



TEACHER SAM

Clase de Programación



Yoshi
Race

000

000

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

Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Control

ir a x: 0 y: 0

Sensores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Operadores

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Variables

apuntar en dirección 90

Mis bloques

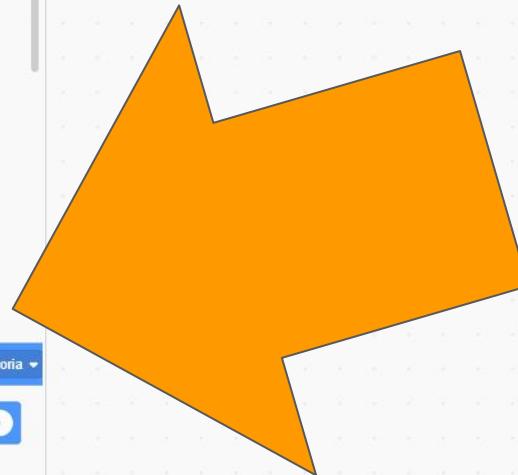
apuntar hacia puntero del ratón

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



Escenario



Fondos

1





Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar ↺ 15 grados

Sonido

girar ↻ 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Sensores

ir a x: 0 y: 0

Operadores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Variables

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Mis bloques

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

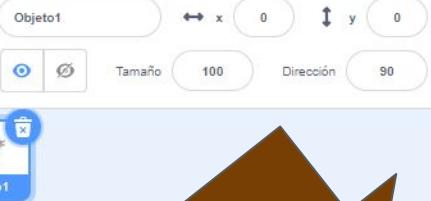
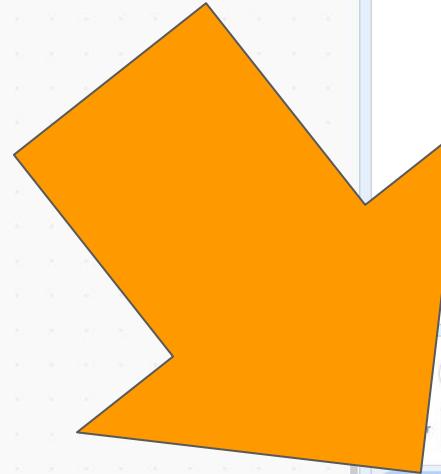
dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 2

