

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

Cartas “Hazlo volar”



¡Escoge cualquier personaje
y hazlo volar!

Hazlo volar

Usa estas cartas en este orden:

- 1 Escoge un personaje
- 2 Comienza a volar
- 3 Cambia la apariencia
- 4 Hazlo interactivo
- 5 Nubes flotantes
- 6 Corazones voladores
- 7 Acumula puntos

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

Escoge un Personaje

Escoge un personaje para que vuele



Make It Fly

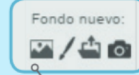
1



Escoge un Personaje

scratch.mit.edu/fly

PREPÁRATE



Escoge un Fondo



Escoge un objeto nuevo del tema Volando



AGREGA ESTE CÓDIGO



Escribe lo que quieras que diga tu objeto

PRUÉBALO

Haz click en la bandera verde para empezar



Make a Card



1. Fold the card in half



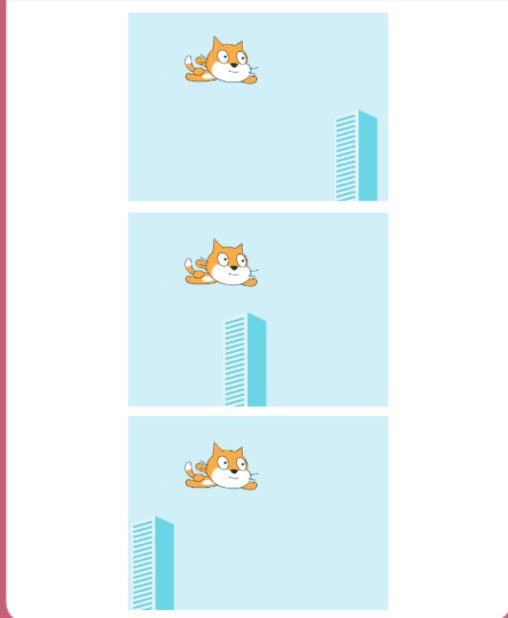
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

Comienza a volar

Mueve el paisaje para que parezca que tu personaje vuela



Make It Fly

2



Start Flying

scratch.mit.edu/fly

GET READY

Nuevo objeto:

Escoge un objeto que puedas sobrevolar, por ejemplo Edificios



AGREGA ESTE CÓDIGO



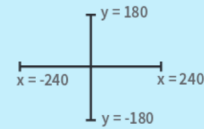
```
al presionar
por siempre
  fijar x a 250
  repetir 100
    cambiar x por -5
```

Comienza en el lado derecho de la pantalla

Escribe un valor negativo para que se mueva hacia la izquierda.

CONSEJO

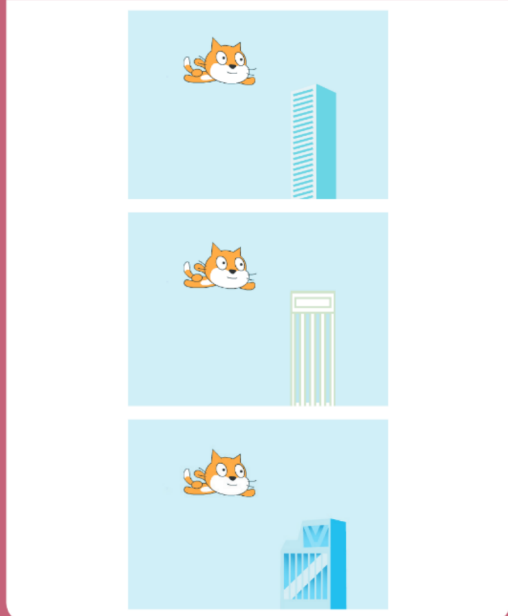
x es la posición en la pantalla de izquierda a derecha





Cambia la apariencia

Haz tu paisaje más variado.



Make It Fly

3

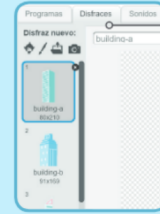
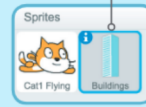


Cambia la apariencia

scratch.mit.edu/fly

PREPÁRATE

Haz click para seleccionar el objeto de los Edificios



Luego, haz click en la pestaña de Disfraces para ver los diferentes disfraces.

AGREGA ESTE CÓDIGO



Haz click en la pestaña

Programas

```

al presionar [bandera verde]
  por siempre
    fijar x a 250
    siguiente disfraz
    repetir 100
      cambiar x por -5
  
```

— Agrega este bloque para cambiar los disfraces.

PRUÉBALO

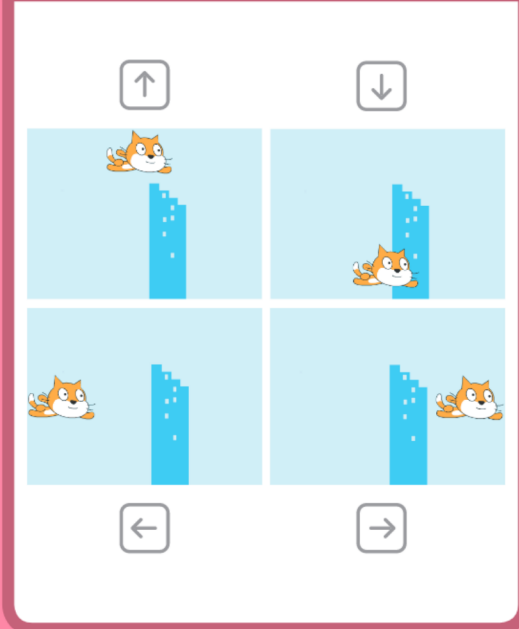
Haz click en la bandera verde para empezar





Hazlo interactivo

Haz que tu personaje se mueva cuando presionas una tecla.



