cuenta el fondo, agrega la forma roja en la meta , y cámbiale el nombre a “ganaste”. Por ultimo coloca el texto “Ganaste”.

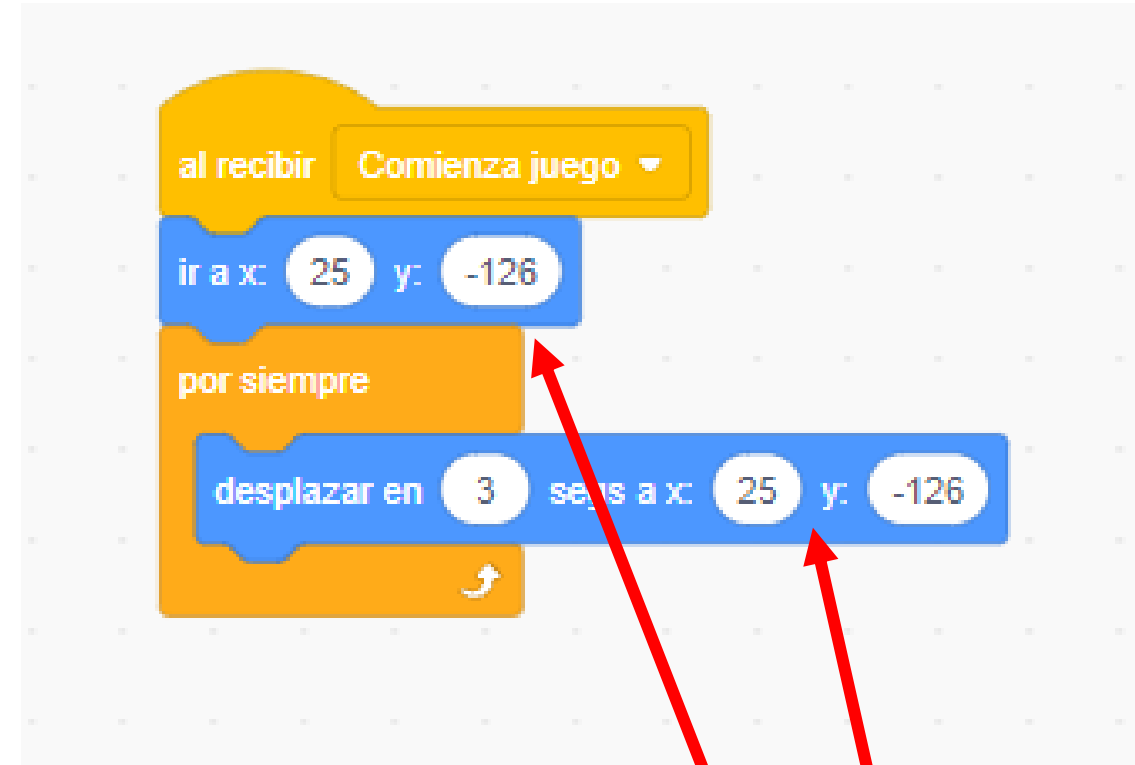


5. Inserta el objeto “Ball” y cámbiale su tamaño a 60.



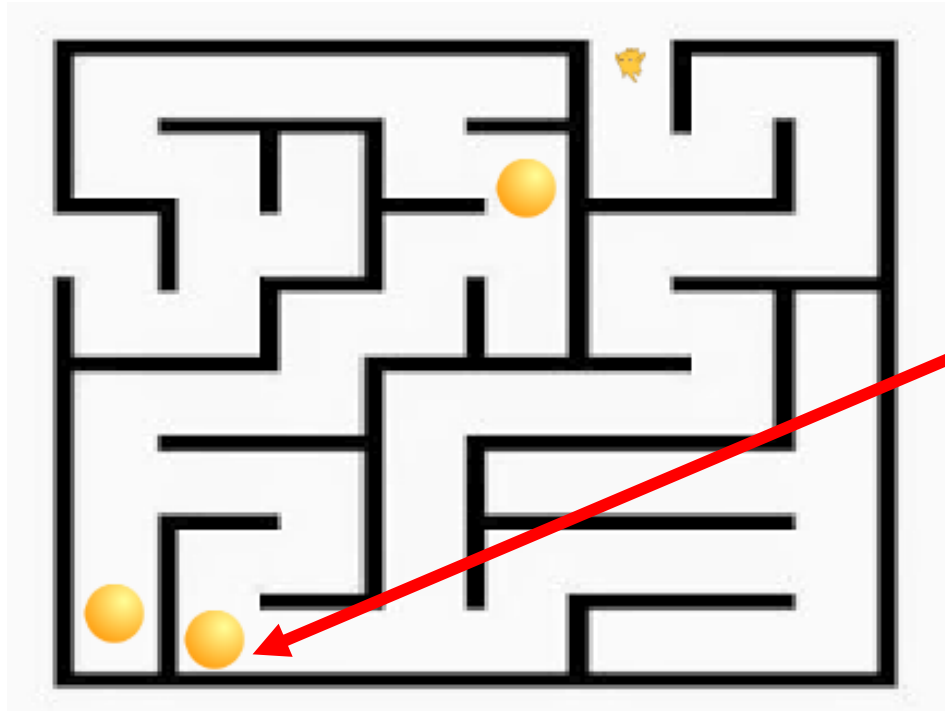
En esta posición agregamos el objeto

7. Agregamos el siguiente código.



Estas coordenadas serán las que marquen de forma automática el programa, no deben ser iguales a las de esta imagen.

8. Ahora movemos el objeto **Ball** a la siguiente posición.



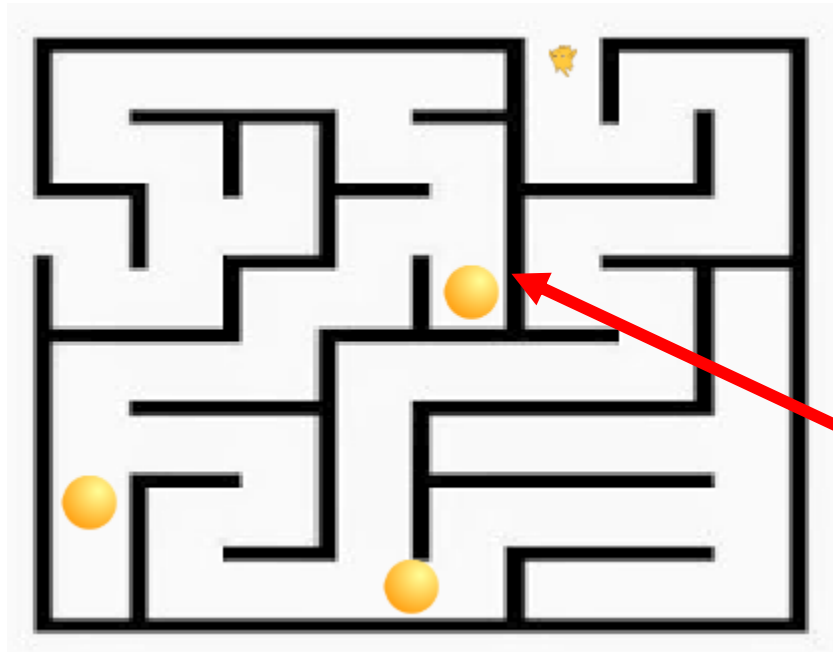
En esta
posición
movemos el
objeto

9. Agregamos el siguiente código.



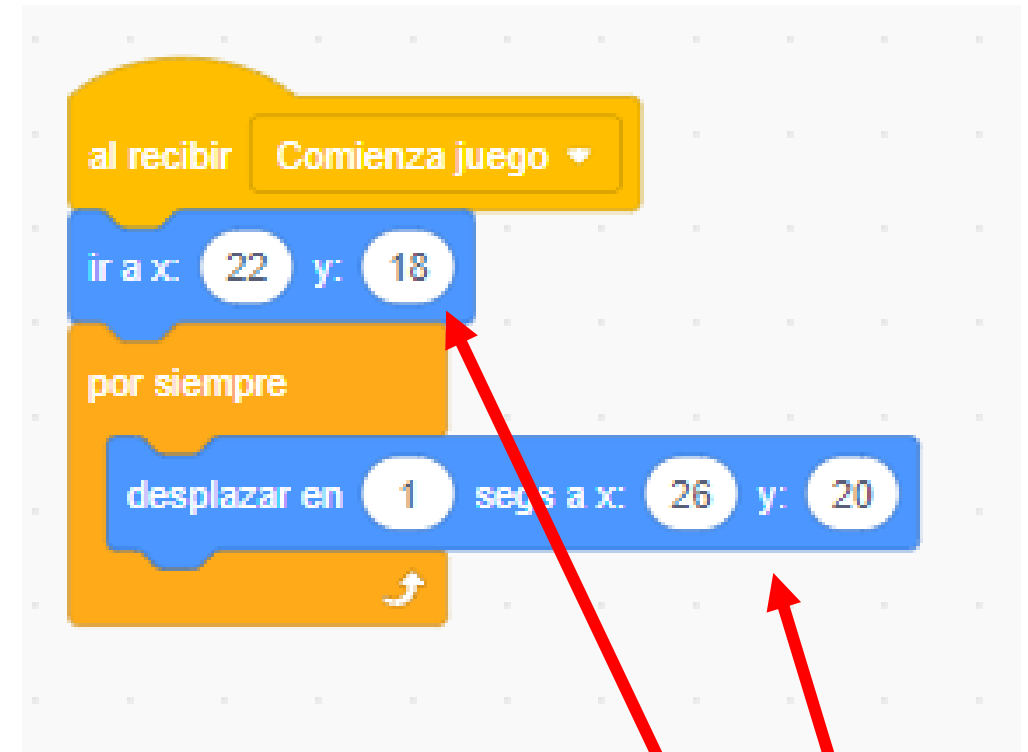
Estas coordenadas serán las
que marquen de forma
automática el programa, no
deben ser iguales a las de
esta imagen.

10. Insertamos otro objeto "Ball" y cambiamos su tamaño a 60.



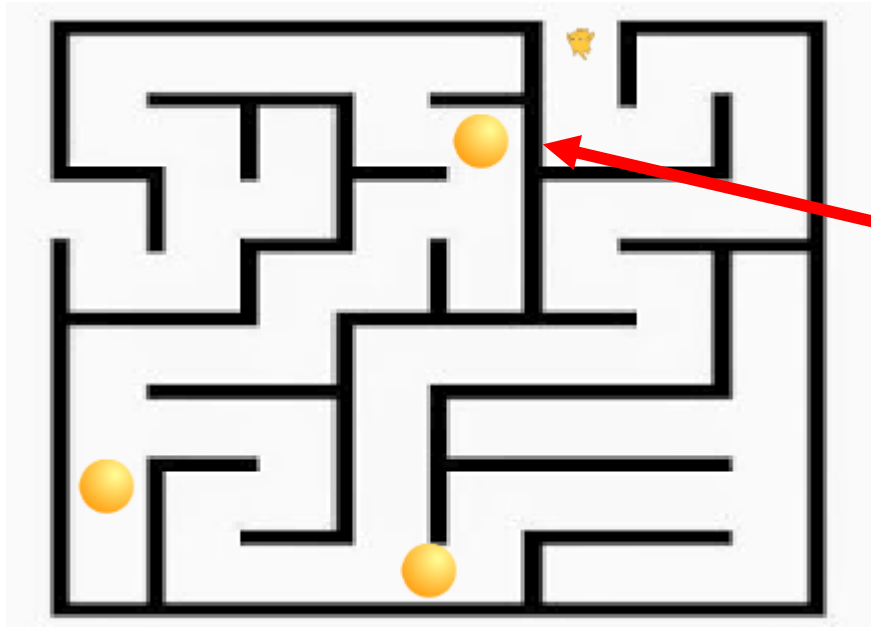
En esta posición agregamos el objeto

11. Agregamos el siguiente código.



Estas coordenadas serán las que marquen de forma automática el programa, no deben ser iguales a las de esta imagen.

12. Ahora movemos el objeto **Ball** a la siguiente posición.



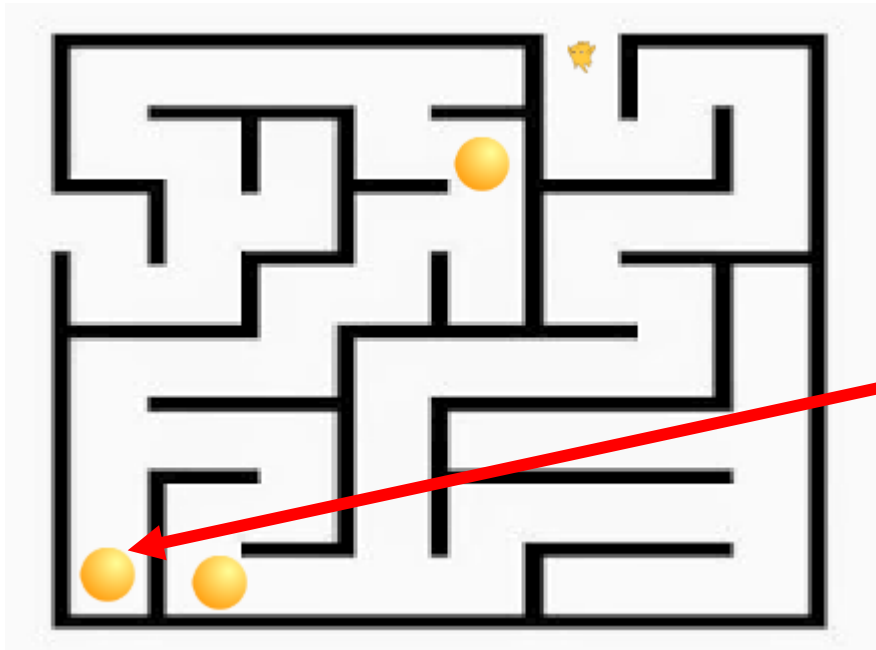
En esta
posición
movemos el
objeto

13. Agregamos el siguiente código.



Estas coordenadas serán las
que marquen de forma
automática el programa, no
deben ser iguales a las de
esta imagen.

14. Insertamos otro objeto "Ball" y cambiamos su tamaño a 60.



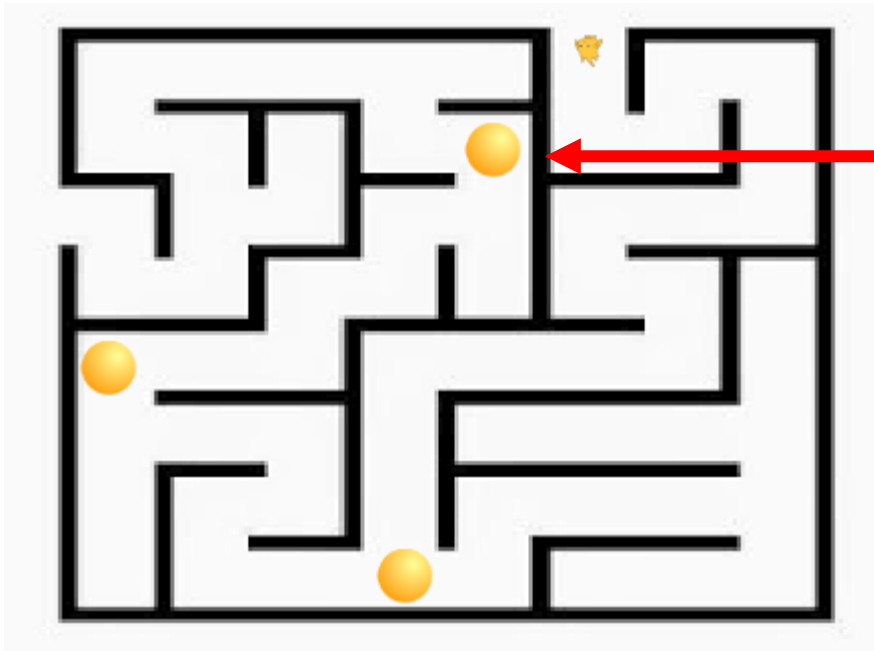
En esta posición agregamos el objeto

16. Agregamos el siguiente código.



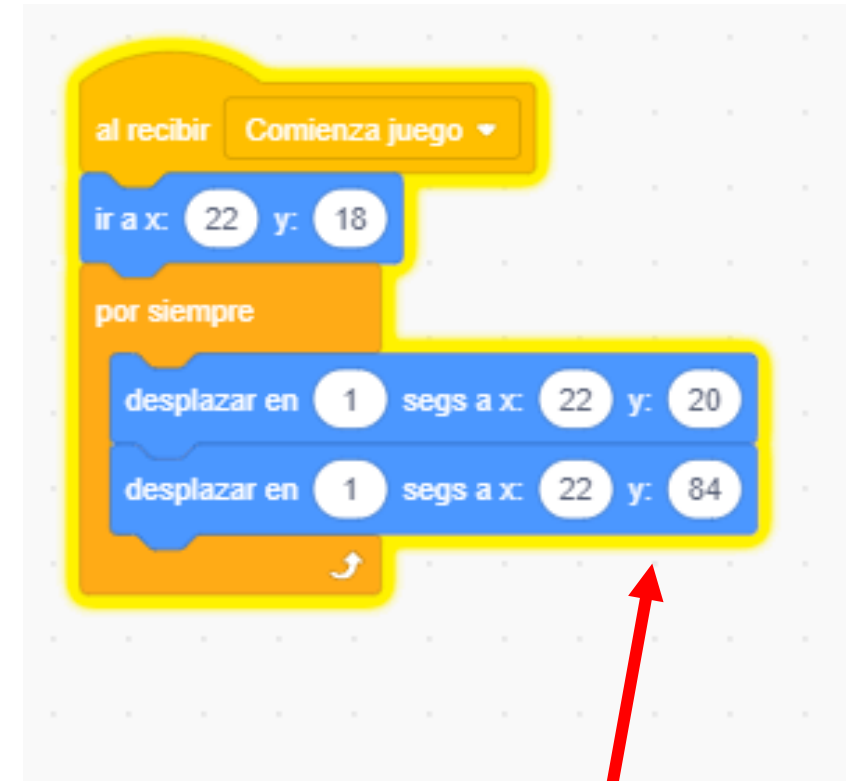
Estas coordenadas serán las que marquen de forma automática el programa, no deben ser iguales a las de esta imagen.

