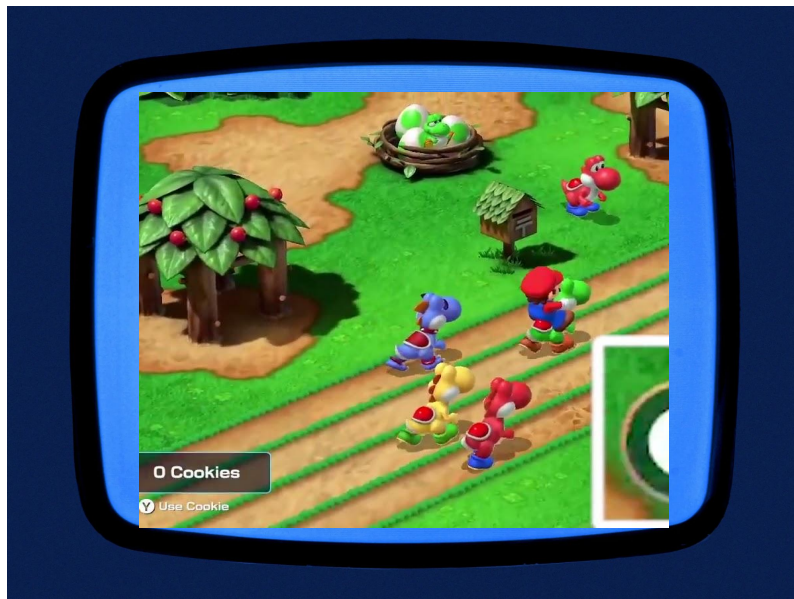




Clase de Programación



Yoshi
Race

000

000

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose” **Albert Einstein**

Scratch 3.29.1

Scratch

Archivo

Editar

Tutoriales

Proyecto de Scratch

?

Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

Movimiento

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10


dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 1

Acciones



Objeto Objeto1

x 0

y 0

Mostrar

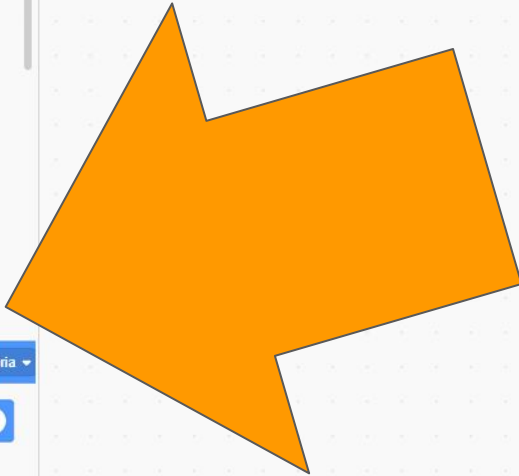
Tamaño 100

Dirección 90

Objeto 1

Escenario

Fondos 1



Zona 1

Acciones



Objeto Objeto1

x 0

y 0

Mostrar

Tamaño 100

Dirección 90

Objeto 1

Escenario

Fondos 1

Scratch 3.29.1

Archivo Editar Tutoriales Proyecto de Scratch

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

Movimiento

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 2

Personajes

Objeto1

x 0 y 0

Tamaño 100 Dirección 90

Escenario

Fondos 1

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. On the left is the 'Scripts' area with a 'Movimiento' (Movement) block category selected. It contains various movement blocks like 'mover 10 pasos', 'girar 15 grados', 'ir a posición aleatoria', 'deslizar en 1 segs a posición aleatoria', 'apuntar en dirección 90', 'apuntar hacia puntero del ratón', 'sumar a x 10', 'dar a x el valor 0', 'sumar a y 10', and 'dar a y el valor 0'. In the center is a large orange arrow pointing towards the 'Personajes' (Characters) section. On the right is the 'Escenario' (Stage) area, which shows a cat sprite named 'Objeto1' with a size of 100 and a direction of 90. Below the stage is a 'Fondos' (Backgrounds) section with a single background named '1'. The top of the interface shows the 'Proyecto de Scratch' (Scratch Project) tab and a navigation bar with 'Archivo', 'Editar', 'Tutoriales', and 'Proyecto de Scratch'.

