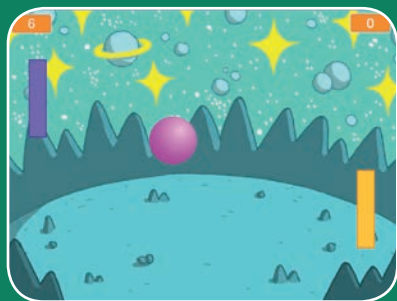
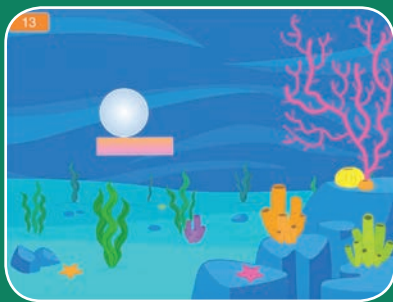
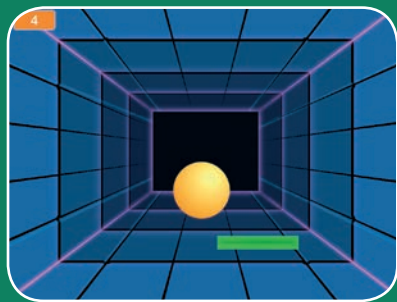


Tarjetas de juego Pong



Haz un juego donde una pelota va rebotando mientras ganas puntos.

Tarjetas de juego Pong

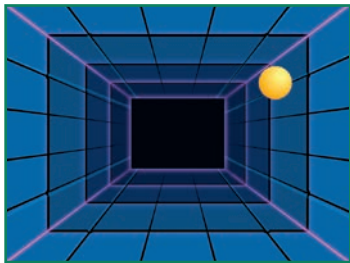
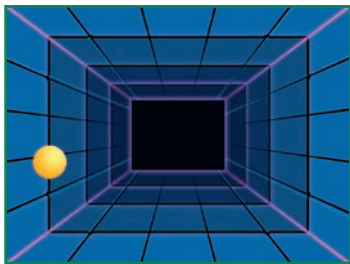
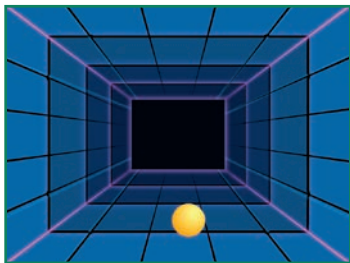
Usa las cartas en este orden:

- 1. Rebotar alrededor**
- 2. Mueve la paleta**
- 3. Rebotar en la paleta**
- 4. Fin del juego**
- 5. Puntos**
- 6. Ganar el juego**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Rebotar alrededor

Haz que la pelota se mueva alrededor del escenario



Rebotar alrededor

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Neon Tunnel

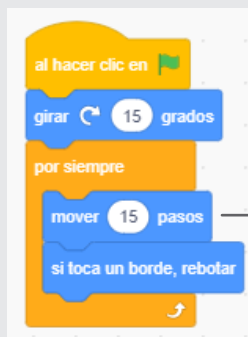


Elige una pelota.



Ball

PROGRAMA



Escribe un número mayor para aumentar la velocidad

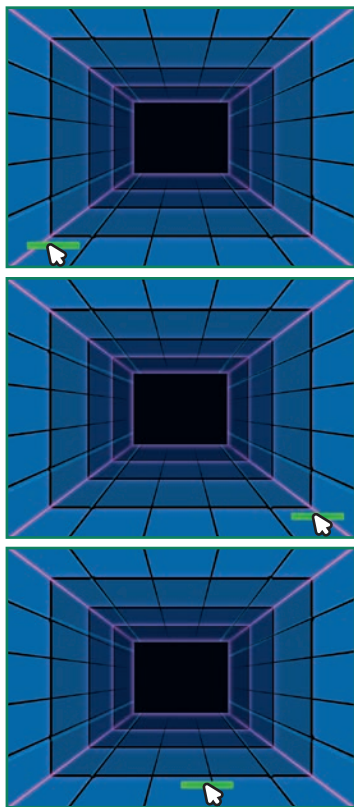
PRUEBA

Pincha en la bandera para empezar.



