



SCRATCH JR

Codificación para niños pequeños

Descripción breve

¡La codificación es la nueva alfabetización ¡ Con ScratchJr, los niños pequeños (de 5 a 7 años) pueden programar sus propias historias y juegos interactivos. En el proceso, aprenden a resolver problemas, diseñar proyectos y expresarse creativamente en la computadora. Este tutorial está realizado con los tutoriales publicados en YouTube de RobotsPeques.



Pere Manel Verdugo Zamora pereverdugo@gmail.com Para padres que tienen hijos entre 5 y 7 años y quieran iniciarles en la codificación a la vez que están jugando os aconsejo que los inicies con Scratch Jr.

Se puede descargar para móviles y tables tanto de Android como en iOS.



Introducción



En la parte superior derecha podemos configurar el idioma.



En la parte inferior derecha encontramos un botón con un interrogante.

← Galaxy Note9 de Pere Manel			··· – 🗆 X
		2	×
	0:02 / 3:28		

Nos muestra un vídeo con una pequeña presentación.

Para empezar vamos a seleccionar el botón que tiene dibujada una casita.

← Galaxy Note9 de Pere Manel			
SCRATCHOP (?	۲	\checkmark
Mis proyectos			
•	Hola Froyecto 1		

Tendremos acceso a todos los proyectos que hemos realizado y con el botón con un signo de + podremos crear nuevos proyectos.



1.- En la parte izquierda podremos agregar nuestros personajes.

2.- En el centro tenemos el escenario donde veremos el resultado de nuestro proyecto.

3.- En la parte derecha encontramos las páginas, por defecto aparece una pero podemos agregar más.

4.- En la parte inferior se encuentra los bloques de programación agrupados en varios grupos que se identifican por colores.

5.- Es donde situaremos los bloques de los objetos que queremos programar.

En la parte superior del escenario encontramos los siguientes botones:



1.- Cambiar el tamaño del escenario.



Con el botón de la izquierda volvemos al tamaño inicial.

2.- Mostrar cuadrícula.



Nos ayudará para saber los pasos que tiene que realizar nuestro personaje en cualquier dirección.

3.- Agregar fondos.



Además permite realizar nuestros propios fondos.

4.- Agregar textos.



Pudiendo modificar su tamaño.



Y su color.



5.- Nos retorna a nuestro personaje a la casilla de salida, es decir al inicio antes de ejecutar nuestro proyecto.

6.- La banderita nos permitirá ejecutar nuestro proyecto.

1.- Primeros pasos Scratch Jr. Movimiento.

Por defecto al iniciar un nuevo proyecto aparece por defecto un gatito, si lo queremos eliminar lo podemos realizar de dos formas:



Seleccionar el gato con el ratón hasta que aparezca la x de eliminarlo.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 X
	9	S C

También lo puedes seleccionar en el apartado de personajes seleccionándolo hasta que aparezca la x y ya lo podrás eliminar.

Para empezar un nuevo proyecto le tenemos que decir como vamos a ejecutarlo, si seleccionamos el bloque amarillo observaremos una banderita que arrastraremos a la zona de programación.

El dibujo que observamos en la parte izquierda nos indica que personaje estamos programando.



Ahora vamos a seleccionar los bloques del grupo azul.





Desplazamos a nuestro personaje hacia la derecha el número de cuadraditos que vimos cuando activamos mostrar cuadrícula.



Desplazamos a nuestro personaje hacia la izquierda el número de cuadraditos que vimos cuando activamos mostrar cuadrícula.



Desplazamos a nuestro personaje hacia arriba el número de cuadraditos que vimos cuando activamos mostrar cuadrícula.



Desplazamos a nuestro personaje hacia la abajo el número de cuadraditos que vimos cuando activamos mostrar cuadrícula.



Hacemos que nuestro personaje rote en dirección de las ajugas del reloj, para hacer una rotación completa el número tiene que ser el 12 que son las horas del reloj.



Hacemos que nuestro personaje rote en dirección contrario de las ajugas del reloj, para hacer una rotación completa el número tiene que ser el 12 que son las horas del reloj.



