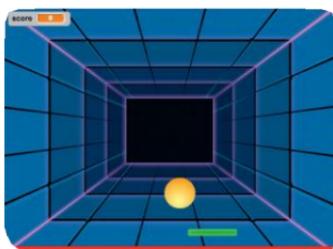


# Cartas para un juego de pelota rebotina



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

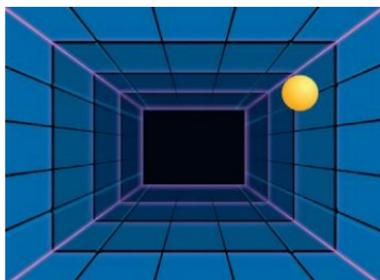
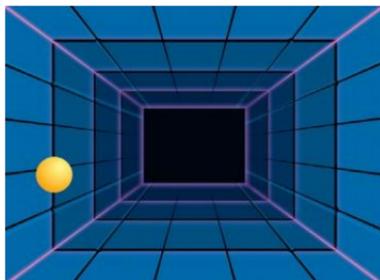
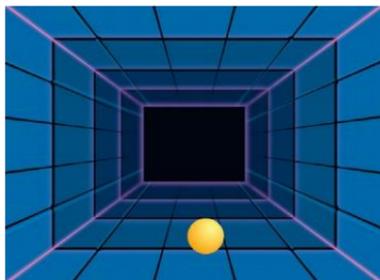
# Cartas para un juego de pelota rebotina

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:



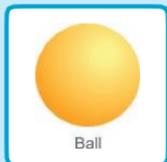
Elige un fondo.



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

rápido.



## ¡PRUÉBALO!

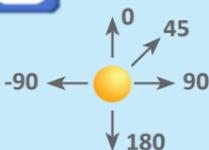
Haz click en la bandera verde para comenzar.



## CONSEJO

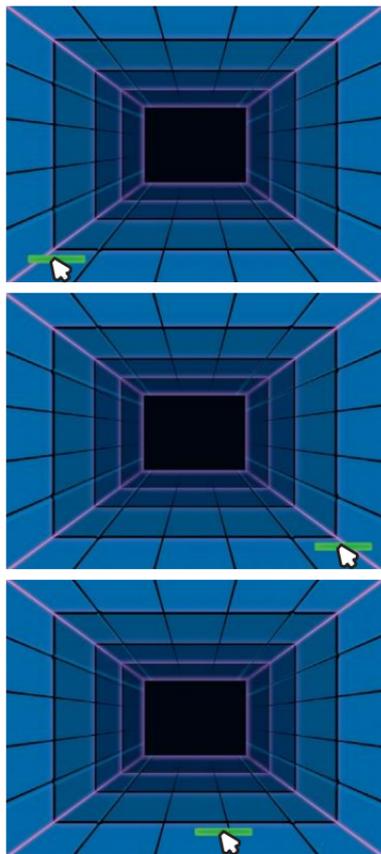
apuntar en dirección 90

fija la dirección de la pelota.



# Mueve la Barra

Controla la barra moviendo  
el cursor del ratón.



# Mueve la Barra

scratch.mit.edu/pong

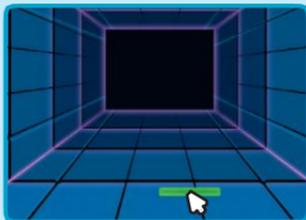
## PREPÁRATE

Elige una barra.

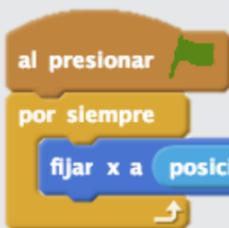
Nuevo objeto:



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.