Make It Fly

4



Hazlo interactivo

scratch.mit.edu/fly

PREPÁRATE

Haz click para seleccionar tu objeto volador.



AGREGA ESTE CÓDIGO

al presionar tecla flecha arriba
cambiar y por 10

al presionar tecla flecha abajo
cambiar y por -10

al presionar tecla flecha izquierda
cambiar x por -10

al presionar tecla flecha derecha
cambiar x por 10

PRUÉBALO

Presiona las teclas flecha para hacer que tu personaje se mueva.

Make a Card



1. Fold the card in half



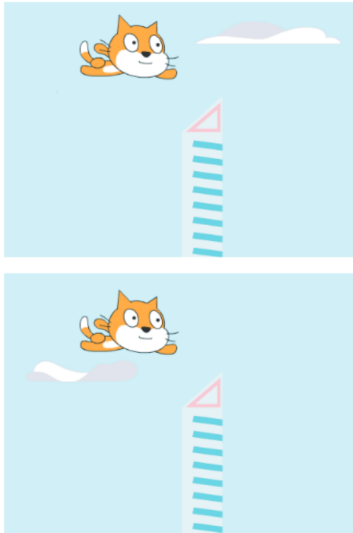
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

Nubes Flotantes

¡Haz que las nubes floten en el cielo!



Make It Fly

5



Nubes Flotantes

scratch.mit.edu/fly

PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Escoge las Nubes de la librería



AGREGA ESTE CÓDIGO

fijar y a **número al azar entre 1 y 10**

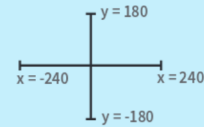
Arrastra el bloque de **número al azar** al bloque de **fijar y a**

```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    fijar y a número al azar entre 1 y 180
    fijar x a 250
    siguiente disfraz
      repetir 50
        cambiar x por -10
```

Escribe 180 para mantener las nubes en la parte superior

CONSEJO

y es la posición en la pantalla de arriba a abajo



Make a Card



1. Fold the card in half



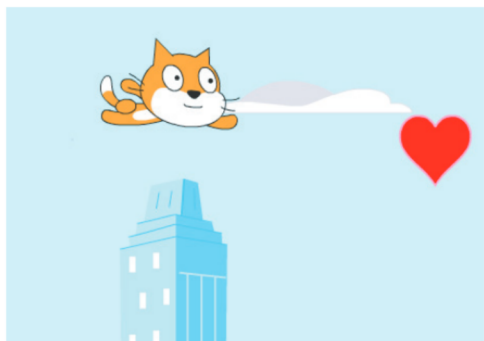
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

Corazones voladores

Agrega corazones u otros objetos voladores para recolectarlos.



Make It Fly

6

SCRATCH

Corazones Voladores

scratch.mit.edu/fly

PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Escoge un objeto, por ejemplo el corazón

AGREGA ESTE CÓDIGO

ir a puntero del ratón
puntero del ratón
posición aleatoria

Escoge posición aleatoria en el menú

al presionar bandera verde por siempre
ir a posición aleatoria
fijar x a 250
repetir 32
cambiar x por -15

PRUÉBALO

Haz click en la bandera verde para empezar



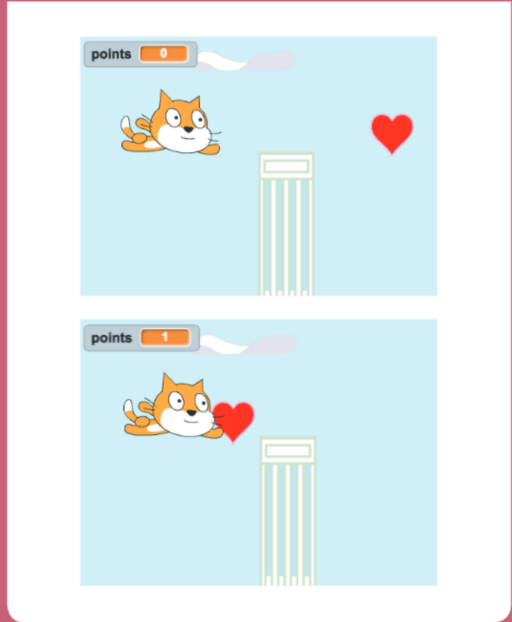


Acumula Puntos

Acumula Puntos

scratch.mit.edu/fly

Agrega un punto cada vez que tocas un corazón u otro objeto



PREPÁRATE

Escoge Datos

Presiona el botón de Crear una variable

Variable nueva

Nombre de la variable: Puntos

Para todos los objetos / Sólo para éste objeto

OK / Cancelar

Nombra esta variable Puntos y haz click en OK

AGREGA ESTE CÓDIGO

Selecciona tu objeto volador

al presionar

fijar Puntos a 0

Restaurar los puntos al iniciar

por siempre

si **¿tocando Heart?** entonces

Escoge el Corazón en el menú.

cambiar Puntos por 1

Agrega un punto

esperar 1 segundos

PRUÉBALO

Haz click en la bandera verde para empezar