Nuestro personaje realiza un salto, según el número que introduzcamos este será el número de cuadraditos que saltará.



Hacemos que nuestro personaje retorne al punto de salida.



Si seleccionamos el número de pasos nos muestra un teclado numérico para cambiarlo en nuestro caso vamos a poner 4.

Esto sería igual que



Pero es menos recomendable.

Los bloques que queremos eliminar los seleccionamos y los arrastramos hacia arriba.

Vamos a ejecutar la banderita, esta puede ser la que se encuentra al principio de los bloques o bien la banderita que tenemos en la parte superior donde se encuentra el escenario.

La diferencia en que la bandera que se encentra en el escenario cada ver que la ejecutamos nuestro personaje retorna al punto de partida, en cambio la banderita que se encuentra con los bloques continúa.

Realiza este ejemplo:



Vamos a ejecutar seleccionando la banderita.

Ahora queremos que realice además una vuelta completa hacia la derecha y dos vueltas completas hacia la izquierda.



Ahora queremos que nuestro personaje además realice un salto de 5 cuadraditos.



Puedes seleccionar la banderita para ver el resultado.

Si además queremos que nuestro personaje al finalizar vuelva al punto de salida.



Recuerda que para que funcione correctamente los bloques tienen que estar bien encajados.

Vamos a ejecutar para observar el resultado final.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 X
	D D D D	ب (۲

Mientas lo estamos ejecutando la banderita cambiar por una figura de color rojo, esto nos permitirá para el programa antes de que este finalice.

Ahora es tu momento, cambia los números de cada bloque para que vayas observando los resultados.

2.- Primeros pasos Scratch Jr. Apariencia

Vamos a crear un nuevo proyecto.



De los bloques que color amarillo arrastramos la banderita.



Vamos a trabajar con los bloques de color morados.



Hacemos que nuestro personaje nos diga algo.



Aumentamos el tamaño de nuestro personaje por el número de cuadraditos.



Disminuimos el tamaño de nuestro personaje por el número de cuadraditos.



Restablecemos el tamaño.



Ocultamos a nuestro personaje.



Mostramos a nuestro personaje.

Nuestro personaje nos dirá "Soy el gato".



Vamos a hacer que nuestro personaje crezca 5 cuadraditos.



Ahora queremos que a continuación nuestro personaje disminuya 5 cuadraditos.



Tu puedes jugar con otros valores.

Ahora queremos que al final se restablezca su tamaño.



Ahora queremos que nuestro personaje desaparezca.



Y por último que vuelva a aparecer.



Si queremos evitar errores podemos poner al principio el bloque mostrar.



Ahora te toda a ti haz que nuestro personaje aparezca y desaparezca varias veces, tendrás que agregar varios bloques.

Además podrás combinar estos bloques con los bloques de movimiento que son los de color azul.

Intenta hacer un proyecto que combine a los dos bloques.

3.- Primeros pasos Scratch Jr. Control

Vamos a iniciar un nuevo proyecto.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	··· – 🗆 🗙
	2
	り (2

Vamos a poner la banderita verde.



Ejemplo con el bloque esperar.



Al ejecutar hay un periodo de espera que podemos agrandar o disminuir según el número que le asignemos.

Cada valor le denominaremos ciclo.

El bloque parar lo veremos con ejercicios un poco más complejos.

Si podemos fijar la velocidad con que se mueven nuestros personajes.



Observarás un triangulito para seleccionar el tipo de velocidad.



1 Velocidad lenta, 2 velocidad media y 3 velocidad alta.

El bloque de programación repetir repite un número determinada de veces los bloques que tienen dentro de este.



Hay un ciclo que se repite 4 veces donde nuestro personaje aumenta de tamaño 3 y espera 20 ciclos, en definitiva a aumentado de tamaño 8.

Vamos a realizar un ejemplo donde nuestro personaje aparece y desaparece varias veces.



Ponemos un ciclo de espera para que el desaparecer y aparecer sea más lento. Ahora te toca a ti, realiza un recorrido de nuestro personaje por todo el escenario con saltos y giros y este se repita un determinado número de veces.

