

Make a Card



1. Fold the card in half

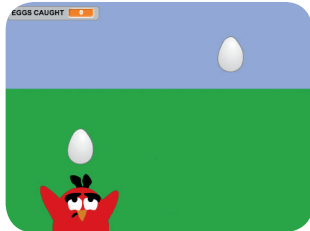
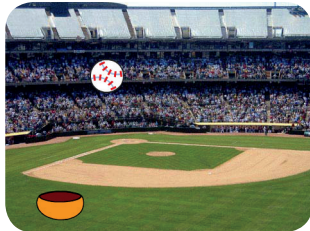
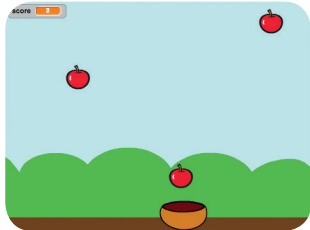


2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

Cartas para un Juego de Atrapar



Haz un juego donde atrapas cosas que caen del cielo

CARTAS:

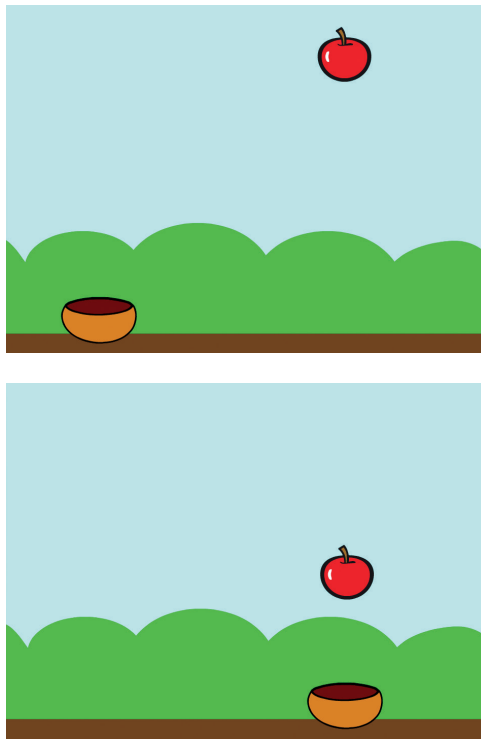
(Usa las cartas en este orden)

- 1 Ir a la parte superior
- 2 Caer
- 3 Mueve el recolector
- 4 ¡Atrápalo!
- 5 Cuenta los puntos
- 6 Puntos Extra (Bonus)
- 7 ¡Ganaste!



Mueve el recolector

Presiona las teclas de flechas para mover el recolector hacia la derecha y la izquierda



Juego de Atrapar

3



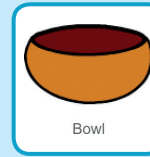
Mueve el recolector

scratch.mit.edu/catch

PREPÁRATE

Escoge un recolector, cómo el bol.

Nuevo objeto:



Bowl

Arrastra el bol a la parte inferior de la pantalla

AGREGA ESTE CÓDIGO

```
al presionar bandera verde clicada
por siempre
  si tecla flecha derecha presionada? entonces
    cambiar x por 10
  si tecla flecha izquierda presionada? entonces
    cambiar x por -10
```