17. Ahora movemos el objeto **Ball** a la siguiente posición.



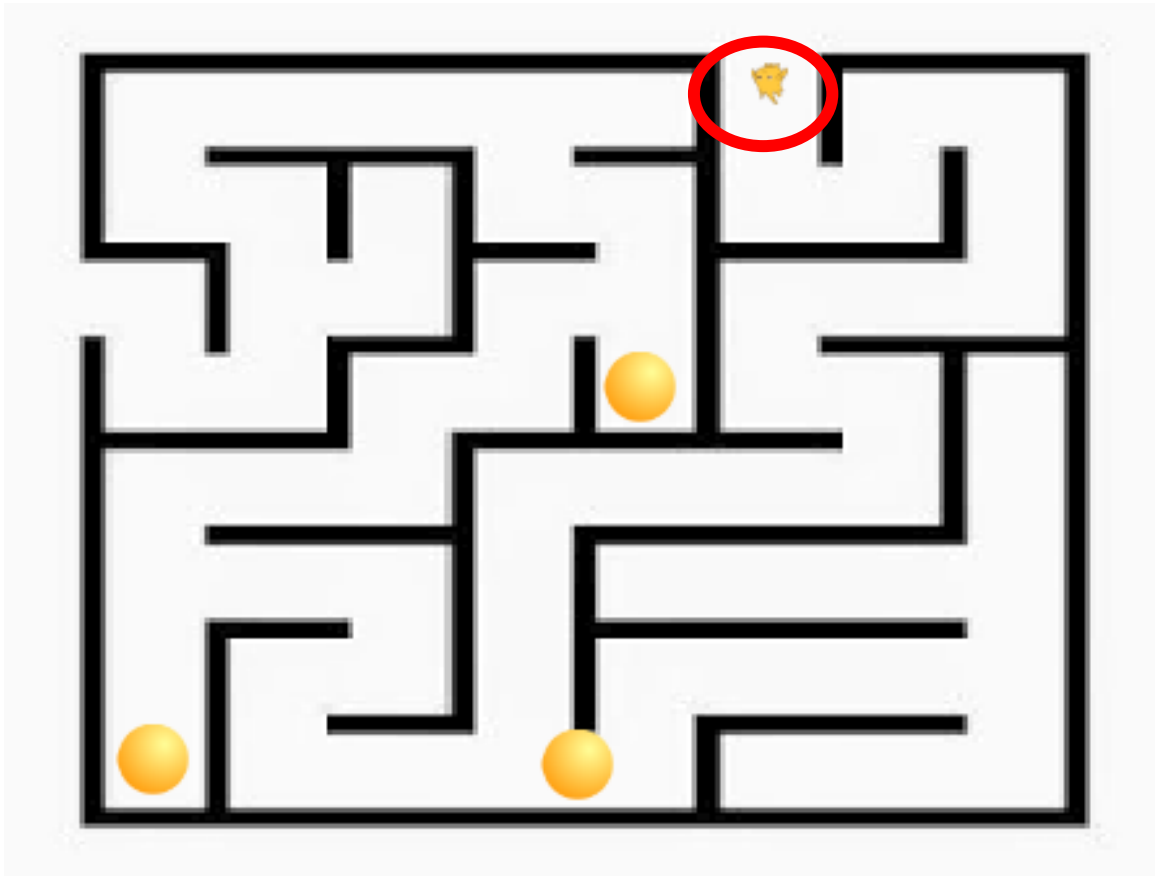
En esta posición
movemos el
objeto

18. Agregamos el siguiente código.

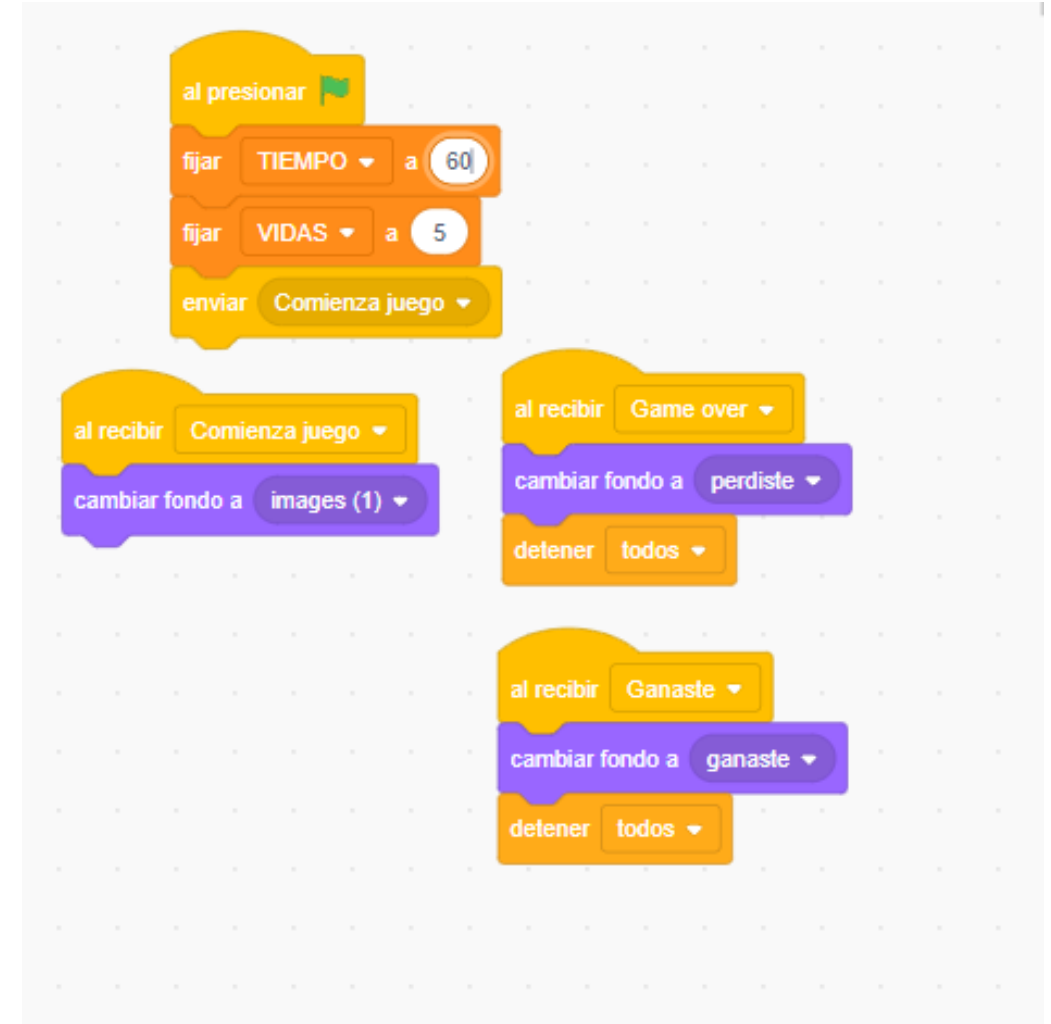


Estas coordenadas serán las
que marquen de forma
automática el programa, no
deben ser iguales a las de
esta imagen.

19. Agregamos el objeto “Gobo”.



20. **Modificamos** el siguiente código **AL FONDO**.



Ojo

Aquí, damos clic al fondo y después en la pestaña sonido, y agregamos el sonido de la imagen. (Video Game 2).

The screenshot displays the Scratch software interface with several elements highlighted by red circles and numbered for instructional purposes:

- 1**: A red circle highlights the **Escenario** (Stage) tab in the bottom right corner, which is the first step to select the background.
- 2**: A red circle highlights the **Sonidos** (Sounds) tab in the top left corner, which is the second step to add audio.
- 3**: A red circle highlights the **Elige un sonido** (Choose a sound) button in the bottom left corner, which is the third step to select a sound file.
- 4**: A red circle highlights the **Video Game 2** sound file in the list on the left, which is the fourth step to select the specific sound to add.

The main workspace shows a maze background with a red starting point and yellow balls. The right panel displays the maze's properties, including **VIDAS** (5) and **TIEMPO** (55). The bottom status bar shows the system clock at 01:22 p. m. and the language set to ESP.

Ojo

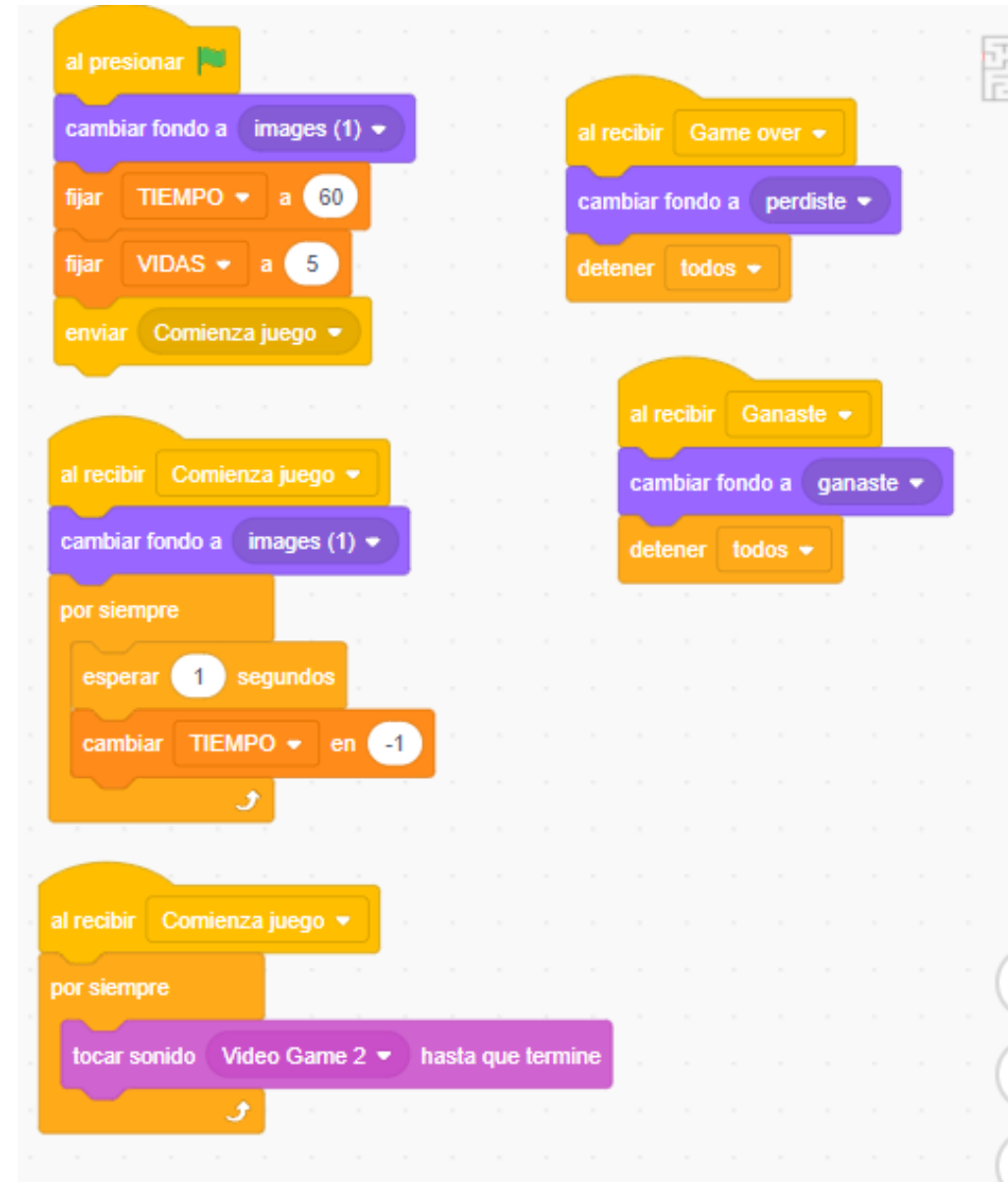
Aquí, damos clic al objeto **Ball** y después en la pestaña sonido, y agregamos el sonido de la imagen. (Boing).

The screenshot displays the Scratch 3.0 interface with several annotations and numbers indicating a sequence of steps:

- 1**: A red circle highlights the **Ball** object in the bottom right corner of the stage.
- 2**: A red circle highlights the **Sonidos** (Sounds) tab in the top left toolbar.
- 3**: A green button labeled **Elige un sonido** (Choose a sound) is highlighted with a red circle in the bottom left corner.
- 4**: A large number **4** is placed next to the sound selection area, which shows a list of sounds including **Boing** (0.32) and **Pop** (0.02).

The main stage area shows a maze with several yellow balls. The right sidebar displays the properties for the selected **Ball3** object, including its position (x: -4, y: -126), size (60), and direction (90).

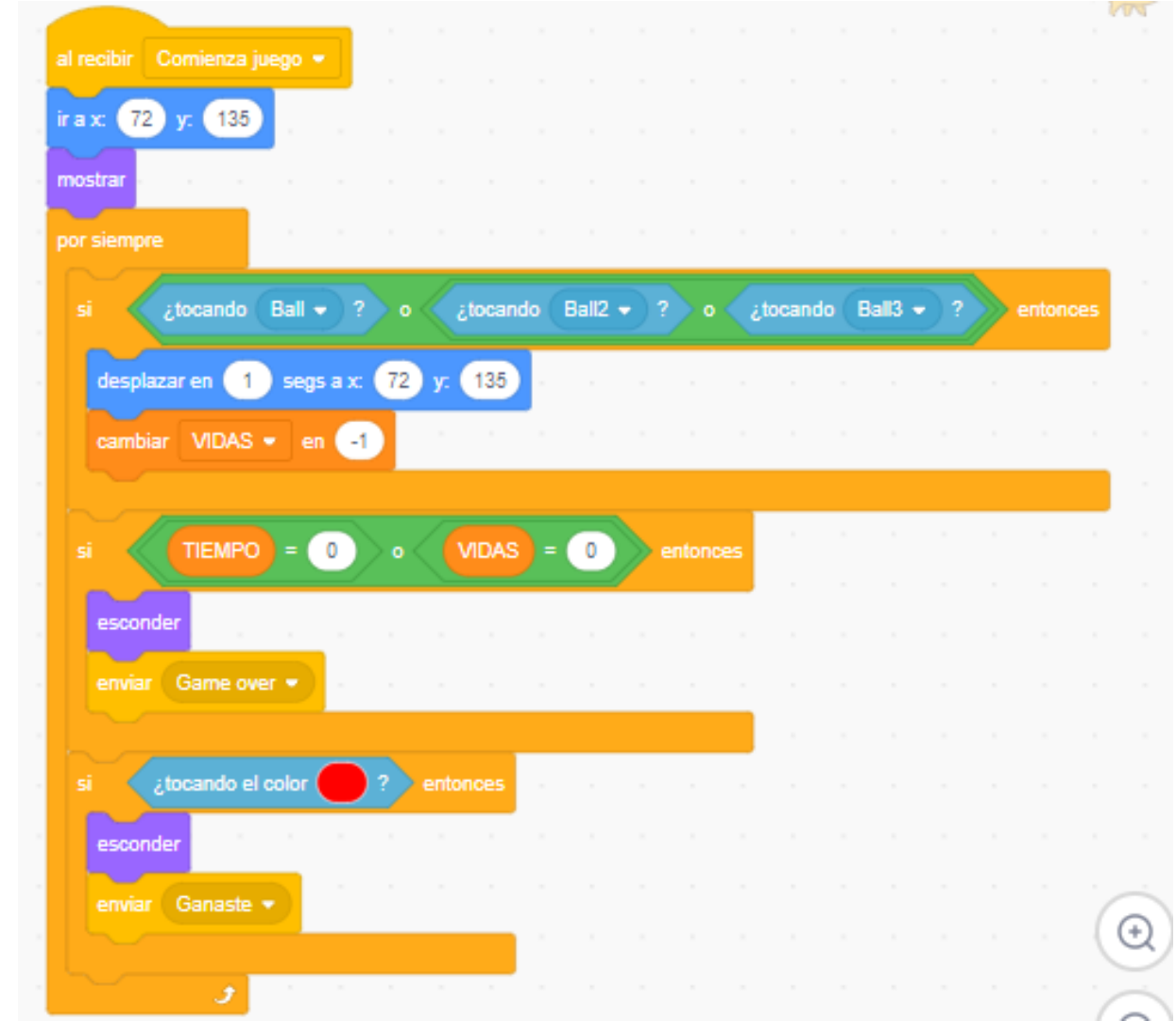
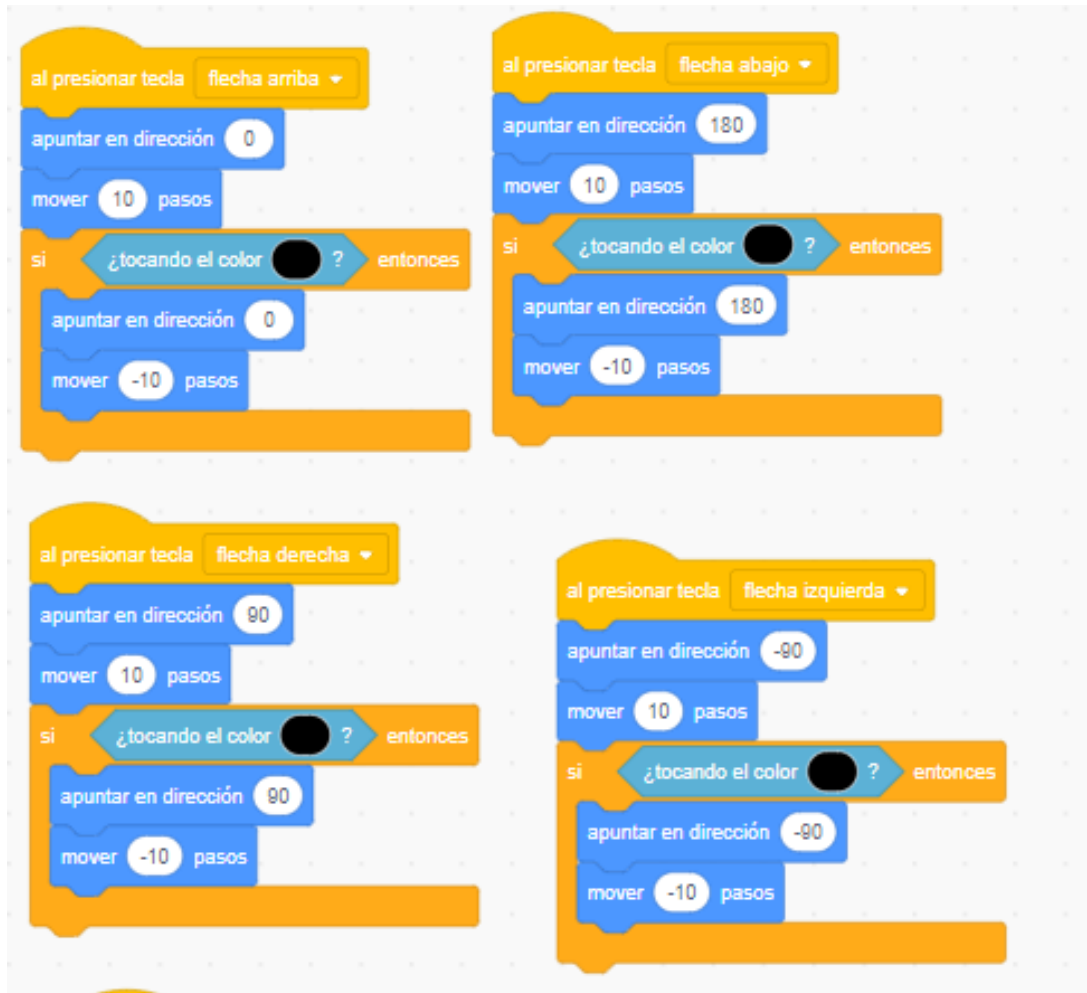
21. **Modificamos** el siguiente código **AL FONDO.**



