

# Cartas para un juego de escondidas



**Crea un juego de escondidas con personajes que aparecen y desaparecen.**

# Cartas para un juego de escondidas

Utiliza las siguientes cartas en el  
siguiente orden

- 1 Desaparece
- 2 Clickea y habla
- 3 Momento sorpresa
- 4 ¡Lugar al azar!
- 5 Clickea por puntos
- 6 Escondite

# Desaparece



Haz que un objeto desaparezca y aparezca de nuevo.



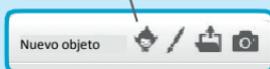
# Desaparece

scratch.mit.edu/hide

## PREPÁRATE



Elige un objeto para esconder.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



# Clickea y habla

Haz que el objeto hable cuando haces click.



# Clickea y habla

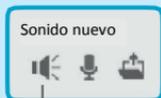
scratch.mit.edu/hide

## PREPÁRATE

Haz click para seleccionar tu objeto.



Haz click en la pestaña de **Sonidos**



Elige un sonido de la colección de sonidos.

## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Tipea lo que quieres que tu objeto diga.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en tu objeto.



# Momento Sorpresa

Haz que el objeto espere un tiempo al azar antes de aparecer de nuevo.



# Momento sorpresa

scratch.mit.edu/hide

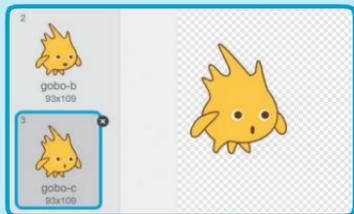
## PREPÁRATE

Haz click para elegir tu objeto.



Haz click en la pestaña de y elige el que quieras.

Disfraces



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de

Programas



## CONSEJO

¡Juega con el tiempo! Prueba ingresando distintos rangos de números.

esperar número al azar entre 0.5 y 1.5 segs

# ¡Lugar al azar!

Haz que tu objeto salte a lugares al azar en el Escenario.



# ¡Lugar al azar!

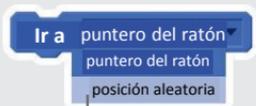
scratch.mit.edu/hide

## PREPÁRATE

Haz click para seleccionar tu objeto.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



Elige posición aleatoria en el menú.



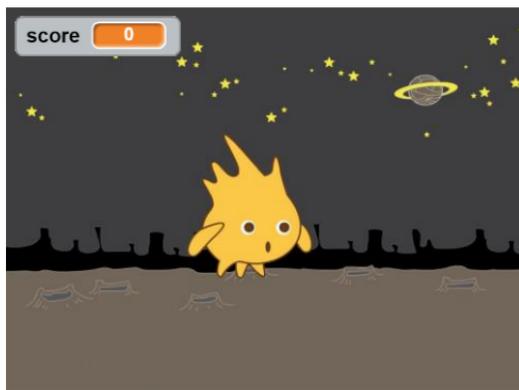
## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



# Clickea por puntos

Gana puntos cada vez que clickeas en el objeto.



# Clickea por puntos

scratch.mit.edu/hide

## PREPÁRATE

Elige Datos.



Haz click en Crear una Variable.



Nombra a la variable puntaje y haz click en OK.

## AGREGA ESTE CÓDIGO



Agregar este bloque.

## CONSEJO

Agrega este programa para hacer que el puntaje vuelva a 0 cuando haces click en la bandera verde.



# Escondite

Haz que un objeto se esconda detrás de algo.



# Escondite

scratch.mit.edu/hide

## PREPÁRATE

Elige un objeto para que sea el escondite, como por ejemplo Roca.

Nuevo objeto



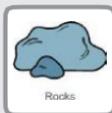
Roca

Luego, elige otro objeto que va a esconderse.



Giga

## AGREGA ESTE CÓDIGO



Rocks

Al hacer click en ,

Enviar al frente



Giga

Al hacer click en ,

por siempre

ir a **pedra** — Elegir el escondite.

move **número al azar entre -100 y 100** pasos

esconder

esperar **número al azar entre 1 y 5** segs

mostrar

esperar **1** segs

## CONSEJO

Elige la herramienta Crecer o Encoger y luego haz click en el objeto para cambiar su tamaño.

Crecer Encoger