PRUÉBALO

Haz click en la bandera verde para

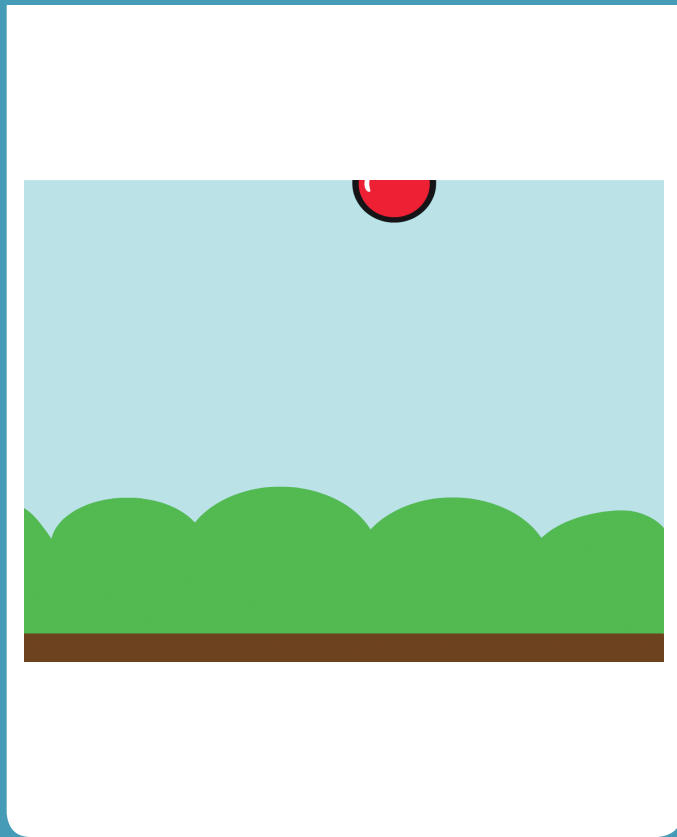


Presiona las teclas flecha para mover el objeto



Ir a la parte superior

Comienza desde un punto aleatorio en la parte superior de la pantalla



Juego de Atrapar

1



Ir a la parte superior

scratch.mit.edu/catch

PREPÁRATE

Escoge un escenario.

Fondo nuevo:

Escoge un objeto

Nuevo objeto:

AGREGA ESTE CÓDIGO

Escoge **posición aleatoria** en el menú.

al presionar

ir a posición aleatoria

fijar y a 180

Escribe 180 para ir a la parte superior de la pantalla

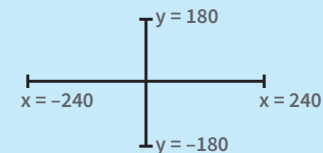
PRÚEBALO

Haz click en la bandera verde para empezar



CONSEJO

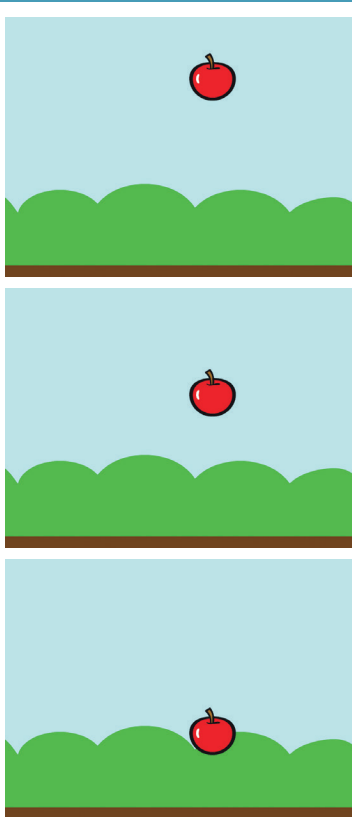
y es la posición en el escenario de arriba a abajo





Caer

Haz que tu objeto caiga



Juego de Atrapar

2



Caer

scratch.mit.edu/catch

PREPÁRATE



Haz click para seleccionar la Manzana (Apple)

AGREGA ESTE CÓDIGO

```

al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    cambiar y por -5
    si posición en y < -170 entonces
      ir a posición aleatoria
      fijar y a 180
  
```

— Escribe un número negativo para que caiga

— Revisa si llegó al final de la pantalla

— Vuelve a la parte superior de la pantalla

PRUÉBALO

Haz click en la bandera verde para empezar



— Presiona el símbolo de stop para detenerlo

CONSEJO

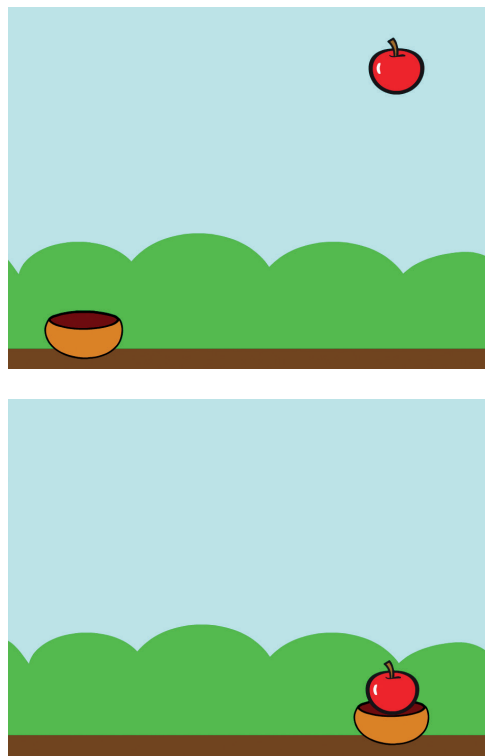
Usa **cambiar y por 10** para mover el objeto hacia arriba o abajo

Usa **fijar y a 0** para fijar la posición vertical del objeto



¡Atrápalo!