Ahora vamos a ver los bloques de color rojo.



Tenemos dos bloques que veremos que en algunos ejemplos tendremos más.



Finaliza el programa.



Este bucle se repite indefinidamente.



En este ejemplo una ver nuestro personaje ha realizado un giro completo en sentido de las agujas de reloj, el programa finaliza.



Realiza un recorrido que se repite indefinidamente.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	··· – 🗆 🗙
	ان را

Para detener este bucle tenemos que seleccionar el botón hexágono de color rojo para detener el programa.

4.- Primeros paso Scratch Jr. Personajes y escenarios

Vamos a empezar un nuevo proyecto.

En este nuevo proyecto vamos a ver como agregar más personajes y trabajaremos con el fondo.

Lo primero será modificar a nuestro gato.



En el personaje del gato encontramos un pincel, esto nos ayudará a editar el personaje.



En la parte izquierda podemos dibujar líneas, círculos, cuadrados, triángulos y modificar el grosor de los trazos.

En la parte inferior seleccionamos el color.

En la parte derecha podemos mover, rotar, copiar, cortar, quitar color y rellenar con pintura.

Vamos a pintar nuestro gato de color azul y amarillo.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		– 🗆 X
	Gato	
2		
0	~ ~	5
		0
0		
—	<u>Z</u>	

Para confirmar le damos a validar. Ahora vamos a agregar otro personaje.



Seleccionamos el más.

Galaxy Note9 de Pere M	anel							
		-			1	1	*	
		~						
		0	(Hing	1	STER	T	53	
6 6			0- 00	BD AD	<u> </u>		ar are	1.1
P	a)		\checkmark		~~	ar.	A.	
6.8								
- Stan	\$	*		NR.	40		TR	

Vamos a seleccionar el murciélago.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	··· – 🗆 ×
CORACEAN (Coracean)	پ ن ۲
	ي (ب

Ahora vamos a agregar una cebra.



Vamos a eliminar el gato, recuerda mantenerlo seleccionado hasta que aparezca la x.



Hemos de tener en cuenta que cada personaje tendrá sus bloques de programación.

El dibujo de la izquierda nos indica a que personaje estamos programando. Vamos a programar el murciélago, para que se desplace 10 cuadraditos a la derecha.



Vamos a programa la cebra, para que se haga más grande 2 cuadrados.





Le damos a la banderita verde y vemos que mientras el murciélago se desplaza de izquierda a derecha la cebra aumenta su tamaño.



Ahora vamos a agregar un fondo.



← Galaxy Note9 de Pere Manel	– 🗆 X
Sabana	
- 📨 🧰 🖾 🗂 🔤 🔤 -	
	<u>5</u>
0	

Vamos a seleccionar la Sabana, seguido de validar.

← Galavy Note9 de Pere Manel	··· – П X
Calaxy NoteV de Vere Manel	
) (~

Ahora vamos a personalizar el fondo de Sabana, seleccionamos fondo.

$\leftarrow Galaxy Note9 de Pere Manel$					 □ ×
		Sabana	1		×
		i i i i i i i i i i i i i i i i i i i		¢ 🔁	
121	PT PI		PT		
-				 	

Seleccionamos el pincel.



Podemos mover, clonar y cambiar de color, damos a validar.





En la parte superior podemos seleccionar el primer botón para poder ver el resultado en grande.

En la parte izquierda un cuadrado no permite volver al estado anterior es decir la ventana del escenario en pequeño y en la derecha la banderita podremos ver el resultado de la programación.

5.- Primeros pasos Scratch Jr. Paso de mensajes

Vamos a empezar un nuevo proyecto para aprender el funcionamiento del paso de mensajes.



Eliminamos al gato.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 🗙
		ی (م

Vamos a agregar al niño y la niña.



Agregamos como fondo al parque.

Estos personajes van a tener una conversación y para dar el paso al otro se van a enviar mensajes.

Empieza la niña.



La niña dice hola y envía un mensaje de color rojo. Ahora vamos al código del niño.



