

Baila en Casa con Scratch

RETOS DE PROGRAMACIÓN

Edades: a partir de 9 años



Este reto ha sido programado por nuestro alumno “MOLINATOR”. El objetivo es programar un programa de baile. Fíjate cuándo la flecha se ilumine de color verde en la pantalla y púlsala en el teclado.

DIRIGIDO A

- ❑ Estudiantes con conocimientos de Scratch: condicionales, números aleatorios, sonidos, disfraces...

NECESITAS

- ❑ Un ordenador o tableta con acceso a Internet
- ❑ Acceder a Scratch online (también puedes usar la versión Desktop) y si quieres compartir tu versión una cuenta en <https://scratch.mit.edu>

VAS A USAR...

- ❑ Fondos: solo si quieres hacer una pantalla de inicio
- ❑ Variables: muy sencillas para llevar un contador de aciertos
- ❑ Disfraces para mostrar cómo un personaje baile e iluminar las teclas
- ❑ Condicionales para saber cuando se pulsa una tecla

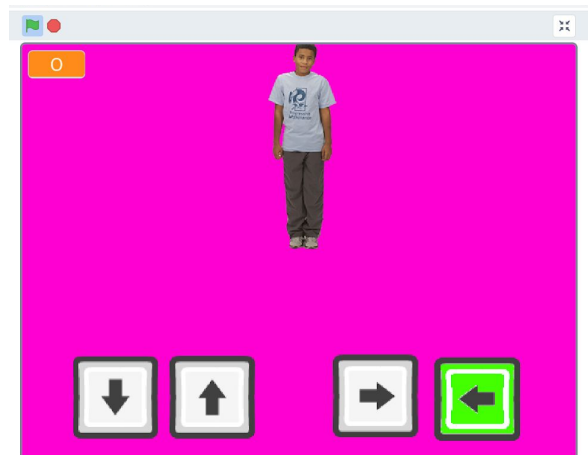
1. Objetivo del reto

El objetivo es programar un pequeño simulador de baile. Aparecerá un personaje con varios disfraces bailando al ritmo de una melodía.

En la parte de abajo, unas flechas representarán las flechas del teclado.

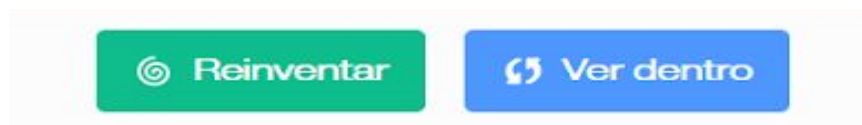
Cuando se ilumine una flecha, presiónala en el teclado.

Ganarás si presionas 20 teclas correctamente



2. Fíjate o reinventa el proyecto

En <https://scratch.mit.edu/projects/378744153/> puedes jugar y ver el resultado del juego que te proponemos realizar.



Arriba a la derecha te encontrarás los dos botones que aparecen arriba. Mira para lo que sirven:

- Ver dentro: te permite ver la programación, los bloques usados. Fíjate bien y así podrás hacer tu propia versión
- Reinventar (solo aparece si tienes cuenta de Scratch): al pulsarlo te copia el juego en tus proyectos para que puedas modificarlo a tu gusto

3. Comparte tu programa

Necesitarás entrar en <https://scratch.mit.edu/> con una cuenta (mira la guía que hay en <http://quedateencasa.ischool.es>). Cuando quieras compartir tu proyecto pulsa en el botón “Compartir”.



No olvides seguirnos en Scratch. Nuestro perfil es: **nextkidsgeneration**