Personajes



Objeto1

**Escenario****Fondos**

1



Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Control

ir a x: 0 y: 0

Sensores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Operadores

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Variables

apuntar en dirección 90

Mis bloques

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

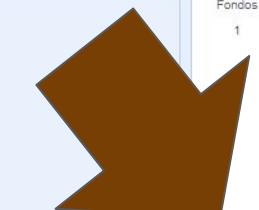


Objeto1

Escenario

Fondos

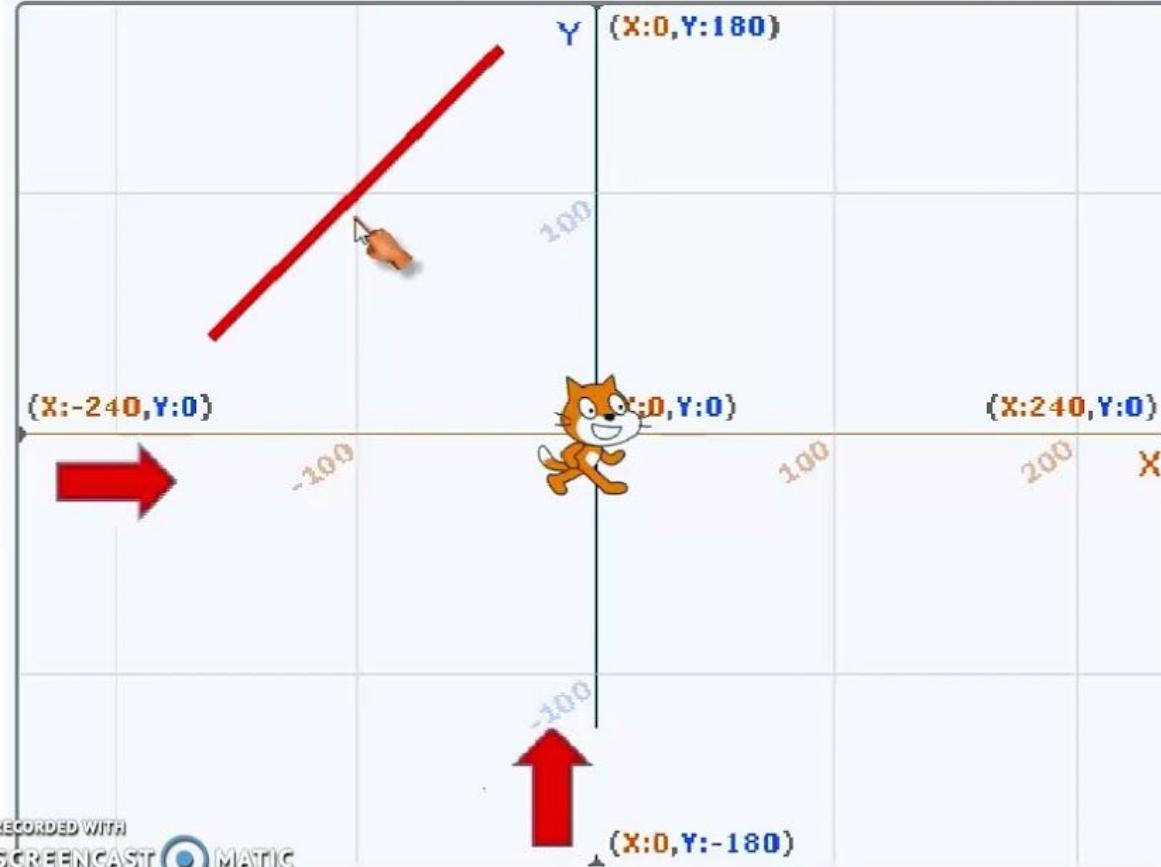
1





Ejemplo Scratch

Cuadrantes



al hacer clic en este objeto

```
ir a x: -100 y: 100
apuntar en dirección 0
por siempre
  girar C 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



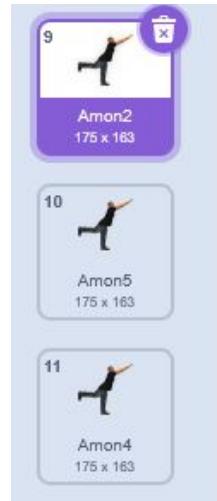
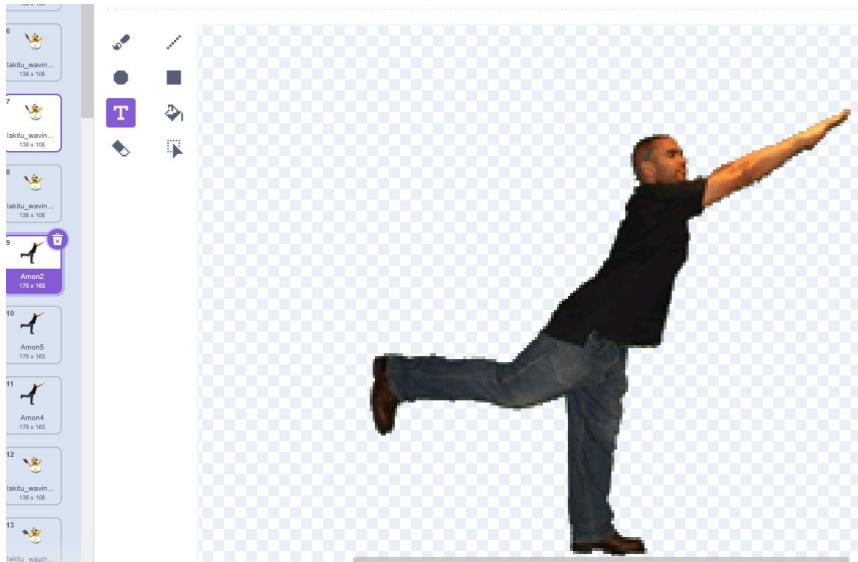
A screenshot of the Super Mario Maker editor's object settings. At the top, it says "Objeto" followed by "RED YOSHI RUNNER". Below that, there are two sets of sliders: "x" and "y" both set to 6, and "Dirección" set to 90. Underneath these are two buttons: "mostrar" (Show) and "Tamaño". The "Tamaño" button has a value of "500" and is highlighted with a purple glow. Below the settings are two rows of Yoshi icons. The first row contains: GREEN Y..., RED YOS... (which has a small trash can icon above it), BLUE YO..., YELLOW ..., and lakitu_wav.... The second row contains: GREEN Y..., RED YOSHI, BLUE YO..., and YELLOW The "RED YOS..." icon in the first row is also highlighted with a purple glow, matching the "Tamaño" button above it. A black arrow points from the bottom of the Super Mario Sunshine screenshot towards the "Tamaño" button here.

Todos los Yoshis
deben tener
tamaño 200

Objetivo 3 - Eliminar disfraces qué no corresponden



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



Objetivo 4 - Cambiar la posición inicial de cada Yoshi



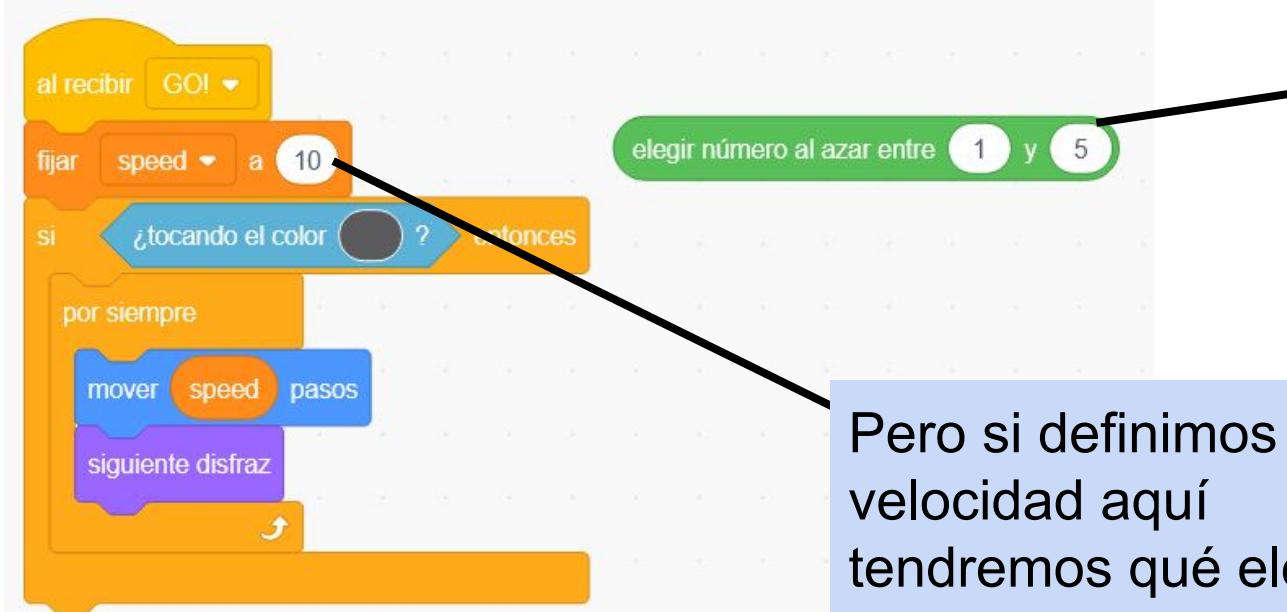
Hay 4 Yoshis en total

- 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 qué gane cada uno de los Yoshis



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