Atrapa el objeto que cae.



Juego de Atrapar

4

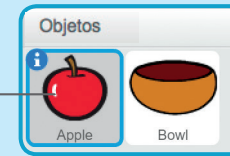


¡Atrápalo!

scratch.mit.edu/catch

PREPÁRATE

Haz click para seleccionar la Manzana



AGREGA ESTE CÓDIGO

```

al presionar
por siempre
  si ¿tocando Bowl? entonces
    tocar sonido pop
    ir a posición aleatoria
    fijar y a 180
  
```

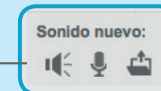
Escoge el Bol en el menú.

Escoge un sonido

CONSEJO

Si quieres agregar un sonido diferente presiona la pestaña de Sonidos

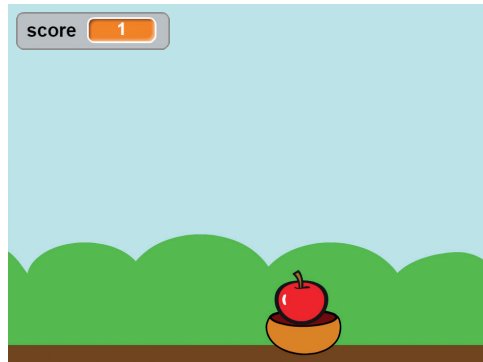
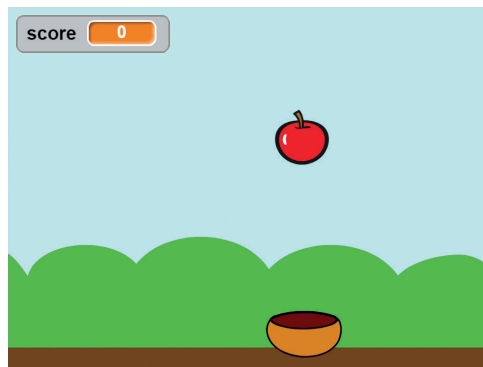
Escoge un sonido de la librería o graba tu propio sonido





Cuenta los puntos

Agrega un punto cada vez que atrapas un objeto que cae.



Juego de Atrapar

5



Cuenta los puntos

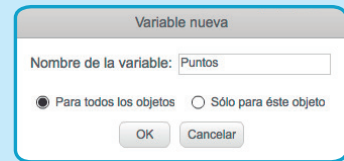
scratch.mit.edu/catch

PREPÁRATE

Escoge Datos



Presiona el botón de **Crear una variable**



Nombra esta variable **Puntos** y haz click en **OK**

AGREGA ESTE CÓDIGO

Agrega dos bloques nuevos a tu programa



```

al presionar bandera verde clicada
  fijar Puntos a 0
  por siempre
    si ¿tocando Bowl? entonces
      tocar sonido pop
      cambiar Puntos por 1
      ir a posición aleatoria
      fijar y a 180
  
```

— Agrega este bloque para restaurar la puntuación

— Agrega este bloque para aumentar la puntuación

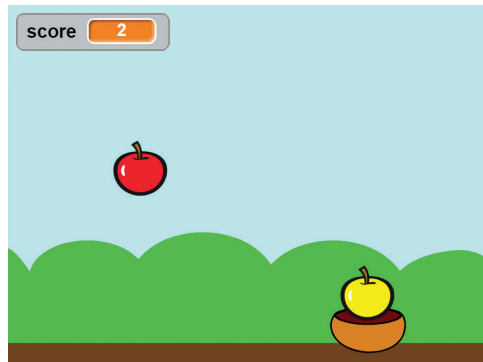
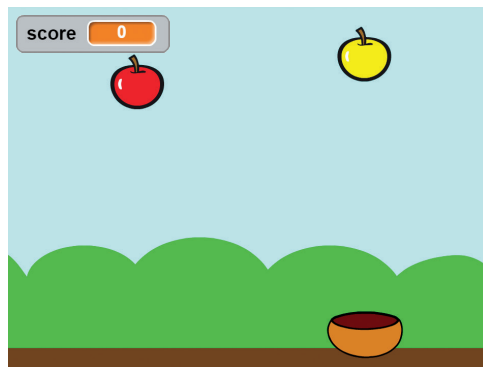
PRUÉBALO