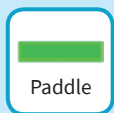
Mueve la paleta

Controla el movimiento de tu paleta con el puntero del ratón

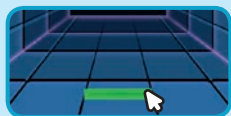


Mueve la paleta

PREPARACIÓN

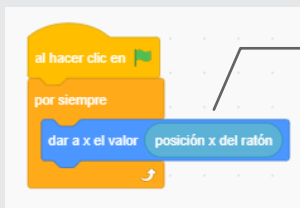


Elige un objeto para golpear el balón por ejemplo la paleta

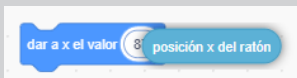


Mueve tu paleta abajo al centro

PROGRAMA



Inserta el bloque posición x del ratón en el valor de x



TRY IT

Pincha en la bandera para comenzar

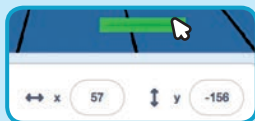


Mueve el puntero del ratón para mover la barra



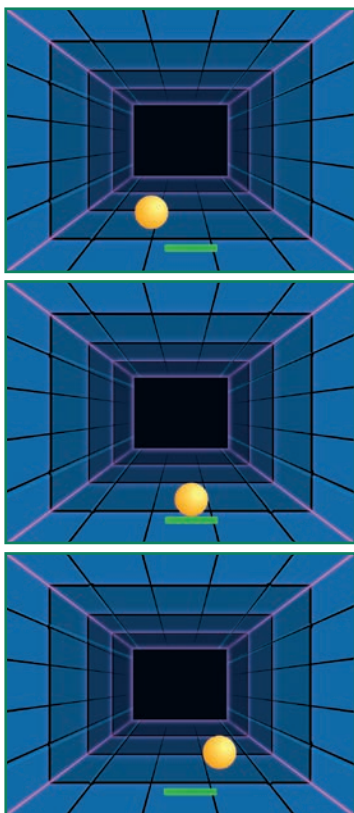
TIP

Tu puedes ver la posición de la paleta cuando mueves el ratón abajo.



Rebotar en la paleta

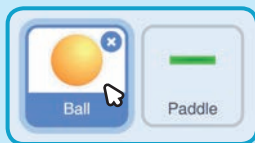
Haz que la pelota rebote en la paleta.



Rebotar en la paleta

PREPARACIÓN

Pulsa en la pelota



PROGRAMA

Añade nuevos bloques a tu programación anterior



Elige la paleta del menú

al hacer clic en

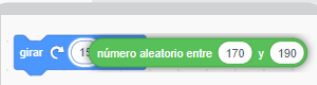
por siempre

si ¿tocando Paddle? entonces

girar número aleatorio entre 170 y 190 grados

mover 15 pasos

esperar 0.5 segundos

A Scratch script starting with a 'click' event block, followed by a 'repeat' loop block. Inside the loop is an 'if' block with the condition '¿tocando Paddle?'. The 'if' block contains three sub-blocks: 'girar número aleatorio entre 170 y 190 grados', 'mover 15 pasos', and 'esperar 0.5 segundos'. A callout box points to the 'girar' block.

Inserta un número aleatorio entre 170 y 190

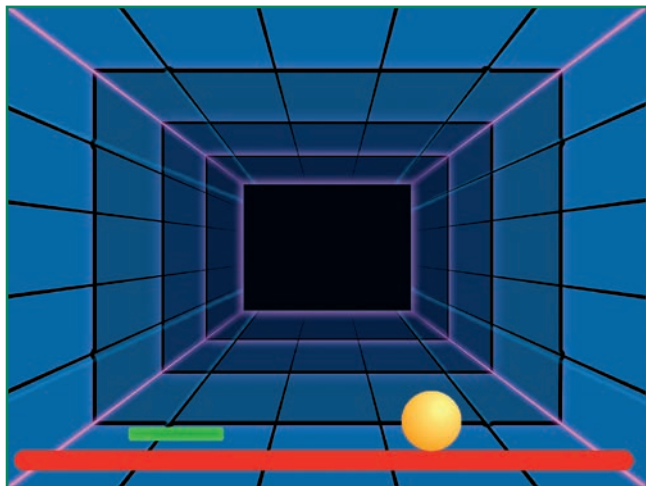
PRUEBA

Pincha en la bandera.