Ahora vamos al código de la niña, que le preguntará si ¿Quieres jugar?.



Ahora vamos al código del niño, que le va a contestar Si, vamos.



Vamos a ejecutar la presentación con la banderita verde en la parte superior del escenario. Ahora niño envía un mensaje que lo recibirán los dos niños.



La niña al recibir el mensaje:



Y el niño al recibir el mensaje:



Ya puedes ejecutar para ver el resultado.

6.- Primeros pasos Scratch Jr. Comenzar a ejecutar nuestro

programa

Vamos a partir de un nuevo proyecto.



Agregamos un fondo de invierno.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	– 🗆 X
CERTORIO Cato Gato	•
💶 🔁 🚺 🚺 🔁 🗖	5 (2

Ahora vamos a programar el gato.



No hace falta hacer clic en la banderita verde solo tenemos que hacer clic sobre el gato.

Ahora vamos a programar el murciélago, cuando el gato lo toque pegará un salto y dirá que susto.



7.- Hacer el Pilla pilla

Vamos a empezar un nuevo producto.

Agregamos un pájaro y como fondo Verano.



Vamos a programar el gato.



Que vaya hacia la derecha 20 cuadraditos de modo indefinido y además le decimos que sea super rápido.

Vamos a programar al pájaro.



Cuando el gato toca al pájaro, este se tiene que parar, que le diga que "Este gato es muy rápido" y este que desaparezca.



Agregamos el siguiente código al gato, cuando el gato toca al pájaro este se tiene que detener y que realice 5 saltos por la alegría de haber capturado al pájaro.



Como el gato es más rápido que el pájaro este tiene que salir un poco más tarde, vamos a modificar el código con 10 ciclos de espera.



8.- Futbol

Vamos con un proyecto nuevo.

Eliminamos el gato, como personaje agregamos a persona y como fondo el Gimnasio.

Y por último una pelota de futbol.



Para este tipo de proyectos nos viene muy bien la rejilla para saber a dónde está cada objeto.



Vamos a empezar por la programación de la persona.



Vamos a programar la pelota de futbol.



Quitamos al rejilla y vamos hacer clic sobre la persona.



Agregamos un bloque a la pelota enviando un mensaje de color azul.



Vamos a la persona, cuando recibe mensaje que diga "Que golazo!!!" haciendo un giro completo y un salto.



9.- Cambiar de escenario

Partiendo de un nuevo proyecto.

Para este proyecto vamos a utilizar el gato y la lagartija.



Para poder cambiar la orientación de la lagartija tan sencillo como arrastrar dirección izquierda y hacer un clic.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	··· – 🗆 X
CCRATCHOD :	
	<u>୬</u> ଜ
Cator for the	

Ahora ya puedes eliminar el bloque.

Vamos a utilizar cuatro escenarios, verano, otoño, invierno y primavera.

Con ayuda de la rejilla para ubicar a los personajes en las mismas coordenadas hemos creado 4 escenarios y repitiendo los mismos personajes.

Al final desactivaremos las rejillas.



Teniendo seleccionado el escenario 1 y a nuestro gato.

El gato dirá "Me gusta el verano pero tengo calor".



Ahora vamos a la lagartija del primer escenario al recibir mensaje le contesta "Vale pues te llevo a la siguiente estación", y cambiamos de escenario.



Desde el grupo de bloques rojos aparecen 3 bloques más que son los escenarios a que podemos ir a las páginas 2, 3, y 4.

La 1 no porque estamos en ella.

Ahora vamos a seleccionar la página 2.



Seleccionamos al gato, para que diga "Esta estación es muy triste" y enviamos mensaje amarillo.



Seleccionamos la lagartija para que diga "Te llevo a la nieve" y a continuación nos vamos a la página 3.



← Galaxy Note9 de Pere Manel × -80 9 SCRATCH 66 Lagartija 5 105 **P** 50

Seleccionamos la página 3 y a nuestro gato.

Este va a decir que "Tengo frio", y enviará un mensaje verde.