22. Agregamos el código al objeto “Gobo”.



Gobo



5. JUEGO DE PONG

1. Eliminar al gato y dibujar el siguiente objeto. Y su código.

The screenshot displays the Scratch IDE interface. On the left, the 'Disfraces' (Costumes) tab is active, showing a costume named 'disfraz1' with dimensions 168 x 26. The stage area shows a purple rectangle at the bottom, which is circled in red. The right sidebar shows the 'Objeto1' (Object 1) properties, including its position (x: 36, y: 28) and size (100). A code block is attached to the object, consisting of a 'when clicked' event block followed by a 'set x to mouse x' block.

Disfraces

disfraz1

Relleno Contorno 4

Objeto1

x 36 y 28

Tamaño 100 Dirección

Convertir a mapa de bits

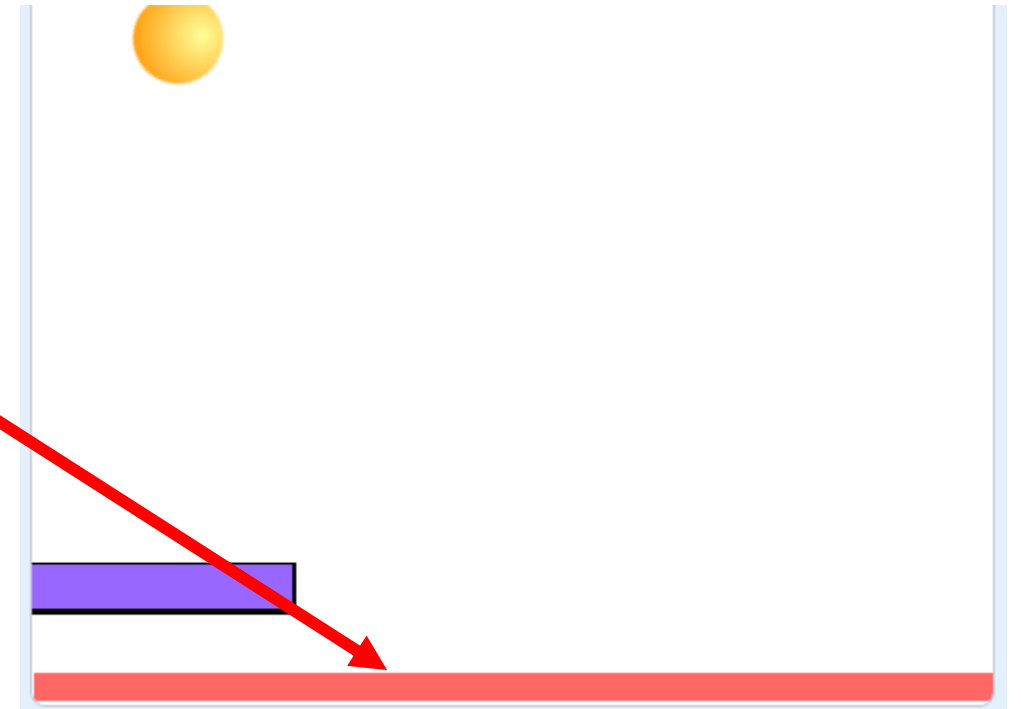
al presionar

por siempre

fijar x a posición x del ratón

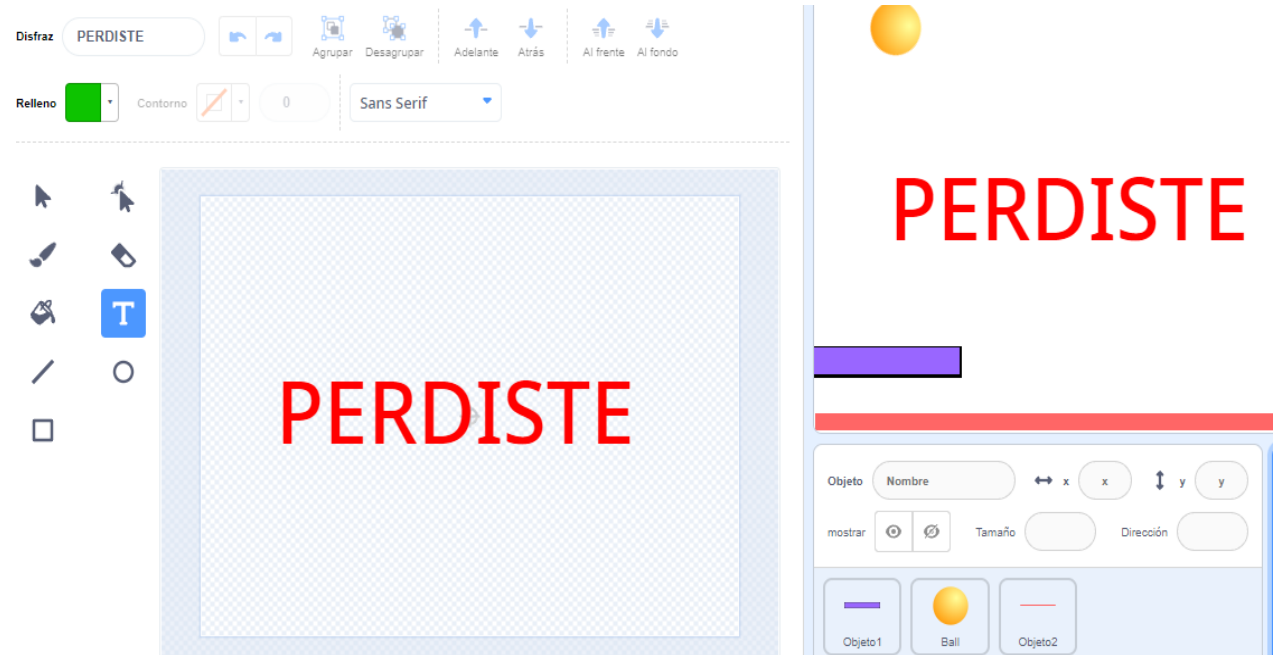
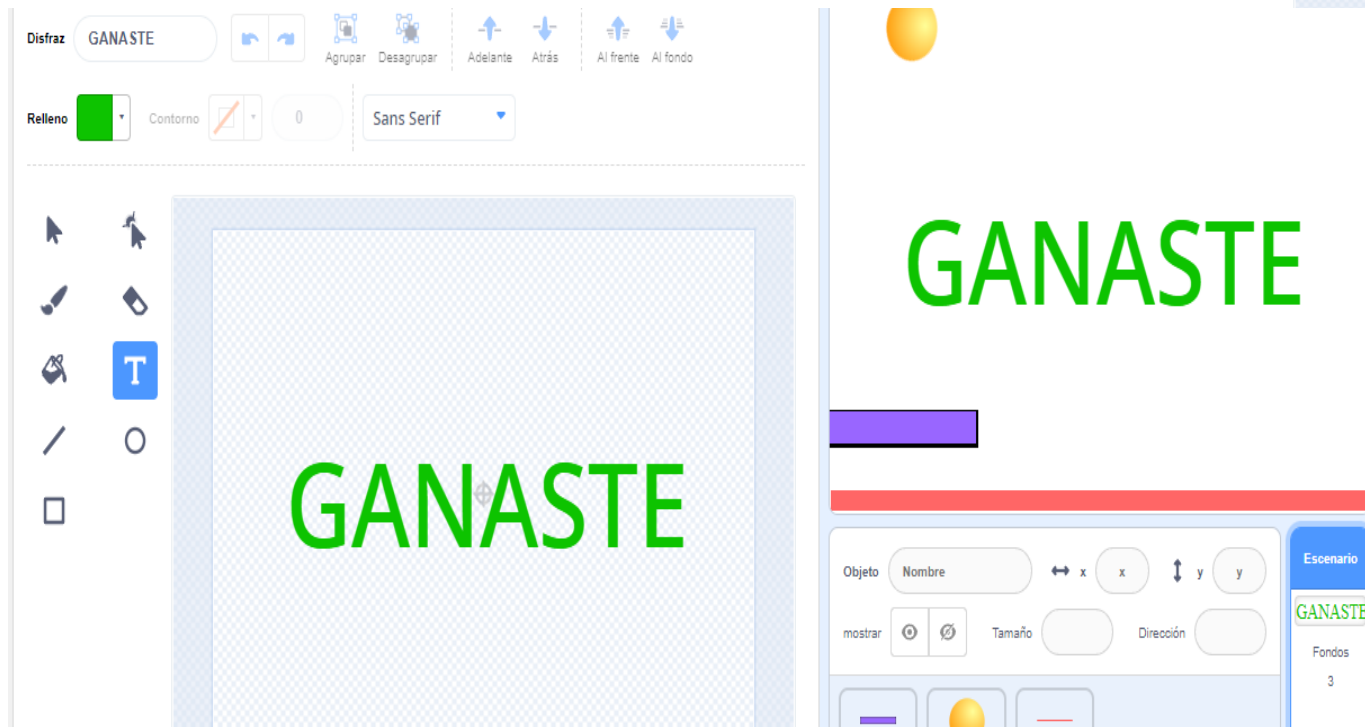
Pintar

2. Agregamos el siguiente objeto
(franja roja), al área de trabajo.
y su respectivo código.

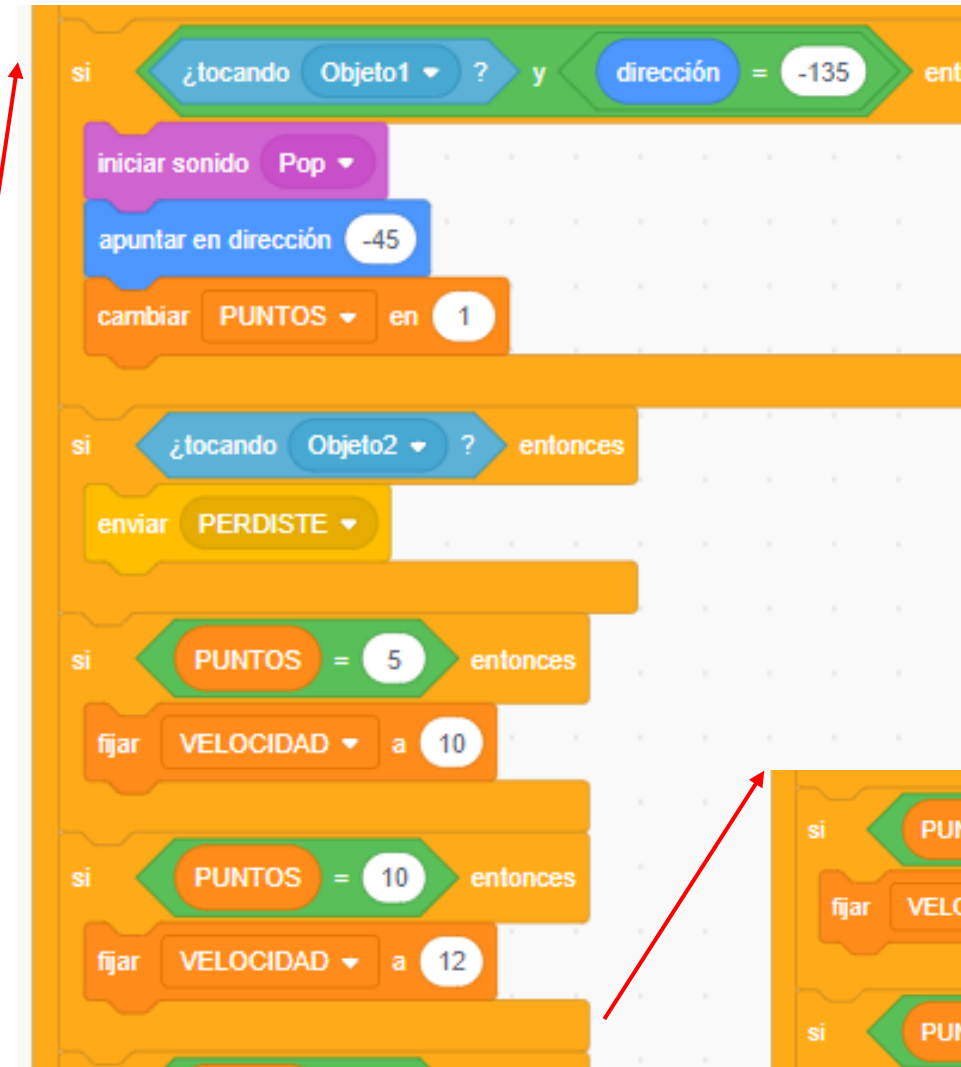
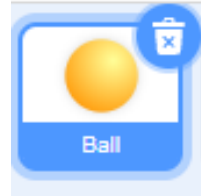


3. Editamos el escenario, agregando los siguientes escenarios:

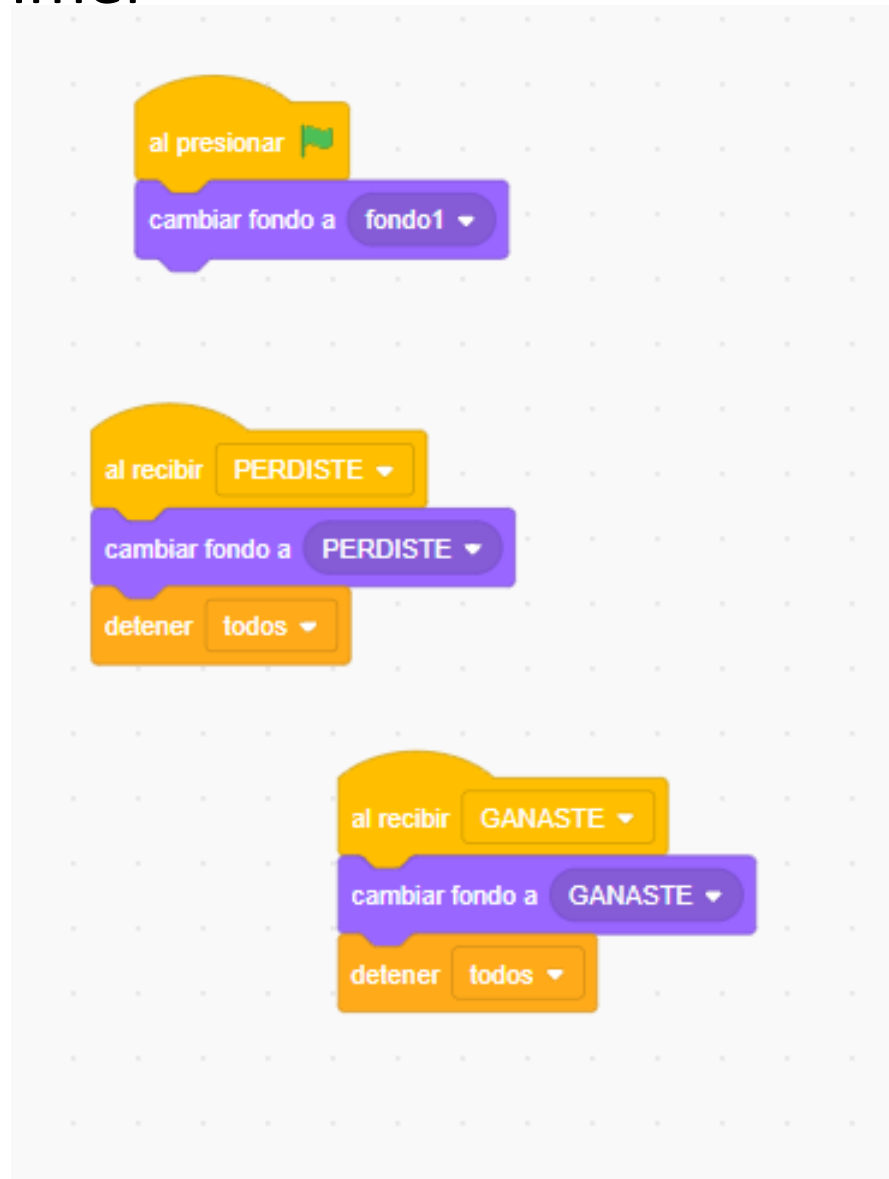
Nombrar los escenarios a perdiste y ganaste.