Scratch 3.29.1

Archivo Editar Tutoriales Proyecto de Scratch

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 3

Escenarios

Objeto Objeto1 x 0 y 0

Mostrar Tamaño 100 Dirección 90

Objeto1

Escenario

Fondos 1





Ejemplo Scratch

Cuadrantes



al hacer clic en este objeto

ir a x: -100 y: 100

apuntar en dirección 0

por siempre

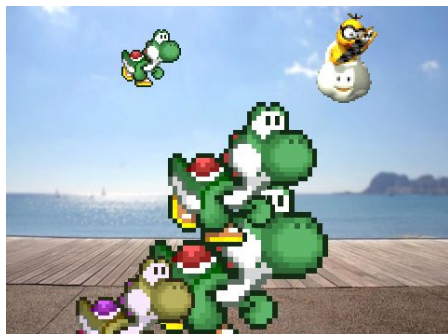
girar 45 grados

Objetivo 1 - Cambiar el fondo

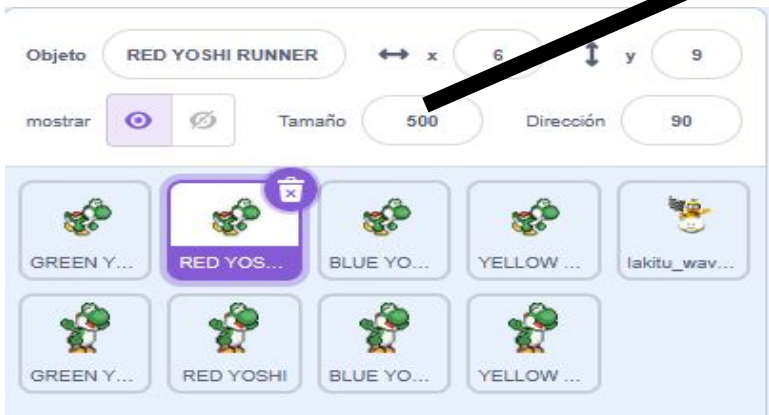
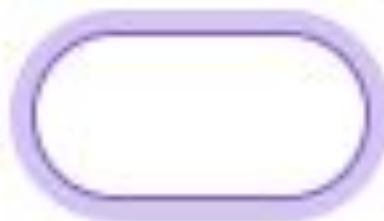