Seleccionamos a la lagartija, para que diga "Bueno, te llevo a la primavera" y vamos a la página 4.



Ahora seleccionamos la página 4 y seleccionamos al gato.



El gato dice "Me encanta al primavera" y envía mensaje morado.



Seleccionamos la lagartija, que al recibir el mensaje morado diga "Me alegro".



Ahora tenemos dos soluciones para finalizar, la primera que le enviemos a la página 1, de este modo se irá repitiendo hasta que nosotros lo paremos.



O bien decir que aquí se termina el programa.



Ahora comprueba si nuestra presentación funciona correctamente, selecciona la página 1 y presiona la banderita.

10.- Despegue nave espacial

Vamos a empezar con un nuevo proyecto.

Eliminamos al gatito.



Agregamos como personajes un astronauta y una nave espacial y como escenario un paisaje lunar.

Empezamos con la programación del astronauta.

Trabajaremos con la rejilla para controlar la posición de ambos objetos.

El astronauta se desplazará hacia la nave y cuando se encuentre al lado que diga "Entrando en la nave" y finalmente desaparece.



Ahora vamos a programar el cohete.



Cuando el astronauta toca al cohete, realice un ciclo de espera de 40, haga la cuenta atrás y en un bucle de 8 veces suba un cuadrado y se reduzca un cuadrado, saliendo del bucle que desaparezca.

11.- Girar por el escenario

Partiendo de un nuevo proyecto.



Como escenario hemos seleccionado el parque. Para ayudarte con el desplazamiento puedes ayudarte de la rejilla.



Ahora solo queda tocar el gato.

Si queremos que se repita varias veces, en nuestro caso se va a repetir 4 veces.





Ahora queremos que en cada vuelta nuestro gato se haga un poco más grande.



Si queremos que al final se restablezca su tamaño.



12.- Pastel explosivo

Vamos a empezar con un nuevo proyecto.



Agregamos una Torta, un niño y una niña.

Cuando se toque la torta esta se va a hacer 12 cuadrados más grande.



Cuando la torta toque a la niña que diga "Que pastel más grande" realice un salte, se vaya dirección arriba 5 cuadrados y finalmente desaparezca.



Cuando la torta toque al niño, cuando la torta toca al niño hay un ciclo de espera de 40 nos dice "Todo el pastel es para mí", realiza 4 saltos y al final se hace 10 cuadrados más grande.



13.- Feliz cumpleaños (Animación)

Partiendo de un nuevo proyecto.

Vamos a realizar una animación de felicitación para un hermano o amigo que lo queremos felicitar.



Eliminamos el gato y añadimos la torta.

Vamos a crear la siguiente animación.

Al ejecutar nuestra torta se oculta, espera un tiempo de 6 ciclos y aparece.

En un bucle que se repite 4 veces hacemos que la torta aumente y disminuya su tamaño, con un ciclo de espera de 2 entre agrandar y disminuir.



Vamos a añadir una estrella.

← G	Salaxy Note9 de Pere N	/lanel						–	□ ×
					Estrell	а			×
		- V	V.	-	Ŏ				
	4	5.2	1		a		0	a	
	V	~	~			-3		9	
		\sim	9						
			S.						



Vamos a añadir código a la estrella.

Espero un tiempo de 5 ciclos y en un bucle de 13 veces la estrella aumenta su tamaño y disminuye y en medio una pausa de un ciclo de espera de 2.



← Galaxy Note9 de Pere Manel	··· – 🗆 X
CCRATCHAD Torta	
	n (2

Añadimos 2 estrellas más.

El codigo que contiene la estrella lo podemos arrastrar posicionándonos encima de las nuevas estrellas y así nos evitamos de tenerlo que repetir a cada una de las estrellas nuevas.

Ahora modificamos los tamaños de cada estrella.

Estrella 2:



Estrella 3:



Ahora vamos a agregar un texto:

← Galaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 🗙
CCRATCHAD Torta		
Estrella	*	
		5 C



Ahora las ponemos de color rojo y modificamos el tamaño.



Ahora te propongo que las estrellas además de ir modificando su tamaño, estas tienen que girar simultáneamente.