4. Agregar el objeto pelota con el siguiente código.



5. Agregamos el código al primer escenario.



6. JUEGO DE PREGUNTAS

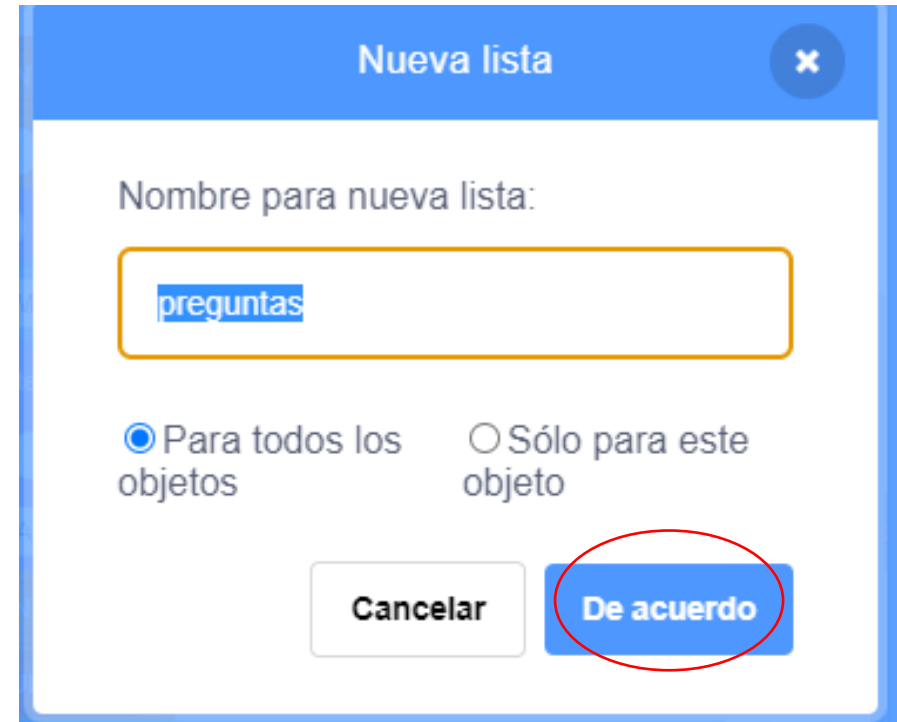
1. Agregar el siguiente escenario y el objeto.



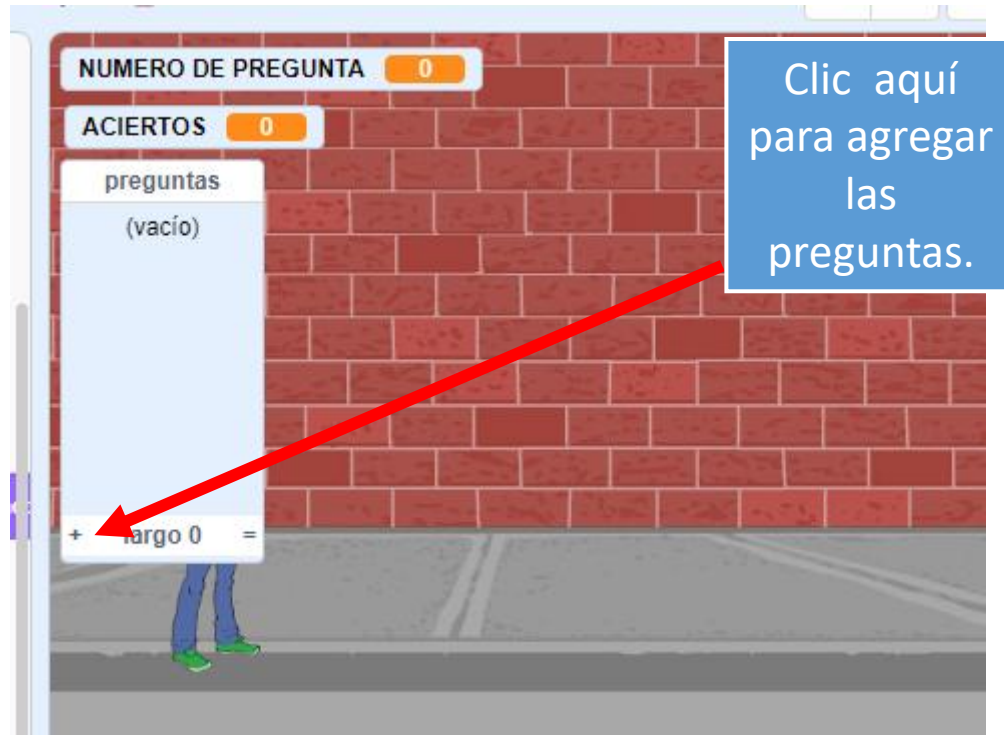
2. Desde el bloque variables, crea una lista y nombrala como “PREGUNTAS”.



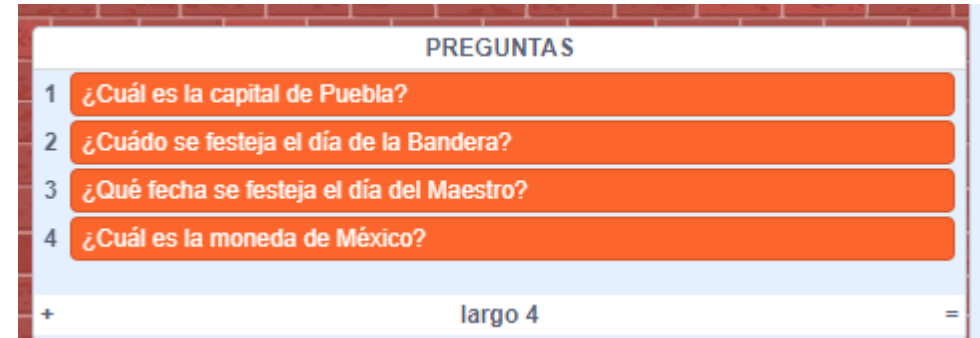
3. Pulsar en el botón de acuerdo.



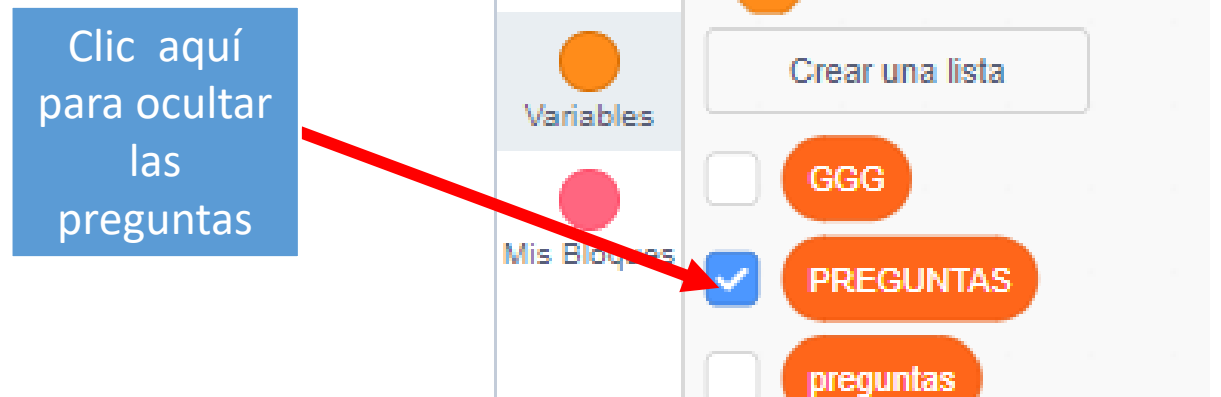
4. Al aparecer el cuadro de lista en el escenario, pulsar en el icono de **+**, para agregar las siguientes preguntas:



5. Agrega las preguntas:



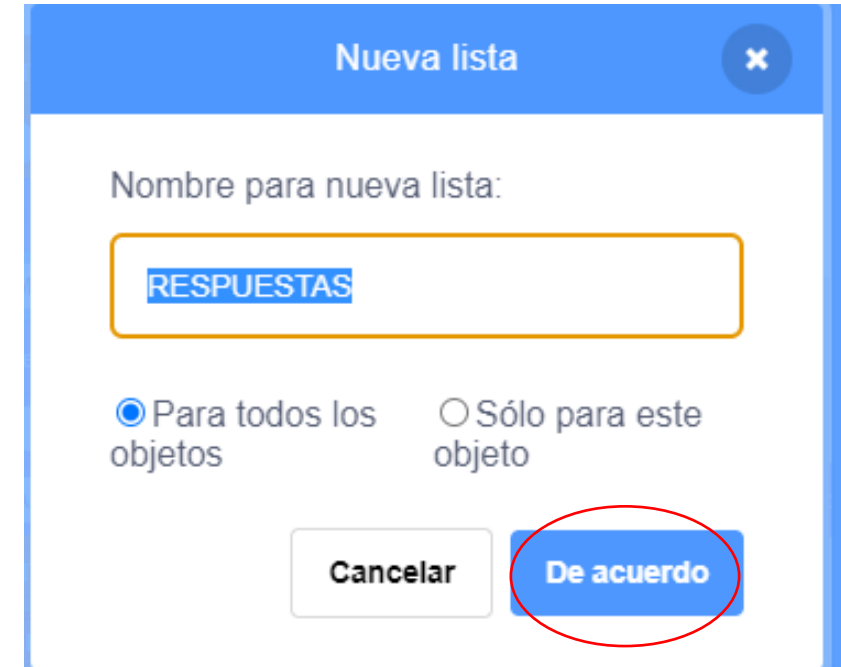
6. En el bloque de variables pulsa en la casilla del nombre de la lista **“PREGUNTAS”**, para ocultar las preguntas.



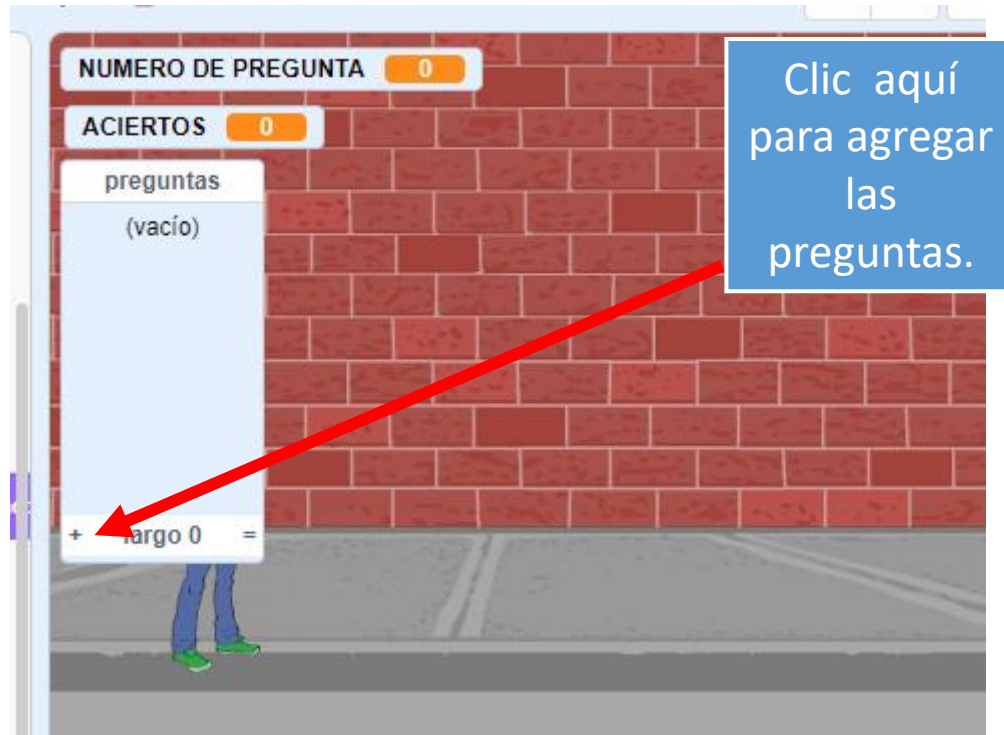
7. Desde el bloque variables, crea una lista y nómbrala como “RESPUESTAS”.



8. Pulsar en el botón de acuerdo.



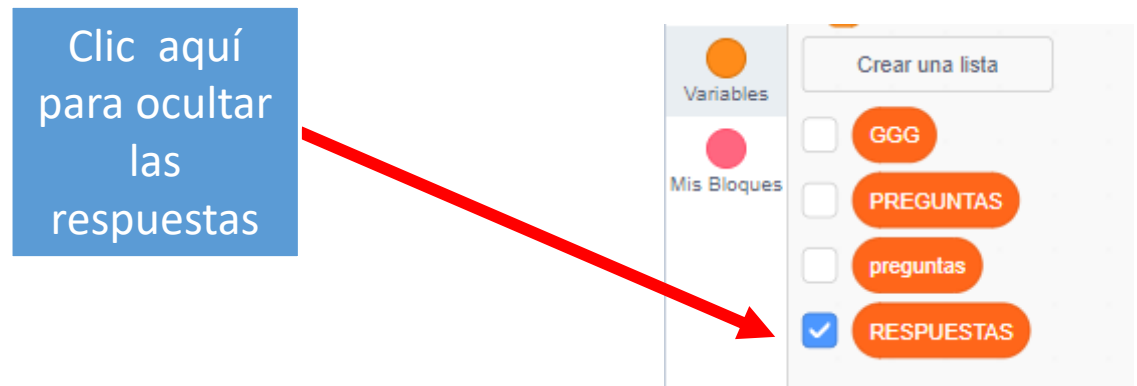
9. Al aparecer el cuadro de lista en el escenario, pulsar en el icono de **+**, para agregar las siguientes respuestas:



