

# Cartas para un juego de pelota rebotina



Crea un juego de pelota rebotina,  
con sonidos, puntos y otros efectos.

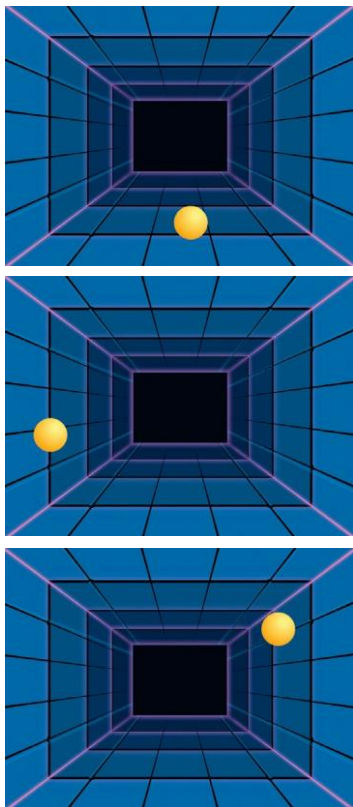
# Cartas para un juego de pelota rebotina

Usa estas cartas en este orden:

- 1 Rebota Alrededor
- 2 Mueve la Barra
- 3 Rebota en la Barra
- 4 Juego Terminado
- 5 Gana Puntos
- 6 Gana el juego

# Rebota Alrededor

Haz que la pelota se mueva alrededor del Fondo.



# Rebota Alrededor

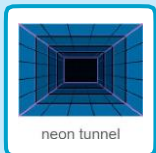
scratch.mit.edu/pong

## PREPÁRATE

Fondo nuevo:



Elige un fondo.



neon tunnel


Elige una pelota.

Nuevo objeto:



Ball

## AGREGA ESTE CÓDIGO

al presionar 

ir a x: 0 y: 160 — Elige la posición inicial.

apuntar en dirección 90 — Tipea la dirección inicial.

por siempre

mover 15 pasos — Tipea un número más grande para ir más rápido.

rebotar si toca un borde

## ¡PRUÉBALO!

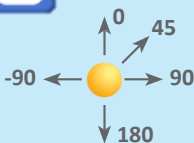
Haz click en la bandera verde para comenzar.



## CONSEJO

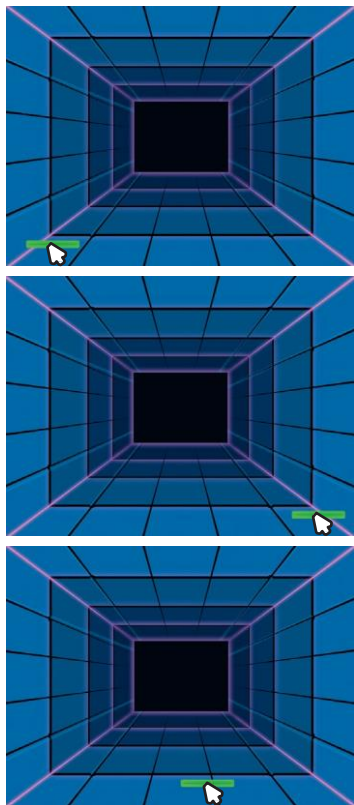
apuntar en dirección 90

fija la dirección de la pelota.



# Mueve la Barra

Controla la barra moviendo  
el cursor del ratón.



# Mueve la Barra

scratch.mit.edu/pong

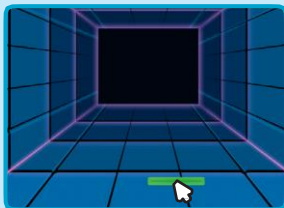
## PREPÁRATE

Elige una barra.

Nuevo objeto:



Arrastra la barra hacia la parte inferior del Fondo.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



Inserta el bloque posición x del ratón en el bloque fijar x.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Mueve el cursor del ratón para mover la barra.



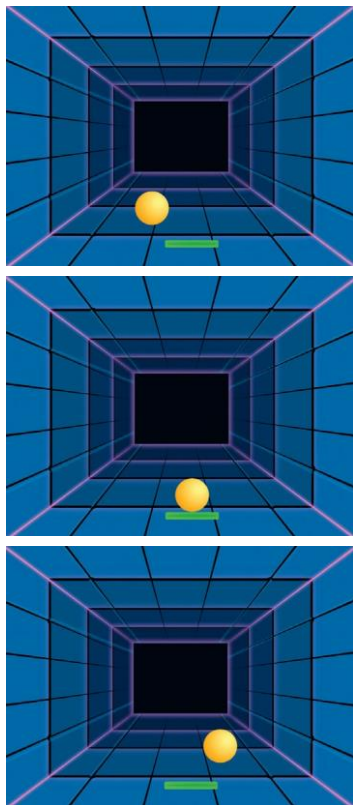
## CONSEJO

**posición x del ratón**

se mueve cuando mueves el cursor del ratón por el escenario.

# Rebota en la Barra

Haz que la pelota rebote en la barra.

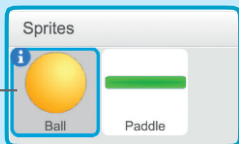


# Rebota en la Barra

scratch.mit.edu/pong

## PREPÁRATE

Haz click para seleccionar la pelota.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



Elige la barra del menú.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



## CONSEJO

Inserta un bloque de elección aleatoria para hacer que la pelota rebote en diferentes direcciones.