Te doy algo de ayuda.



14.- Crear menú en Scratch Jr

En este capítulo vamos a ver como creamos un menú.

Vamos a crear 2 escenarios más.



Vamos a seleccionar el escenario 2 y este será el código que tendrá el gato.



Vamos al escenario 3 y este será el código que tendrá el gato.



Ahora vamos al escenario número 1.

Galaxy Note9 de Pere Manel		– 🗆 🗙
		2 2
	.	S C

< ·	Galaxy Note9 de Pere Ma	nel								· □ ×
					Persona	aje				
		â	ak.							
			2			%		×.		
	-		((dig)	1	1 M	R	A		
	PP -	÷	2	~	>	~~	ar.	*	C	
		\$	*		R CO	4	1	RR		

Creamos dos nuevos objetos que utilizaremos como botones.

Seleccionamos el que está en blanco para dibujar el botón.

A continuación el pincel para editarlo.

Dibujamos un botón al que también renombraremos Botón, está relleno del color blanco.



Seguido de validar.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	– 🗆 ×
SCRATCHOD	
Gato D	
Boton	2
•	9

Ahora insertaremos un segundo botón, ya que este lo podemos utilizar las veces que sea necesario.



Y volvemos a validar.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	··· – 🗆 🗙
CERTERIO Cato Cato Boton Boton	
	•
	ي د

Vamos a agregar el texto a los botones.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 🗙
Gato Boton Boton	Nivel 2	
		ب ر

Vamos a programar el primer botón.



Lo mismo con el segundo botón pero irá a la segunda página.



En la página 2 vamos a agregar otro botón con el texto Volver.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 🗙
GERATCHAD T		- 29
Boton		
	Volver	

Este será el código:



Le decimos que al presionar este botón vaya a la página 1. Esto lo tenemos que repetir en la página 3.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 🗙
CERTER C	Volver	
	🗢 🖃 🖪	~ (~

Ahora podrás ir por las distintas páginas con solo tocar los botones.

Nota:

Si ejecutamos el proyecto con el escenario en pequeño si seleccionamos el texto del botón nos permitirá editar el texto, pero la función que tiene el botón no se realizará, para evitar este problema ejecuta este proyecto con el escenario en grande y de este modo el texto no será un problema.

Calaxy Note9 de Pere Manel		··· – 🗆 ×
	Nivel 1	
	Nivel 2	

15.- El Baile Scratch Jr con paso de mensajes

Este proyecto va a consistir en un baile entre una chica y un chico en un teatro.

Para ello vamos a empezar con un nuevo proyecto.

Eliminamos el gato.



Agregamos un niño y una niña, como escenario el teatro.

Vamos a empezar a programar con el niño, que dirá "Esperamos que os guste".



Enviamos un mensaje que recogerá la niña para que termine la frase "Nuestra actuación".



Vamos a crear un nuevo escenario y eliminamos el gato.

Agregamos la chica y el chico y como escenario de nuevo el teatro.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	– 🗆 ×
	□
	ی د

En el escenario 1 la niña nos tiene que enviar al escenario 2.



En el escenario 1 haremos que los niños bailen.



En la niña vamos a crear otra línea de programa para reproducir el sonido.





En el código del niño del escenario 2 le diremos que espere 20 ciclos y vuelva al escenario 1 y así se repetirá indefinidamente, lo tendremos que parar nosotros.





16.- Crear juego de reflejos y habilidad

Vamos a realizar un nuevo proyecto.

Vamos a crear un videojuego que la persona que juega tiene que tocar al personaje que se moverá por toda la pantalla.

Para ello tendrá un tiempo determinado.

Si lo consigue irá a una pantalla de enhorabuena y si no lo consigue irá a otra pantalla donde le dirá inténtalo de nuevo.



Hemos agregado un texto "Intenta tocar al gatito". El código del gato será el siguiente:



Al empezar irá con la velocidad más rápida y a continuación realizará una serie de movimientos que se repetirán 10 veces.

Vamos a crear dos escenarios, uno que diga "Enhorabuena" y otro que diga "Inténtalo de nuevo".