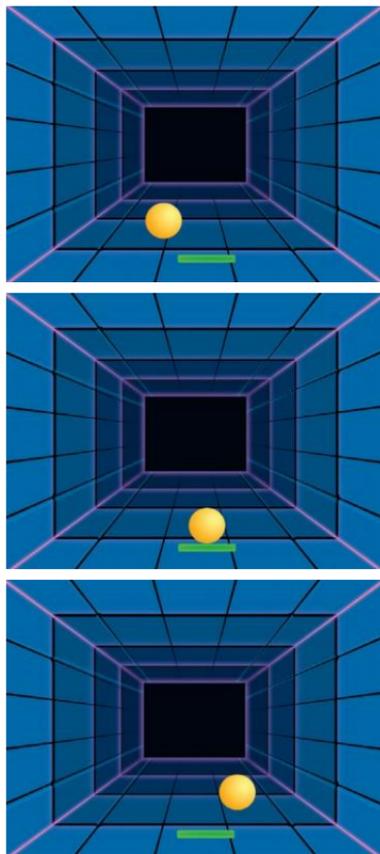
## CONSEJO

**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

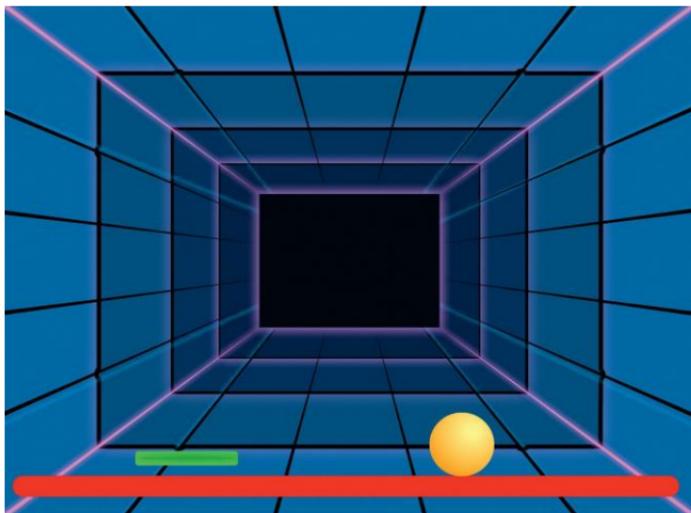
Inserta un bloque de elección aleatoria para hacer que la pelota rebote en diferentes direcciones.

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.

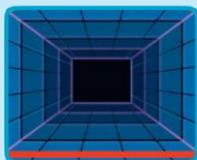


Luego, haz click en la pestaña de Fondos

Fondos



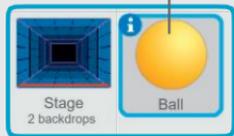
Elige la herramienta de Línea y elige el color rojo.



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.

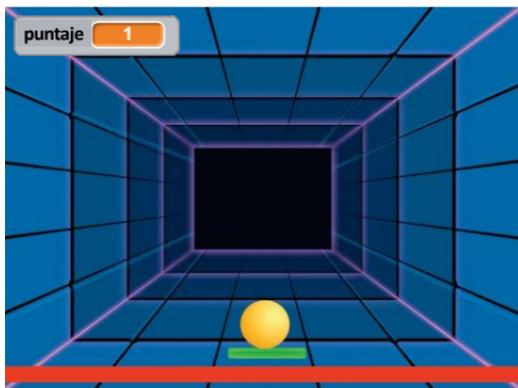
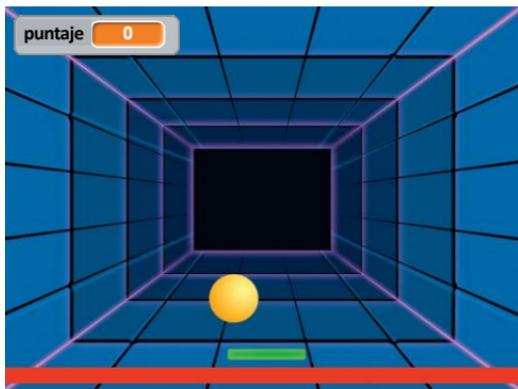
## ¡PRUÉBALO!

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!