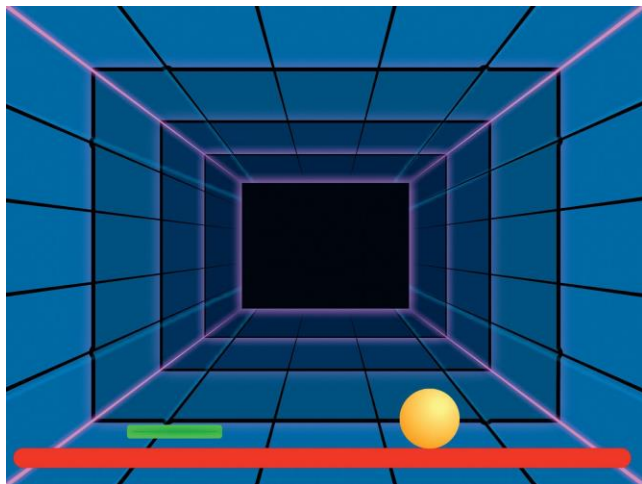
girar número al azar entre 170 y 180 grados

Usa numeros alrededor de 180.



# Juego Terminado

Termina el juego si la pelota pasa la raya roja.



# Juego Terminado

scratch.mit.edu/pong

## PREPÁRATE

Haz click para seleccionar el Fondo.

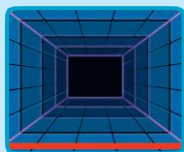


Luego, haz click en la pestaña de Fondos

Fondos



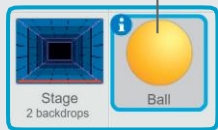
Elige la herramienta de Línea y elige el color rojo.



Dibuja una línea en la parte inferior. Para hacer una línea recta, presiona la tecla Shift mientras dibujas.

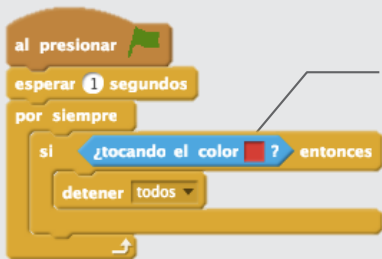
## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click para seleccionar la pelota.



Haz click en la pestaña de Programas

Programas



Para elegir el color, haz click en este cuadrado y luego haz click en la línea roja.

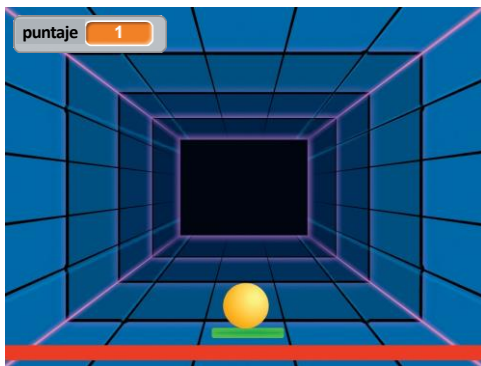
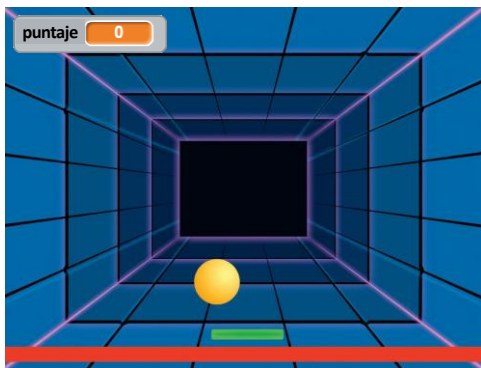
## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



# Gana Puntos

Gana puntos cada vez que aciertas con la pelota en la barra.



# Gana Puntos

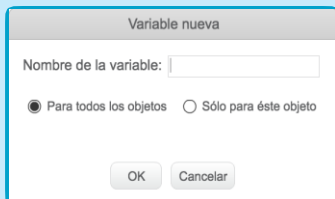
scratch.mit.edu/pong

## PREPÁRATE

Elige Data.



Haz click en Hacer Variable.



Nombra a la variable Puntaje y haz click en OK.

## AGREGA ESTE CÓDIGO



Agrega este bloque.

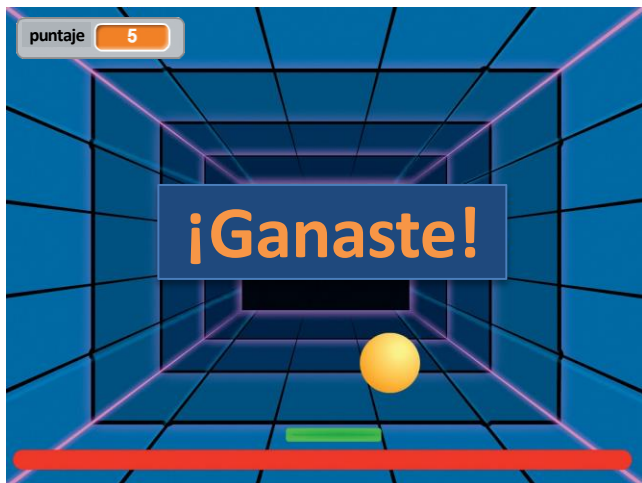
## CONSEJO

Utiliza un bloque de fijar puntaje en 0 para resetear el puntaje al clickear la bandera verde.



# Gana el Juego

Cuando ganas suficientes puntos,  
¡Muestra un mensaje!



# Gana el Juego

scratch.mit.edu/pong

## PREPÁRATE

Haz click en el pincel para dibujar un nuevo objeto.

Nuevo objeto:   

Modo mapa de bits

Convertir a vector

Haz click en convertir en vector.

Usa la herramienta de Texto para escribir un mensaje como “¡Ganaste!”



Puedes cambiar el tamaño, la fuente, el color y el estilo.

## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de Programas



Inserta el bloque de puntaje.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



¡Juega hasta ganar suficientes puntos para ganar!