En el escenario 1 a nuestro gato le agregamos otro código, esto hará que cuando lo toquemos se vaya al escenario 2.



En el escenario 2 en el código del gato:



Como lo hemos conseguido el gato dará saltos de alegría, en concreto 10 y volverá a la página 1 para seguir jugando.

Volvemos al escenario 1 y modificamos el siguiente código del gato:



En el caso de no tocar el gato cuando finalice sus movimientos nos iremos a la página 3.

Vamos a la página 3 y el código del gato será el siguiente:



En el caso de no haberlo conseguido nuestro gato dará unas vueltas y volveremos a la página 1 para intentarlo de nuevo.

17.- Crear un mini videojuego de coordinación

Vamos a realizar una especie de juego y pueda practicar su coordinación.

Vamos a empezar un nuevo proyecto.

Vamos a eliminar al gato.



Hemos agregado una mosca y una manzana.

Utilizaremos la cuadrícula como ayuda.



La mosca en la posición 2 vertical y 1 en horizontal. Vamos a programar la mosca:



La manzana en la posición 15 vertical y 10 en horizontal



Vamos a programar la manzana:



Cuando toquemos la manzana que se mueva hacia abajo 15 cuadraditos.

Agregamos una segunda página y eliminamos al gato.

← Galaxy Note9 de Pere Manel		– D X
		His generic U
	9	۳) (۲

Agregamos el texto "Has ganado".

Agregamos la mosca y esta de alegría va a dar vueltas.



Al finalizar de dar vueltas volverá a la página 1.

Volvemos a la página 1.

← Galaxy Note9 de Pere Manel	– 🗆 X
CORRECTOR CORRECTORS	Fit pands
	S (2

Agregamos un nuevo código a la manzana.



Si la mosca y la manzana se tocan que vaya a la página 2.

18.- Crear un mini videojuego de botones y elección

Vamos a crear un pequeño mini juego para que el usuario pueda demostrar su habilidad.

← Galaxy Note9 de Pere Manel _ × SCRATCHOP P 5 Gato 1 2 3 Personaje • Personaje 3 Personaje 3 • 🗩 🗴 🚺 📫 50

Vamos a agregar tres personajes que serán los números 1, 2 y 3.

Vamos a programar el gato:



Al tocar el gato este dará una vuelta.





El 1 dirá muy bien y el 2 y 3 dirá muy mal.

Ahora creamos una segunda página.

← Galaxy Note9 de Pere Manel				··· – 🗆 🗙
SCRATCHIND IN CONTRACT OF CONTRACTON OF CONTRACT OF CONTRACTON OF CONTRACT OF	1	2 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	<u>۹</u>	1 2 3 1 2 3 1 2 3
)(m) ((ی ر <i>ی</i>

Si recuerdas en la página 1 la respuesta correcta era la 1, esto quiere decir que pasamos a la siguiente página.

Ahora vamos a la página 2 y el código del gato será:



En este caso el gato gira 3 vueltas.





En el 1 muy mal, en el 2 muy mal y en el 3 muy bien, has terminado el juego. En la página 1 y la página 2 vamos a poner el número de nivel.



Contenido

Introducción 1
1 Primeros pasos Scratch Jr. Movimiento5
2 Primeros pasos Scratch Jr. Apariencia9
3 Primeros pasos Scratch Jr. Control12
4 Primeros paso Scratch Jr. Personajes y escenarios15
5 Primeros pasos Scratch Jr. Paso de mensajes
6 Primeros pasos Scratch Jr. Comenzar a ejecutar nuestro programa
7 Hacer el Pilla pilla
8 Futbol
9 Cambiar de escenario
10 Despegue nave espacial
11 Girar por el escenario
12 Pastel explosivo
13 Feliz cumpleaños (Animación)
14 Crear menú en Scratch Jr 43
15 El Baile Scratch Jr con paso de mensajes 48
16 Crear juego de reflejos y habilidad51
17 Crear un mini videojuego de coordinación53
18 Crear un mini videojuego de botones y elección56