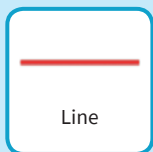
Fin de juego

Detener el juego si la pelota golpea la línea roja

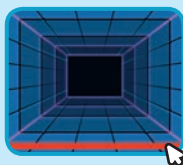


Fin de juego

PREPARACIÓN

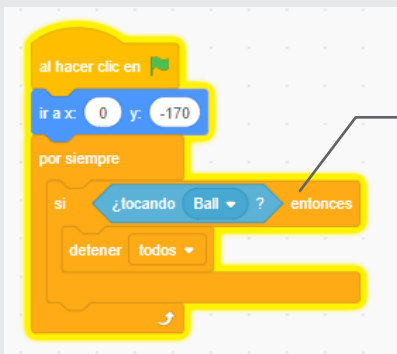


Elige el objeto llamado línea.



Arrastre la línea a la parte inferior.

PROGRAMA



Elige la pelota del menú

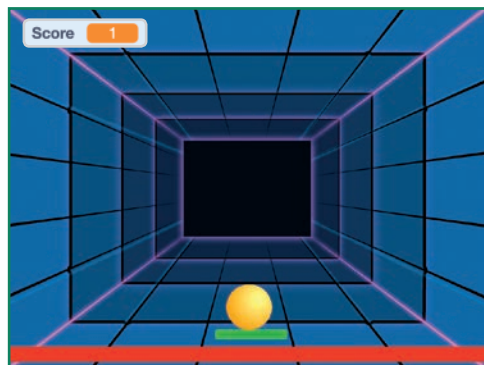
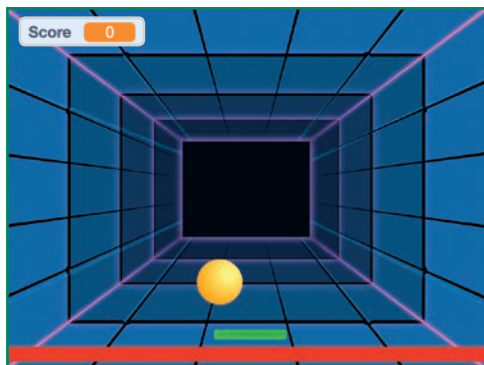
PRUEBA

Pincha en la bandera.



Puntos

Agrega un punto cada vez que golpeas la pelota con la paleta

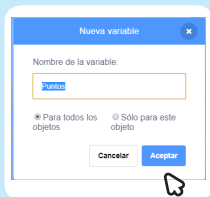


Puntos

PREPARACIÓN

Elige variables

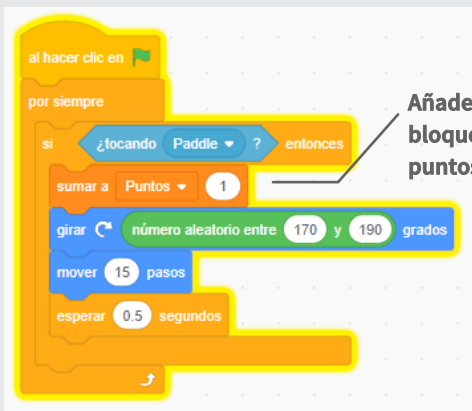
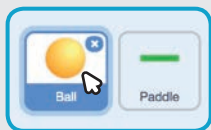
Pincha en crear una variable



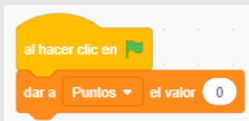
Elige el nombre para esta variable de Puntos y pincha en aceptar.

PROGRAMA

Selecciona la pelota



Añade este bloque y elige puntos del menú.



— Usa este bloque para resetear los puntos al comenzar

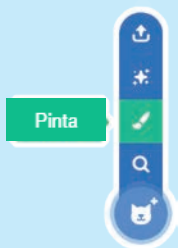
Ganar el juego

Cuando ganes los suficientes puntos te mostrará un mensaje



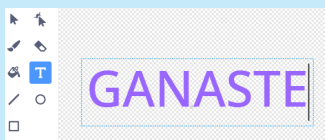
Ganar el juego

PREPARACIÓN



Pincha en pintar para hacer un nuevo objeto.

Usa la herramienta texto para escribir



puedes cambiar el color, el tamaño, la fuente...

PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código



Escribe los puntos necesarios para ganar



Coloca primero un bloque de igualdad e inserta en él el bloque puntos

PRUEBA

Pincha en la bandera verde



Juega hasta alcanzar los 5 puntos