Dentro del
personaje GREEN
YOSHI cambiar el
FONDO INTRUSO
a FONDO
CARRERA

Objetivo 2 - Cambiar el tamaño de los personajes



Tamaño

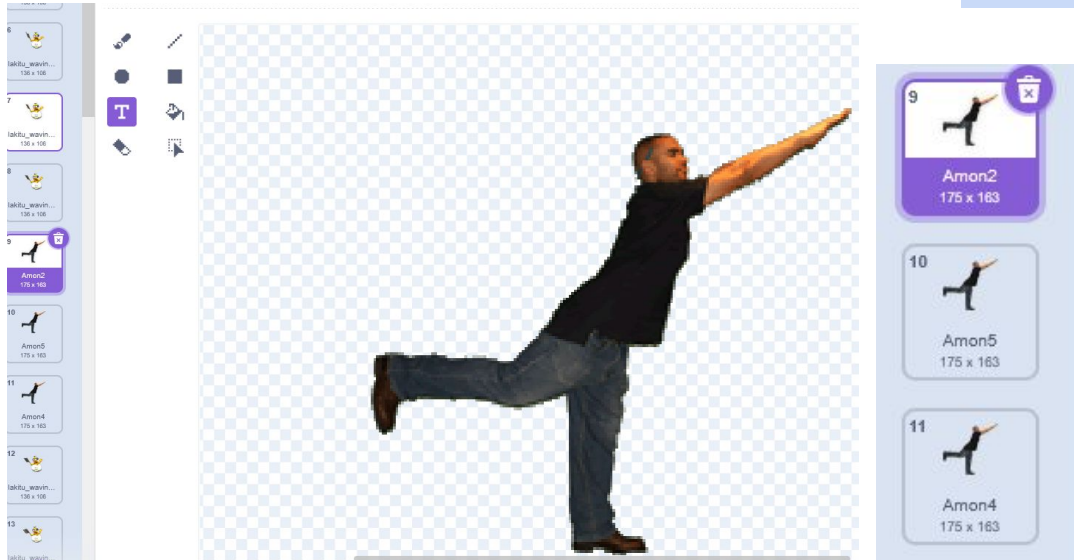


Todos los Yoshis
deben tener
tamaño 200

Objetivo 3 - Eliminar disfraces que no corresponden



Eliminar los disfraces 9 - 10 - 11 para corregir la animación



Objetivo 4 - Cambiar la posición inicial de cada Yoshi

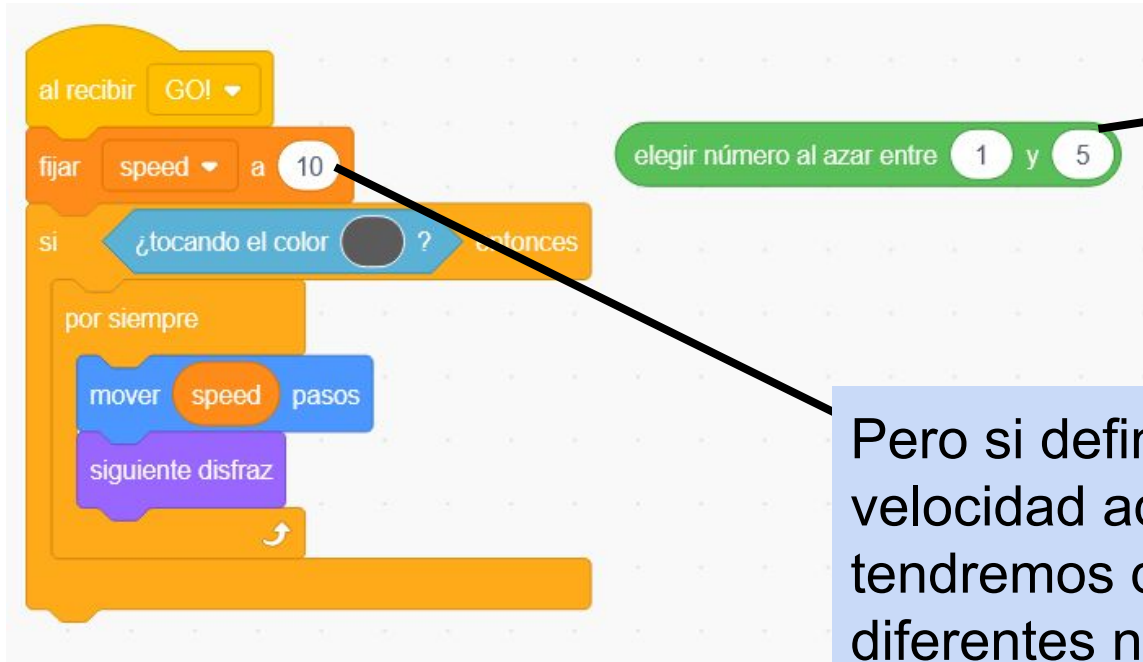
Hay 4 Yoshis en total

1 . GREEN 2. RED
3. BLUE 4. YELLOW

La posición inicial de cada Yoshi esta escrita en el escenario



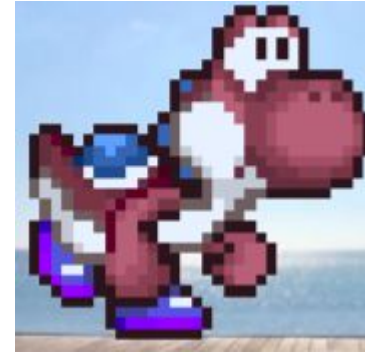
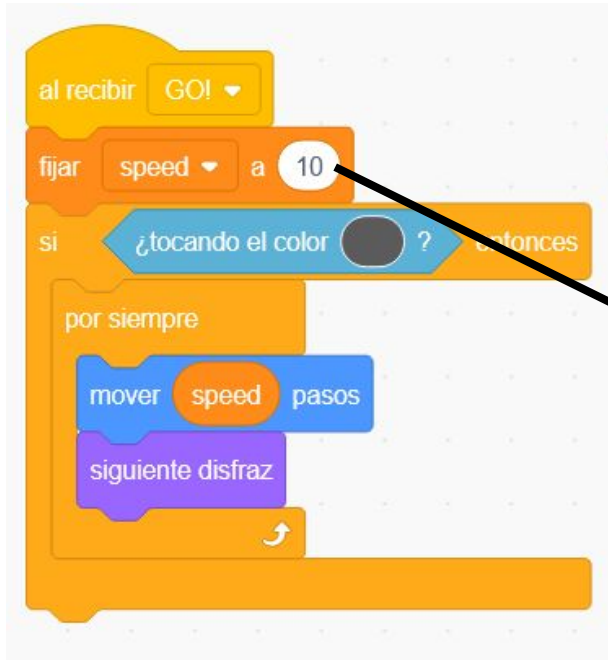
Objetivo 5 - Definir velocidad de cada personaje



Utilizando el bloque verde podríamos dejar qué sea al azar.

Pero si definimos la velocidad aquí tendremos qué elegir diferentes números para seleccionar al ganador

Objetivo 6 - Hacer que gane cada uno de los Yoshis



Definir la velocidad del más lento y el más rápido para establecer quién gana