10. Agrega las preguntas:



11. En el bloque de variables pulsa en la casilla del nombre de la lista **"PREGUNTAS"**, para ocultar las preguntas.

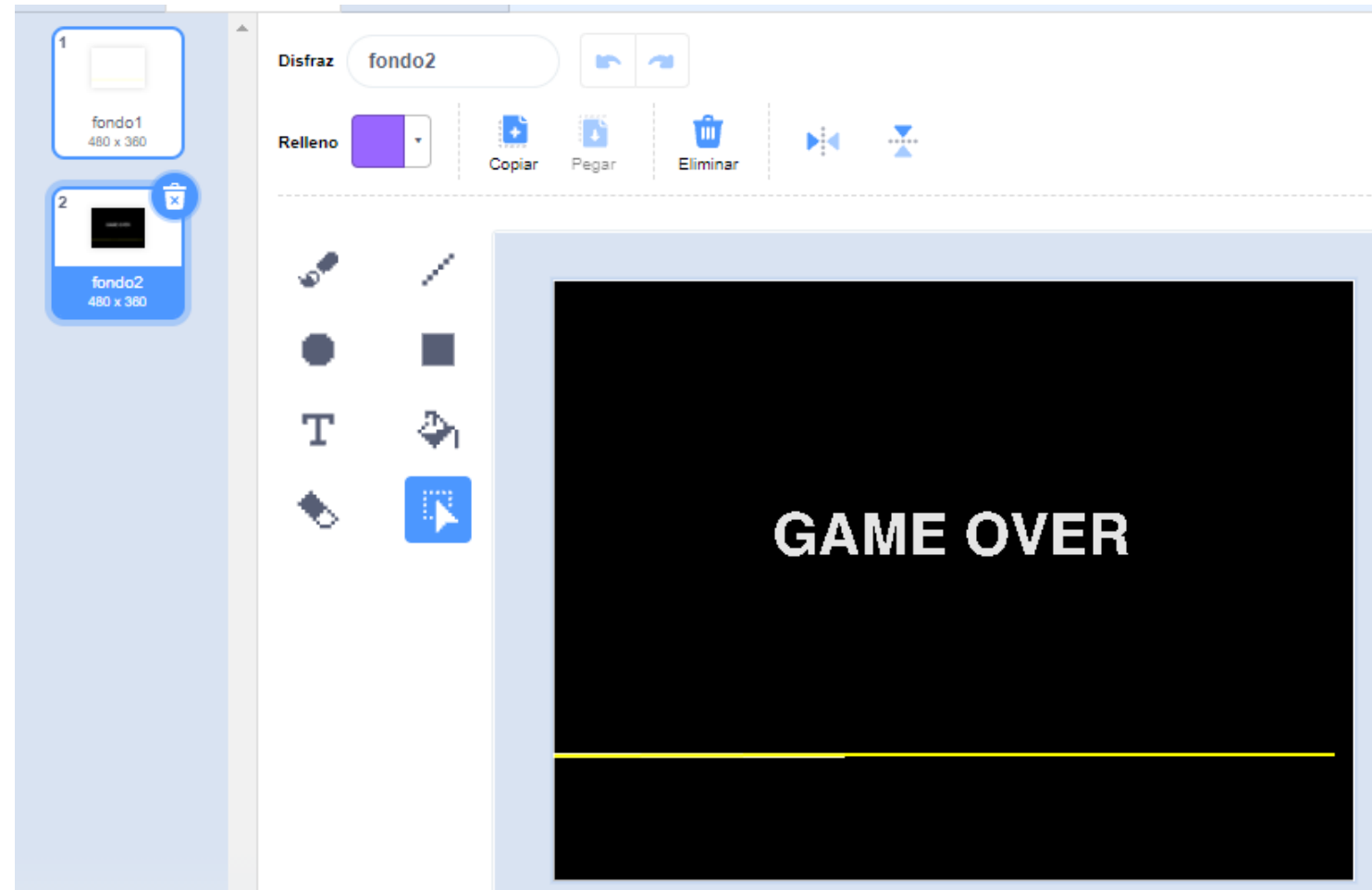


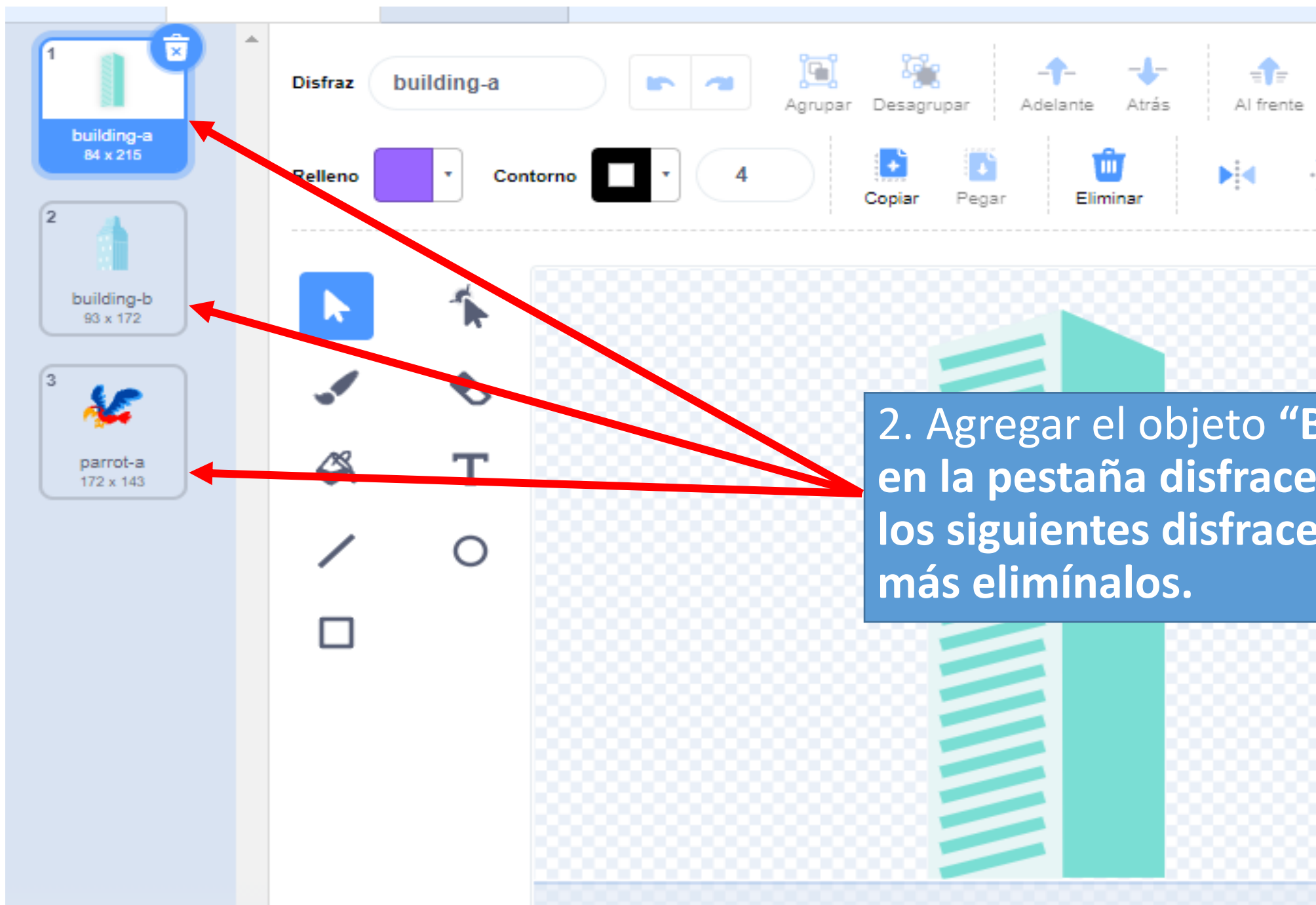
12. Agregar al objeto persona, el siguiente código.



7. JUEGO DEL DINOSAURIO

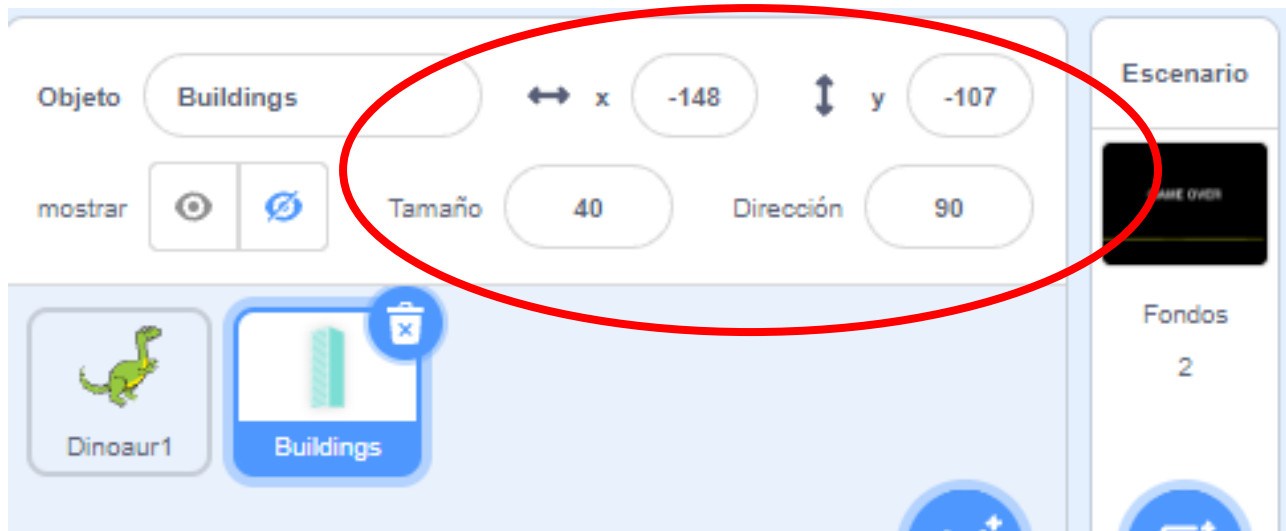
1. Al escenario agregarle el siguiente fondo, “GAME OVER”.



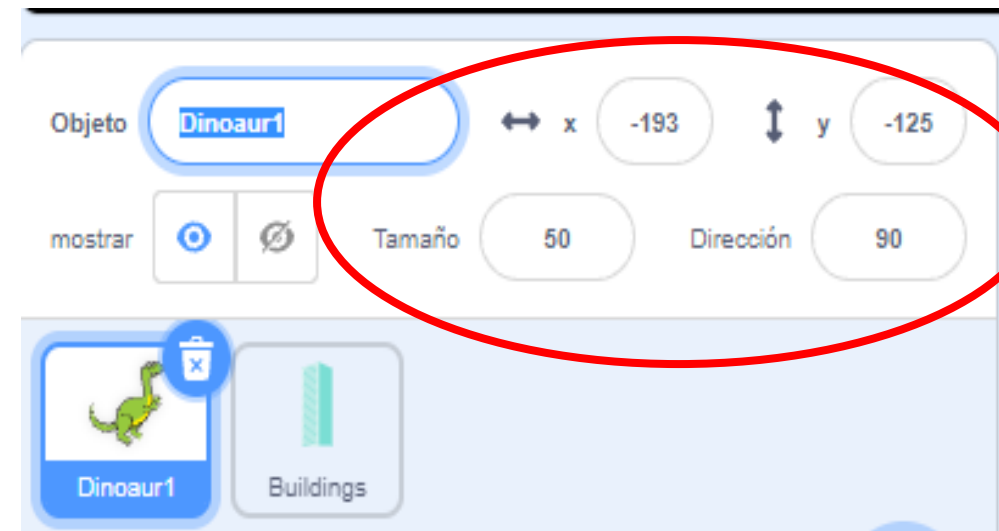


2. Agregar el objeto “Buildings”. Y en la pestaña disfraces agregar los siguientes disfraces. Si hay más elimínalos.

3. Verifica que las propiedades del objeto “**Buildings**”. Se encuentren en los siguientes valores:

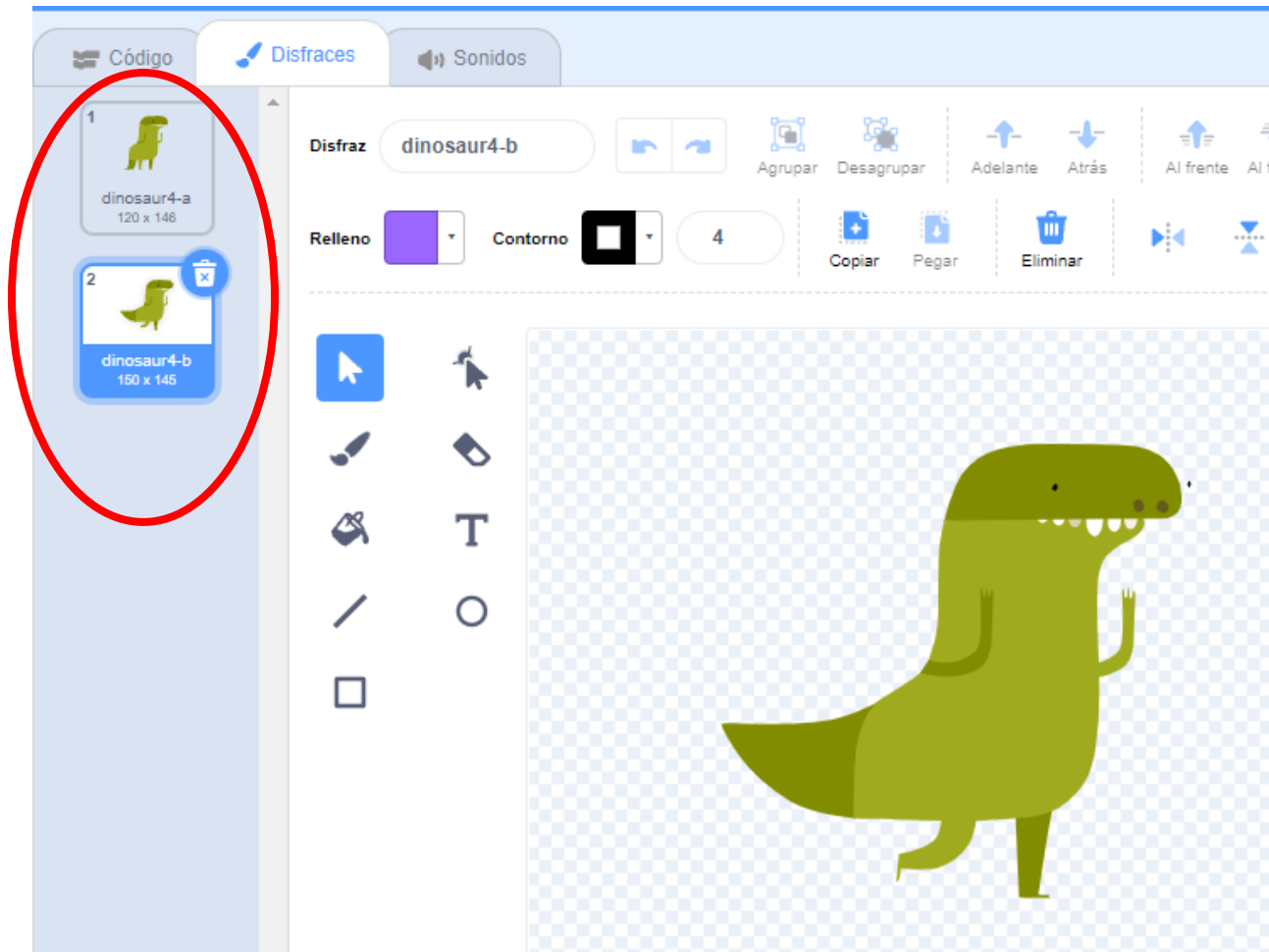


4. Agregar el objeto “**Dinosaur4**”, y verificar que tenga los siguientes valores:

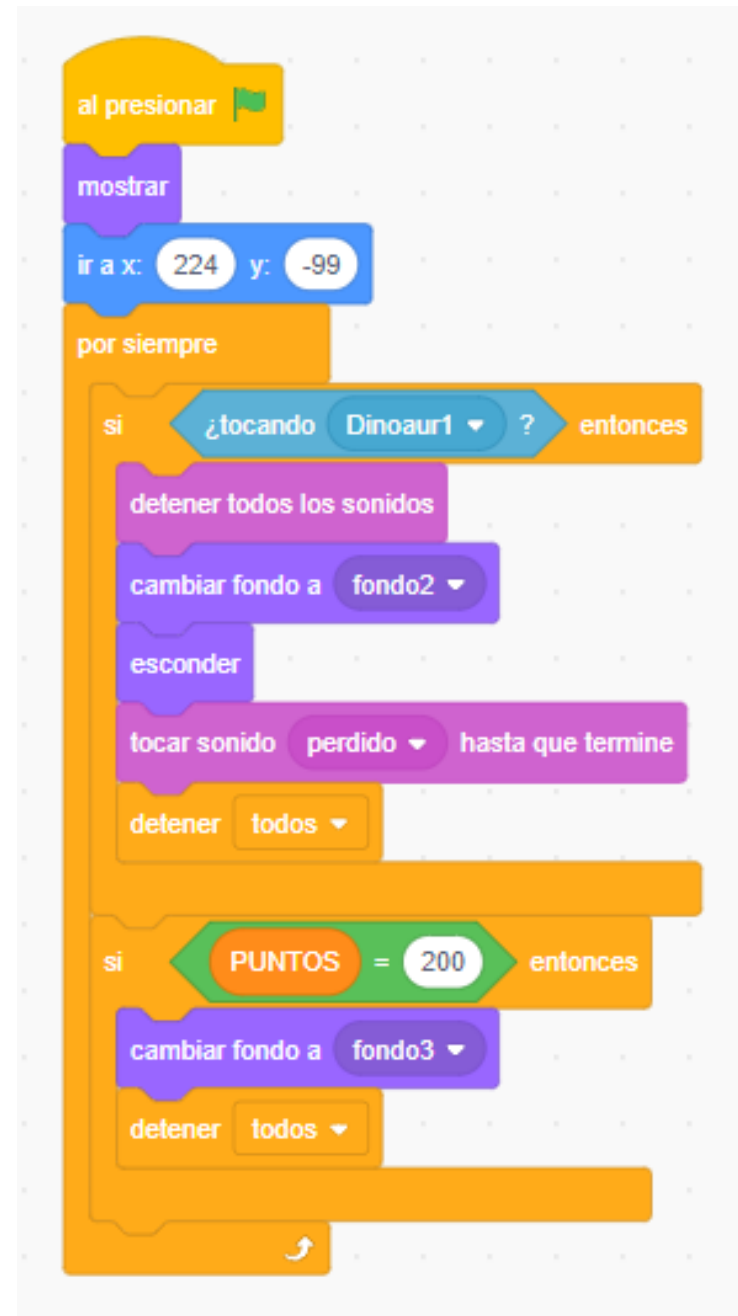


5. Deja solamente los dos primeros escenarios del objeto “Dinosaur4”, el resto elimínalos.

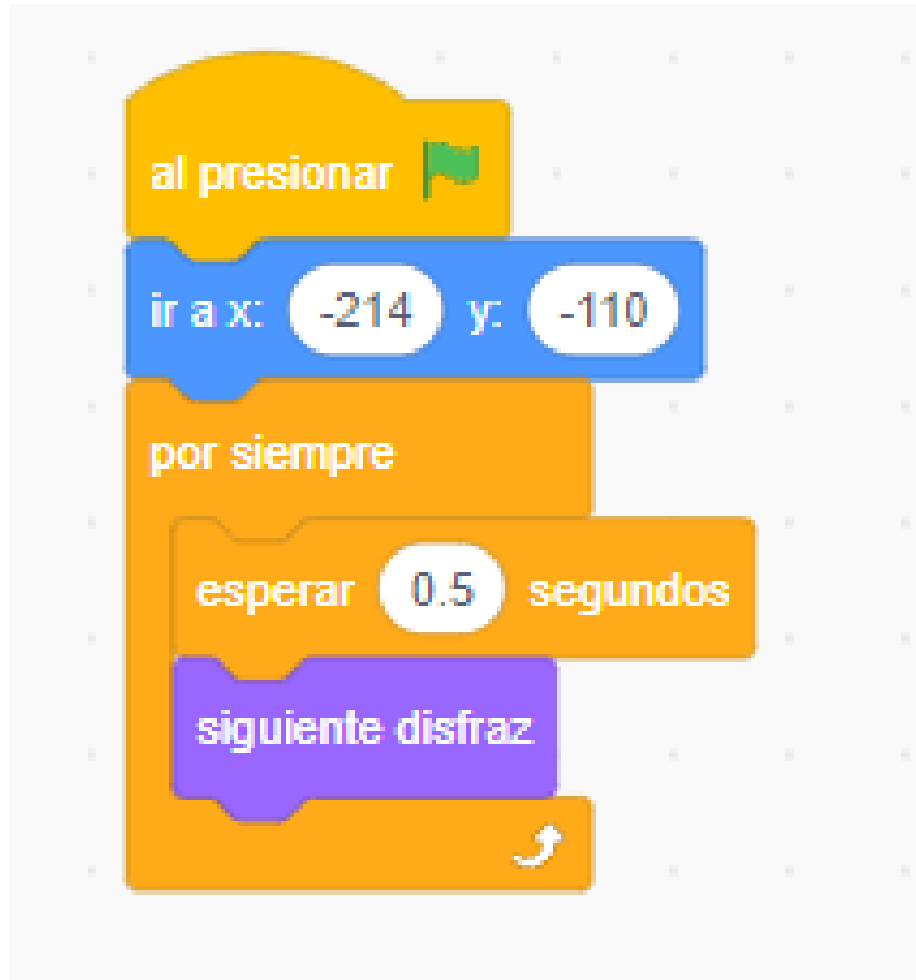
6. Agregar el siguiente código al fondo.