Atrapa manzanas para acumular puntos



Puntos Extra

Gana puntos extra cuando atrapas el objeto dorado

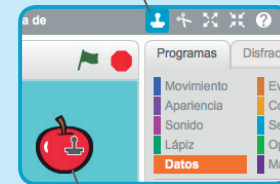


Puntos Extra

scratch.mit.edu/catch

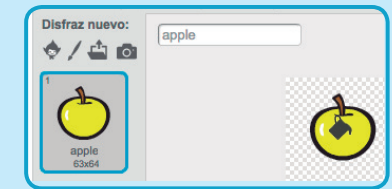
PREPÁRATE

Escoge la herramienta Duplicar



Haz click en el objeto para duplicarlo

Haz click en la pestaña Disfraces



Puedes usar las herramientas de pintura para hacer que el objeto se vea diferente

AGREGA ESTE CÓDIGO

Presiona la pestaña de Programas



```

al presionar bandera verde clicada
  fijar Puntos a 0
  por siempre
    si [tocando Bowl] entonces
      tocar sonido pop
      cambiar Puntos por 2
      ir a posición aleatoria
      fijar y a 180
  
```

Escribe el número de puntos que ganas cuando atrapas el objeto especial

PRUÉBALO

Atrapa los objetos especiales para ganar más puntos.

Make a Card



1. Fold the card in half



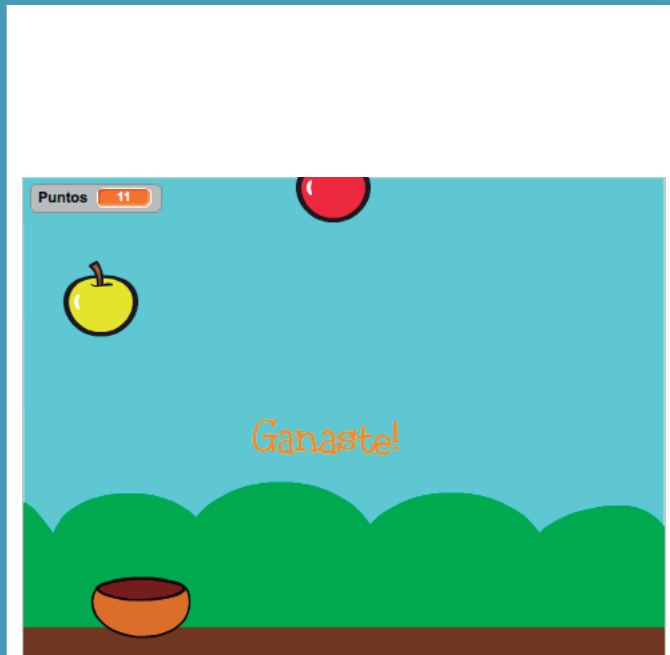
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

¡GANASTE!

Quando acumulas suficientes puntos, muestra un mensaje ganador.



Juego de Atrapar

7



¡GANASTE!

scratch.mit.edu/catch

PREPÁRATE

Haz click en el pincel para dibujar un objeto nuevo

Nuevo objeto:    

Modo mapa de bits

Convertir a vector

Haz click en el botón de **Convertir a vector**

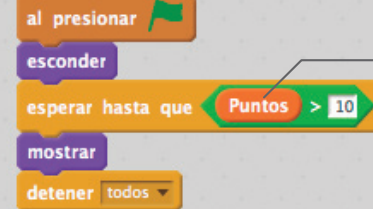
Usa la herramienta de **Texto** para escribir el mensaje



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

AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Inserta el bloque de Puntos

PRUÉBALO

Haz click en la bandera verde para empezar.



Juega hasta que acumules suficientes puntos para ganar