7. Agregar el siguiente código al objeto “Buildings”.

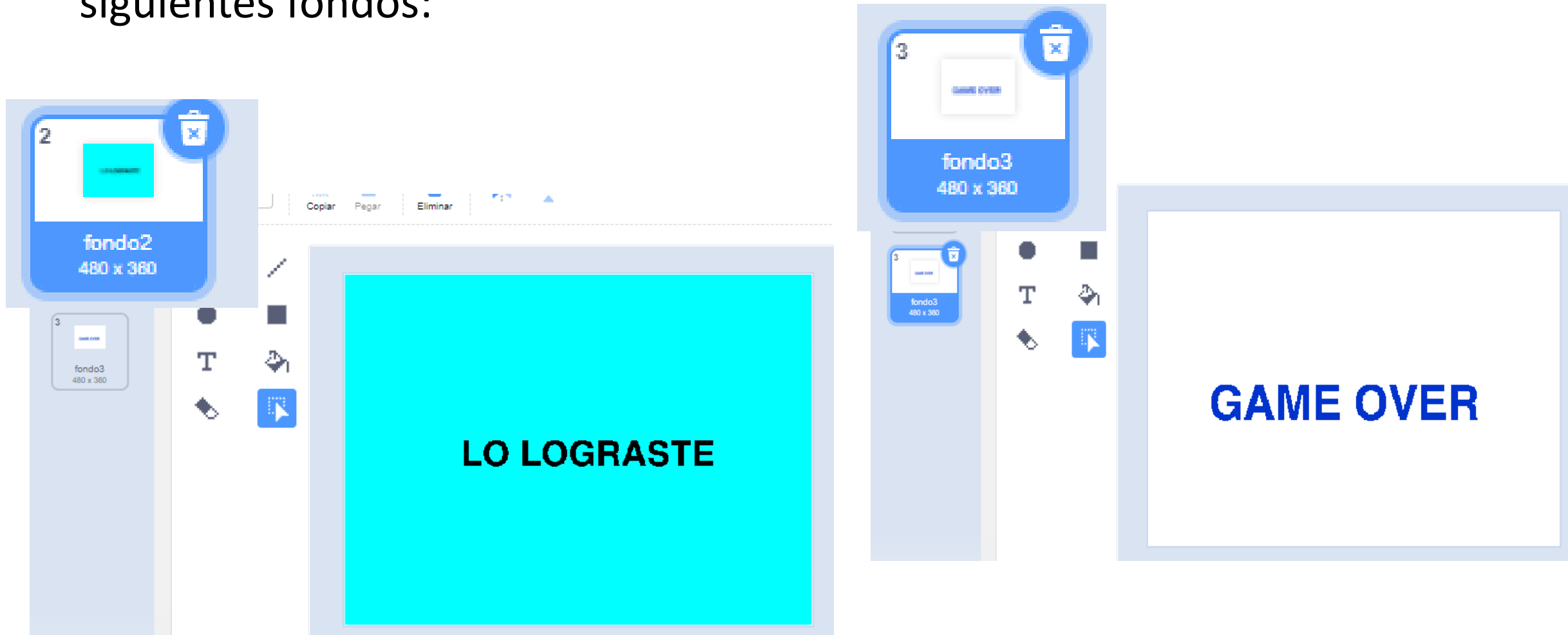


8. Agregar el siguiente código al objeto **"Dinosaur4"**



8. JUEGO DE LA CÁMARA

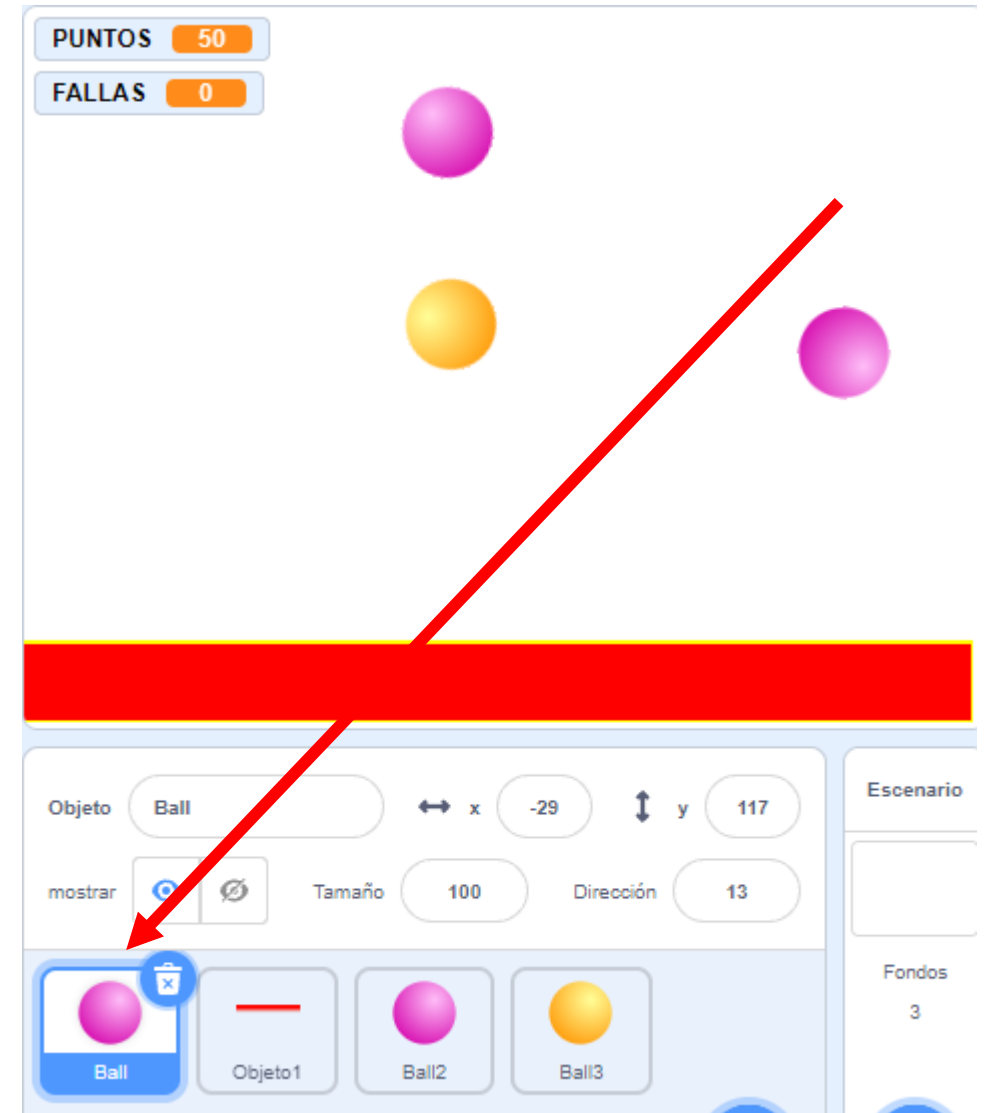
1. Ingresar a Scratch y dibujar los siguientes fondos:



2. Dibuja un nuevo objeto, sobre el área de trabajo, como el que se muestra “**franja roja**”.



3. Agregar el objeto “**Ball**”



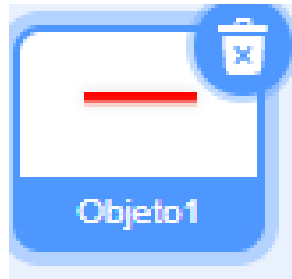
4. Agregar el siguiente código al objeto **"Ball"**.



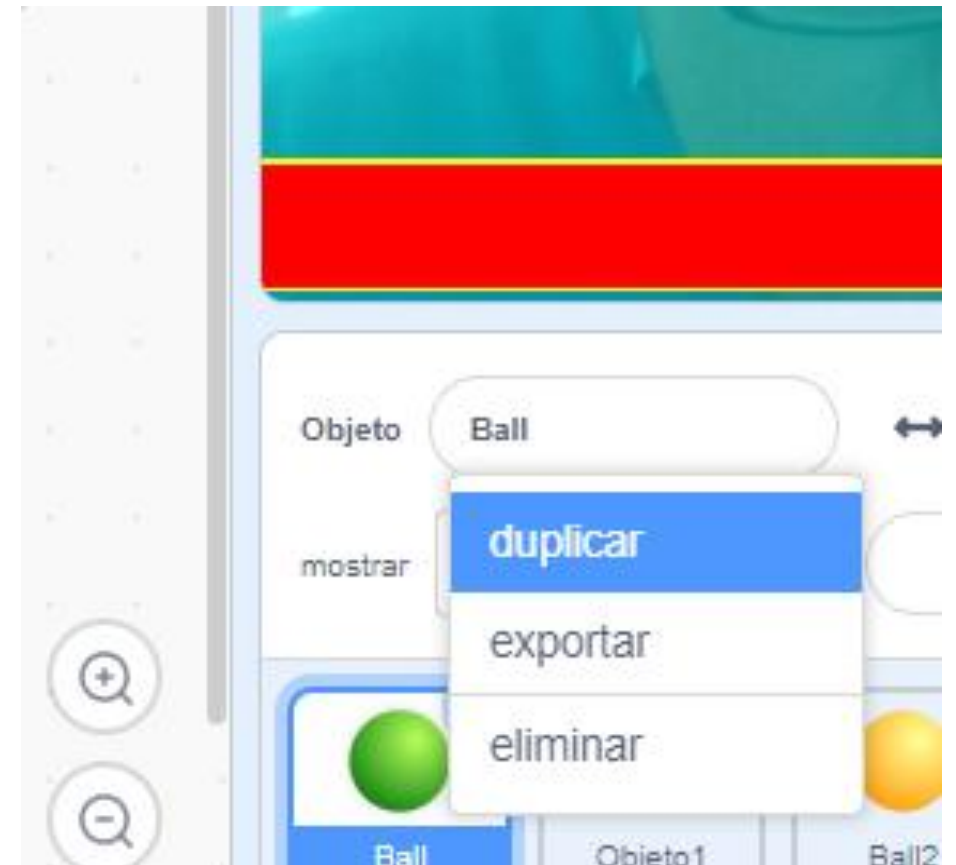
Continúa y agrega abajo el siguiente código



5. Agregar el siguiente código al objeto “franja roja” = objeto1.

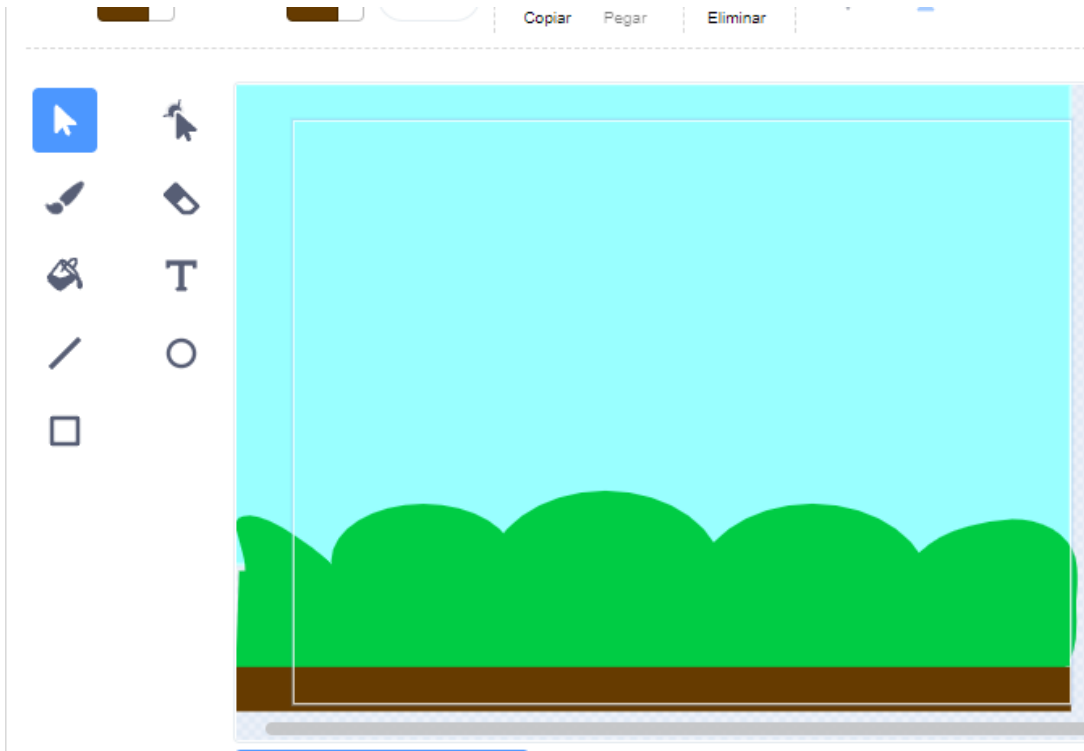


6. Duplica el objeto “**Ball**”, pulsando el botón derecho del ratón. **Esto lo haces dos veces; para duplicarlo otra vez.**



9. JUEGO CREAR CONVERSACIONES

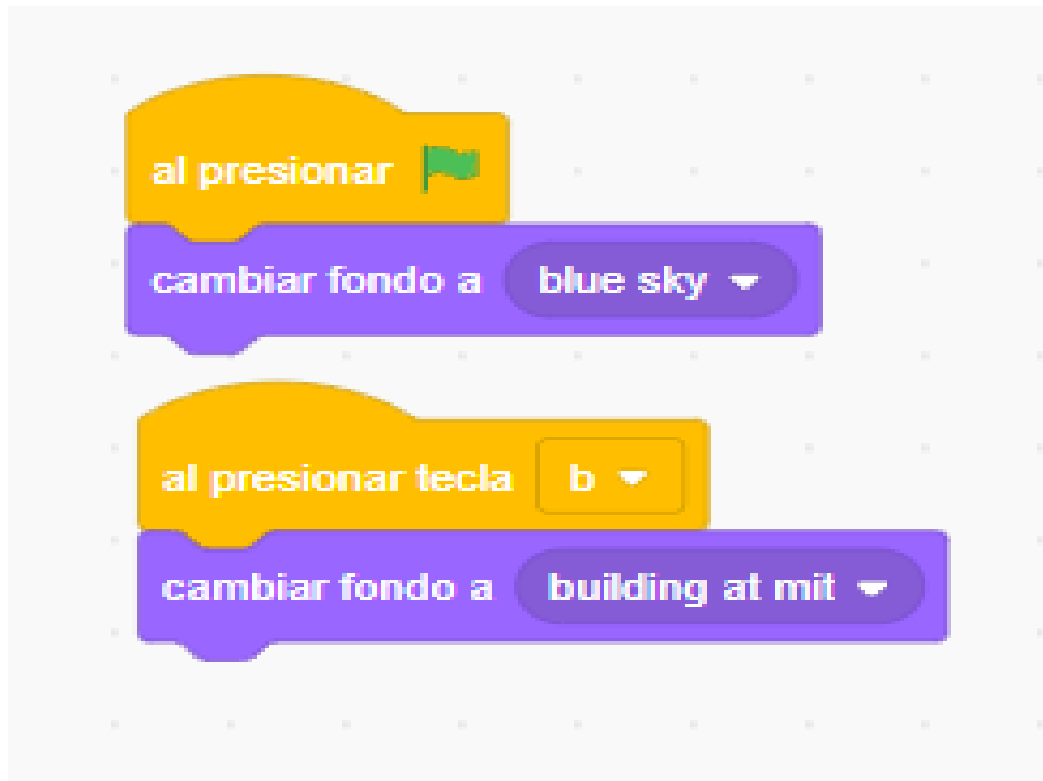
1. Ingresar a Scratch y dibuja el siguiente fondo:



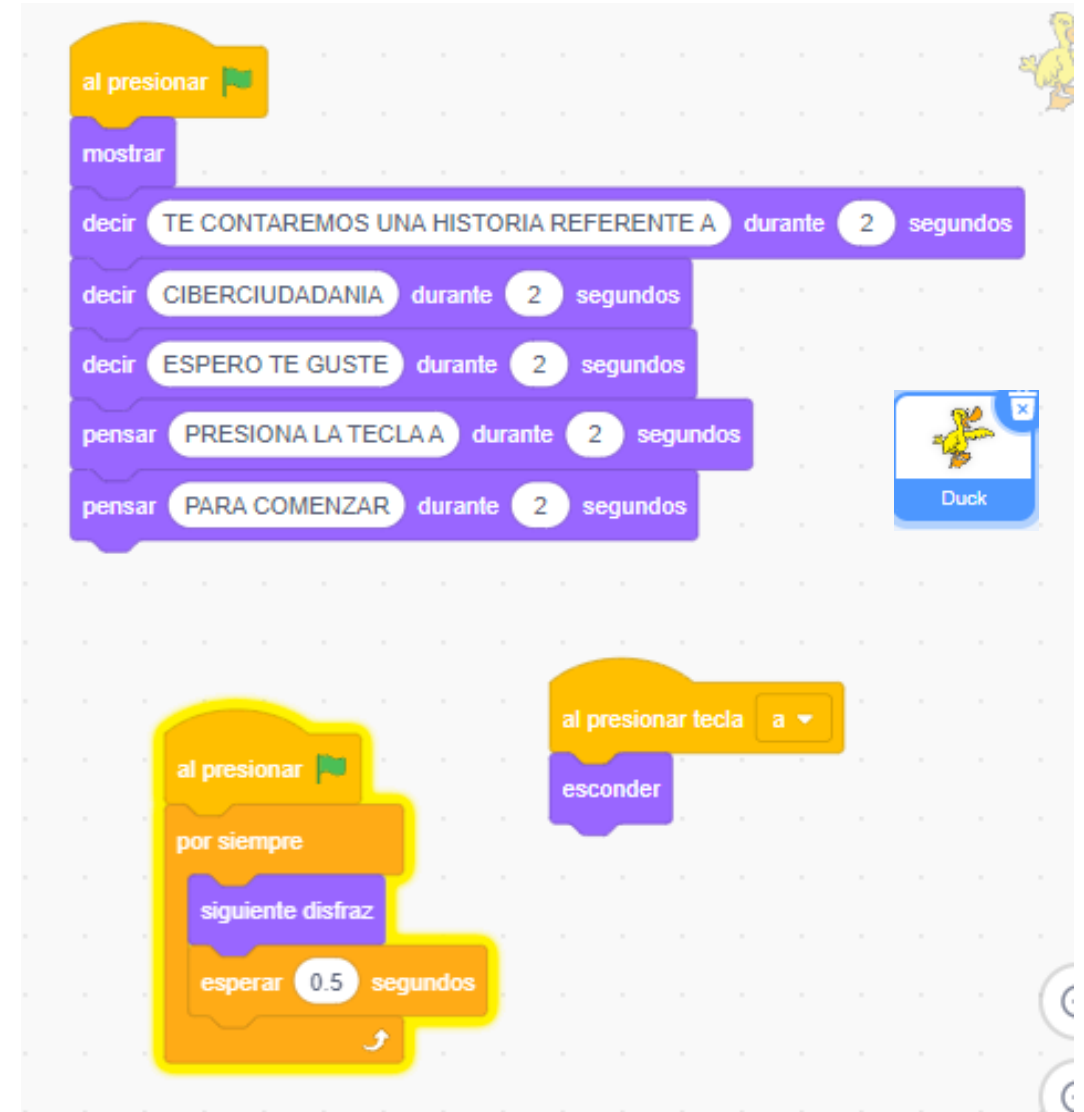
2. Agregar el siguiente fondo:



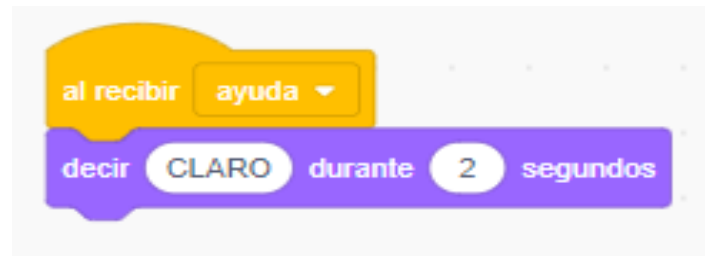
3. Agregar el siguiente código al escenario.



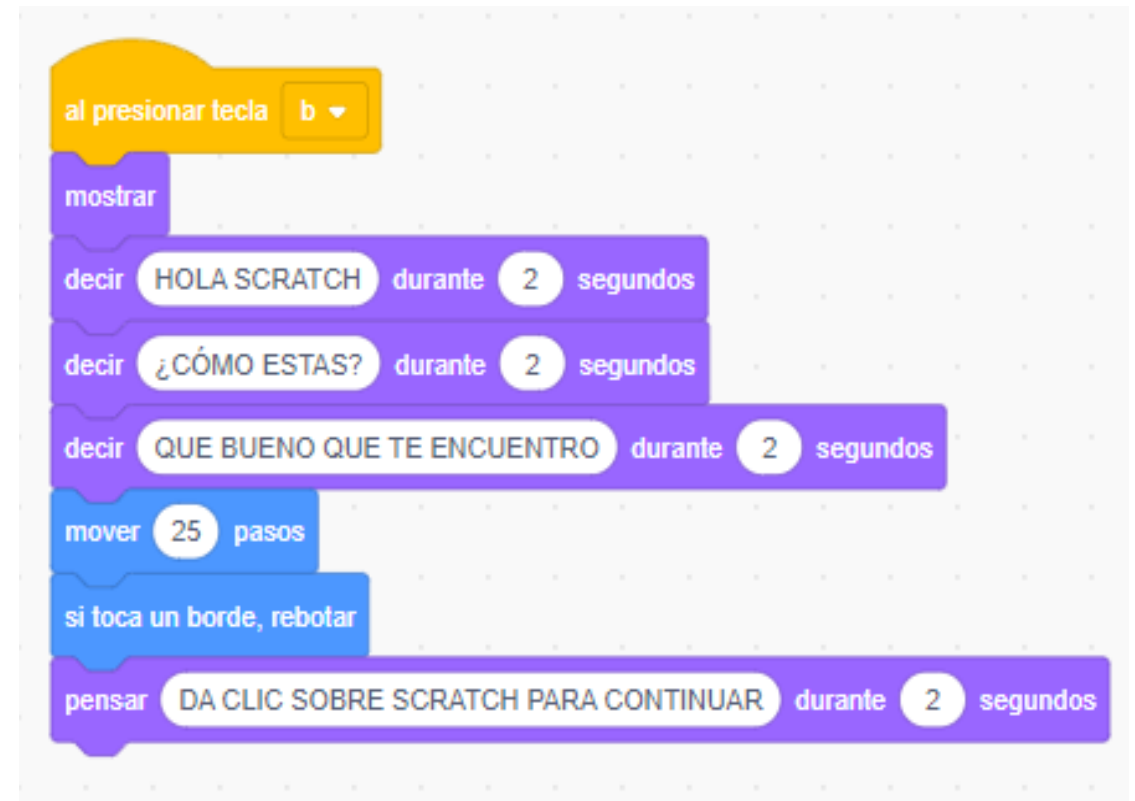
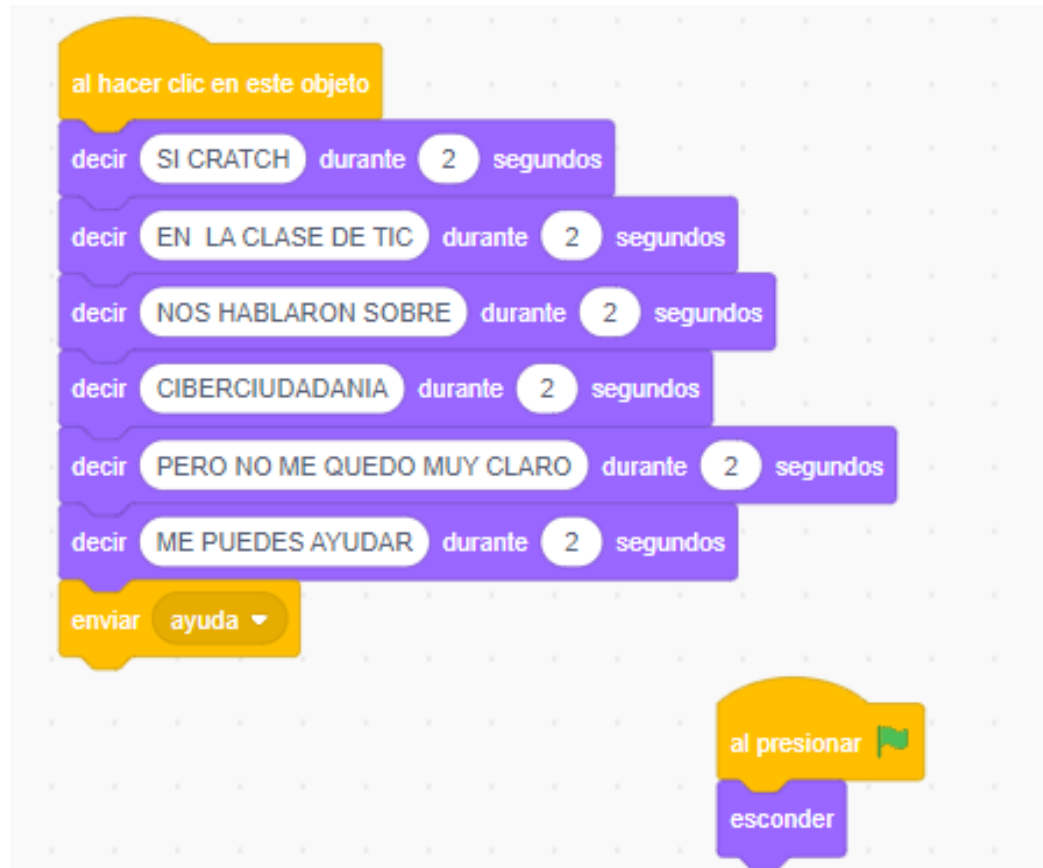
4. Agregar el objeto “**Duck**”, con su respectiva programación.



5. Agregar el objeto del “gato”, con su respectiva programación.



6. Agregar el objeto del “Penguin2”, con su respectiva programación.



10. JUEGO MOVER GATO CON LA CAMÁRA

1. Ingresar a Scratch y agregar el objeto “Muffin”.

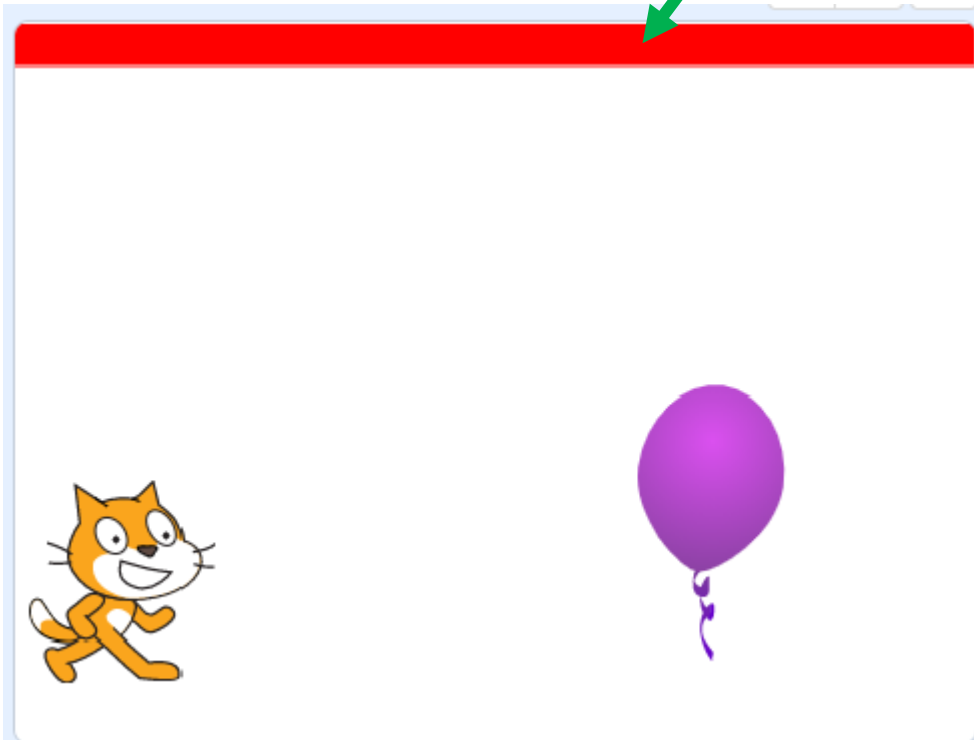


2. Agregar el objeto “Cat2”. Con su respectiva programación.

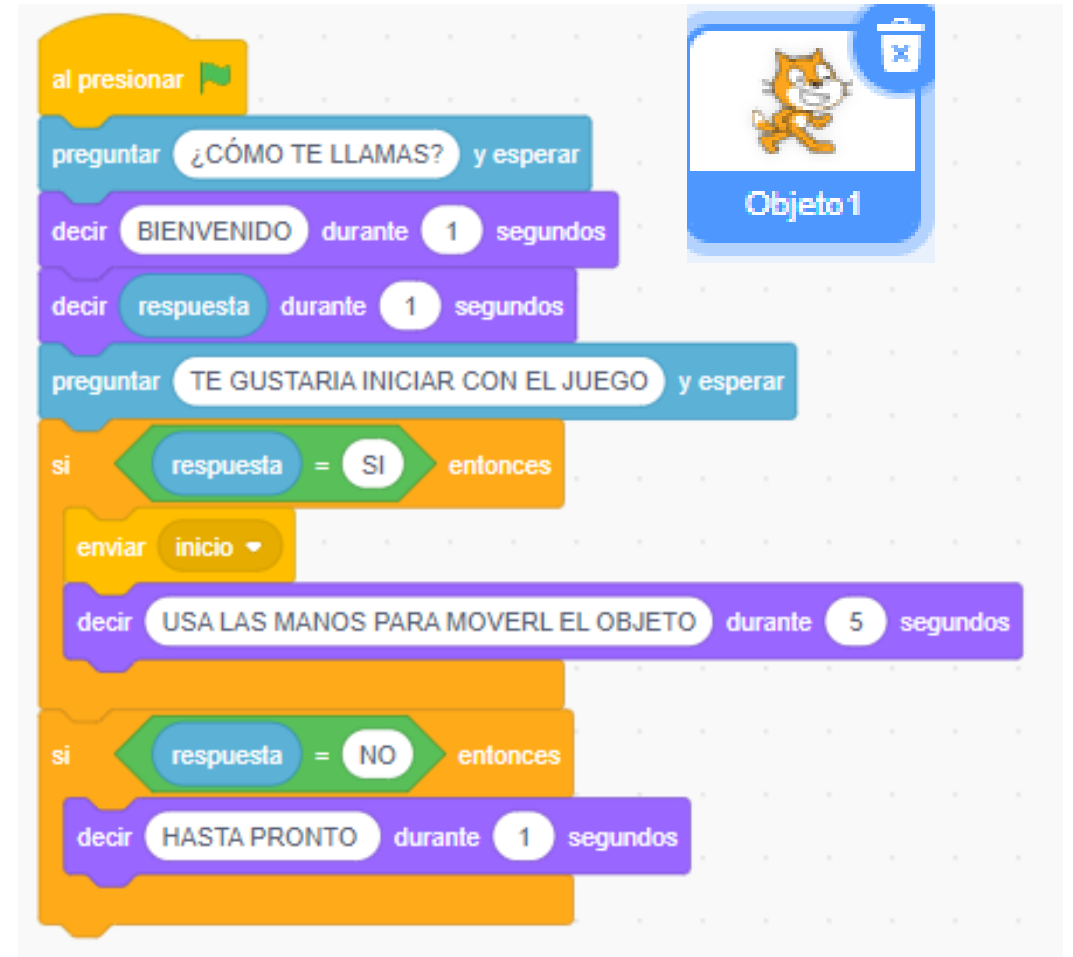


11. JUEGO MOVER OBJETO CON LA CAMÁRA

1. Ingresar a Scratch y agregar el objeto “**franja roja**”. Al escenario.

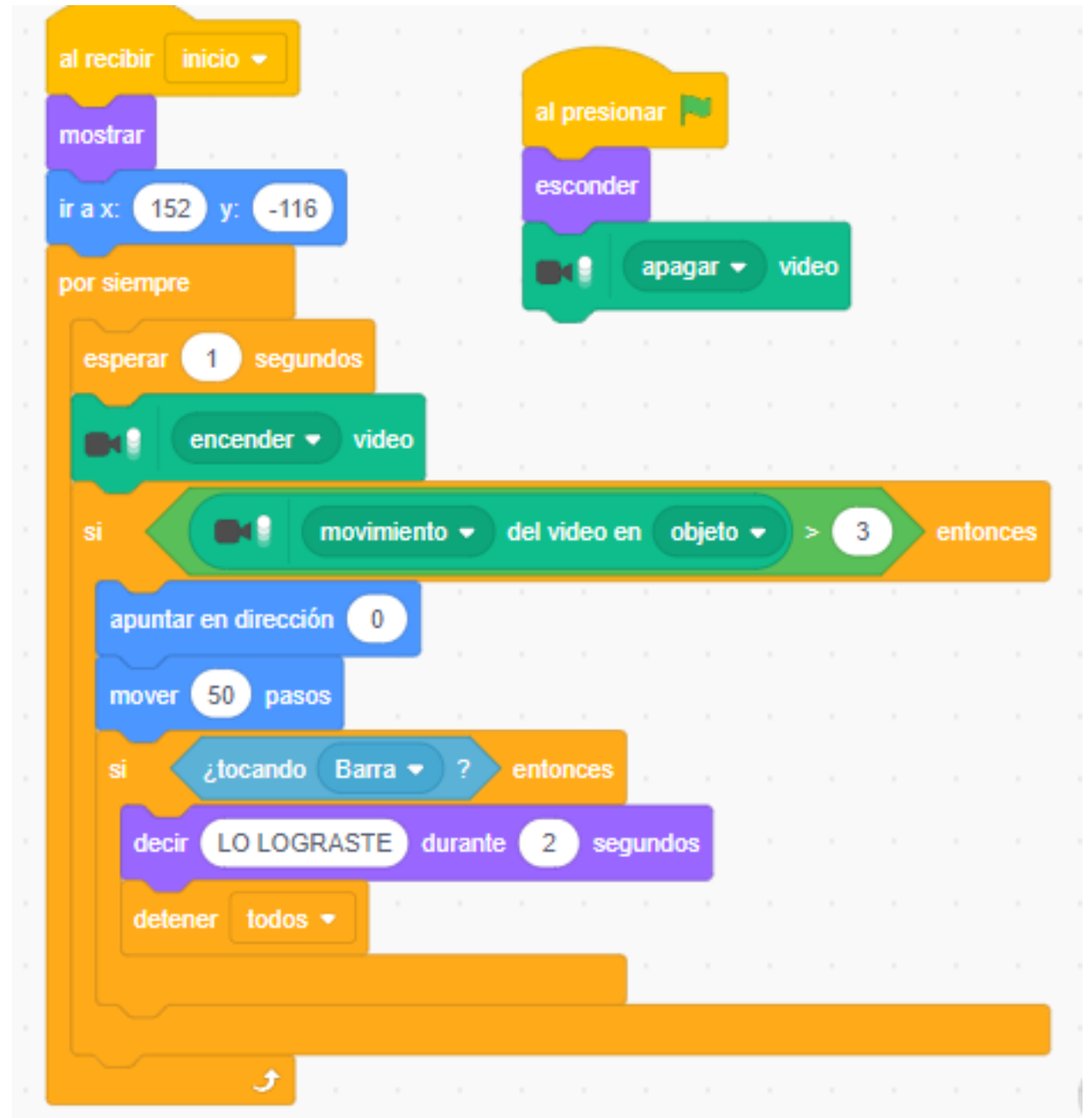


2. Agregar el objeto “**Gato**”. Con su respectiva programación.





3. Agregar el objeto “Balloon1”. Con su respectiva programación.

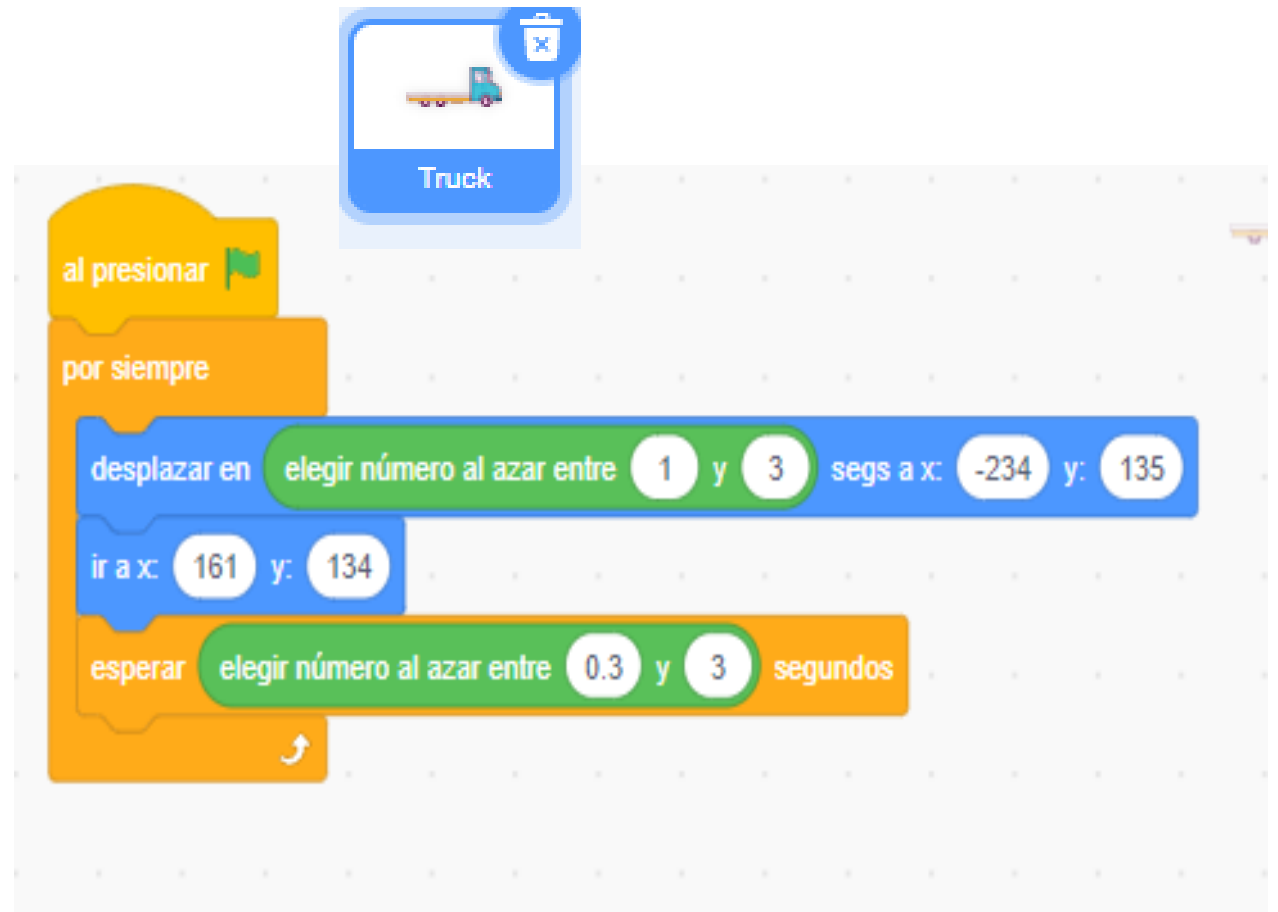


11. JUEGO DE LA RANITA.

1. Ingresar a Scratch y dibuja un escenario, agregando tres franjas como se muestra.



2. Agregar el objeto “Truck”. Con su respectiva programación.



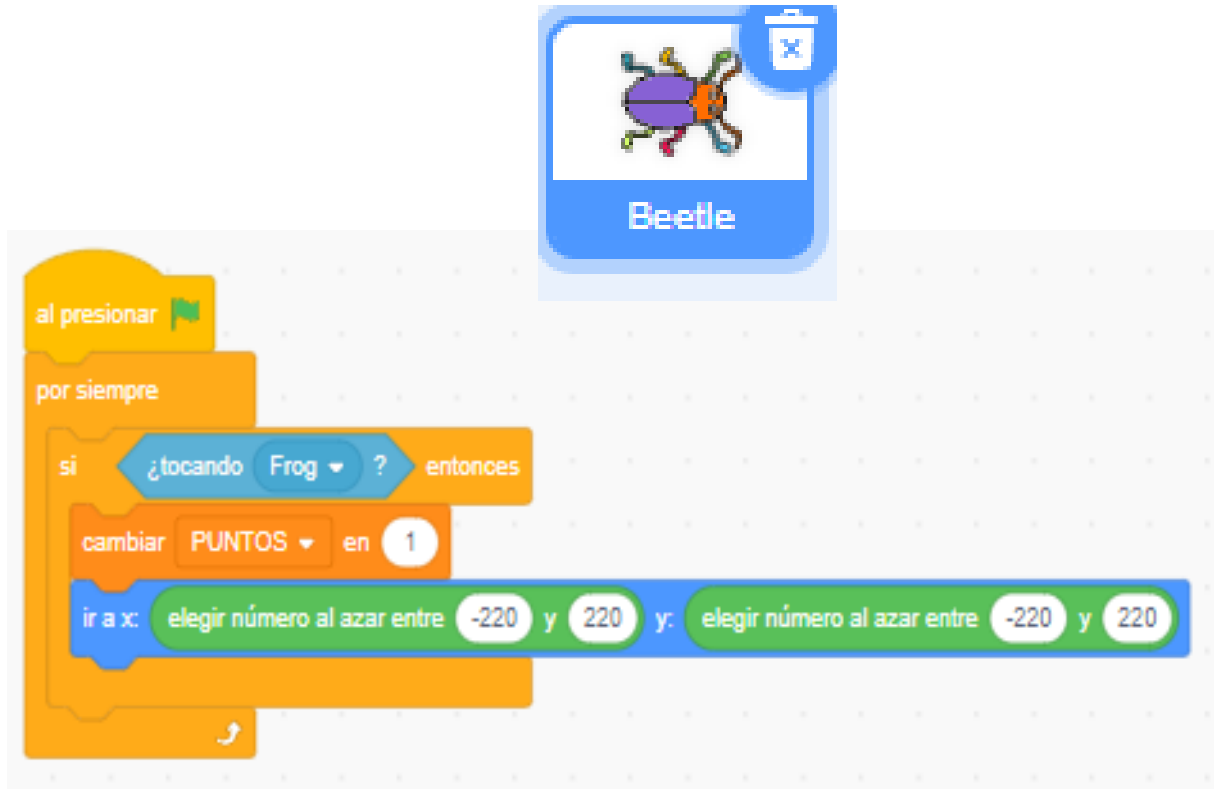
3. Agregar el objeto “City Bus”.
Con su respectiva programación.



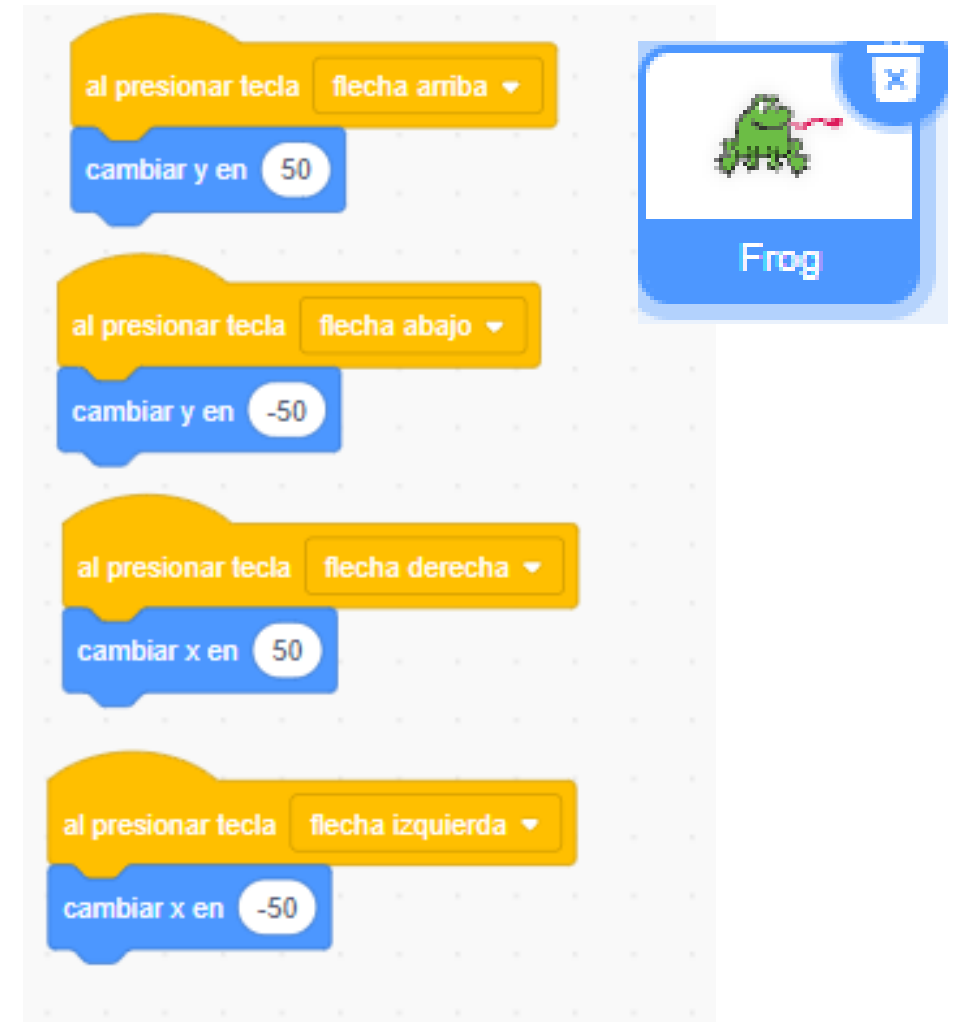
4. Agregar el objeto “Convertible 2”.
Con su respectiva programación.

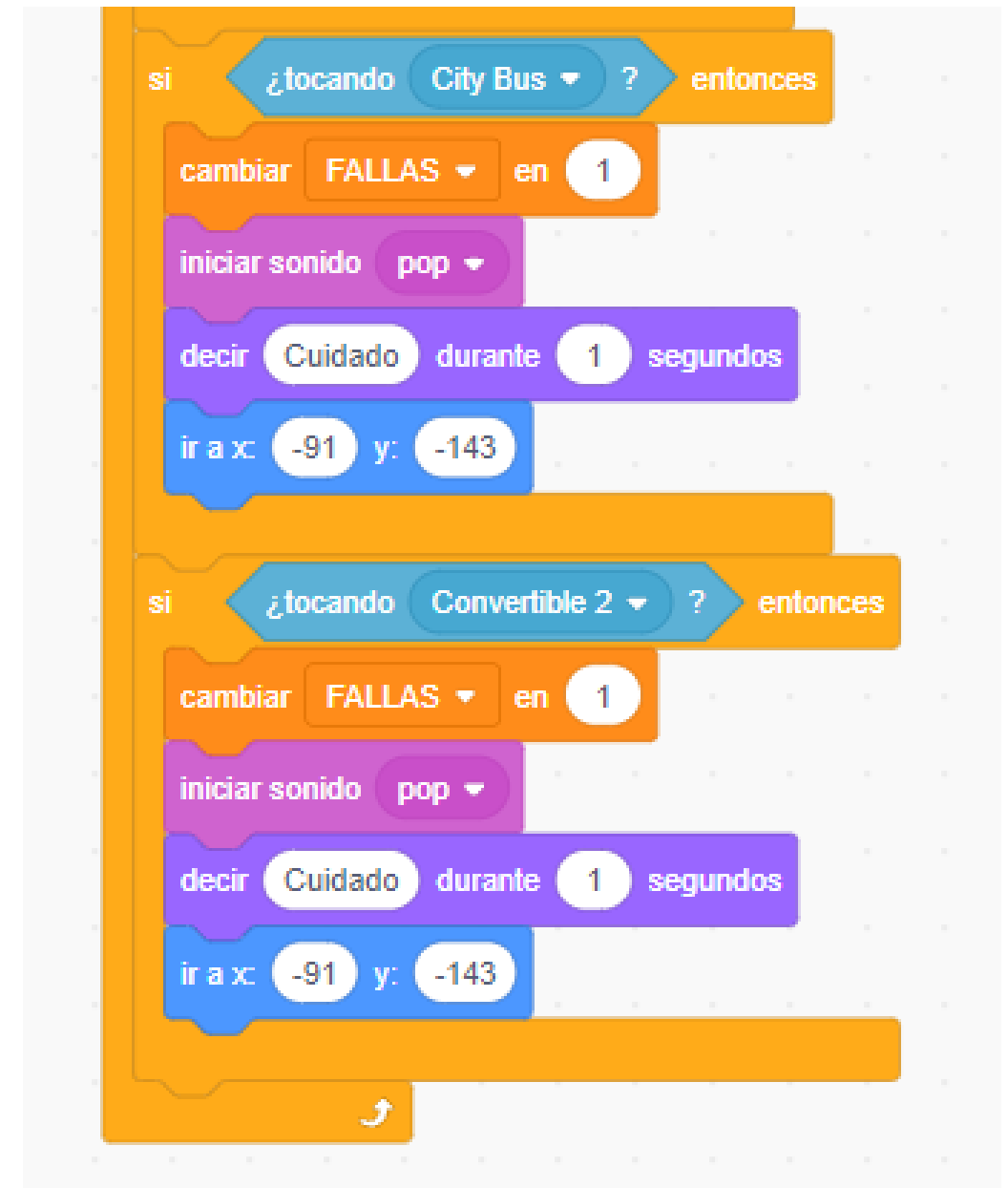


5. Agregar el objeto “Beetle”.
Con su respectiva programación.



4. Agregar el objeto “Frog”. Con su respectiva programación.





13. JUEGO DE MANZANAS CON CAMÁRA

1. Ingresar a Scratch y dibuja los siguientes escenarios.



2. Agregar el objeto “Apple”, con su respectiva programación.



