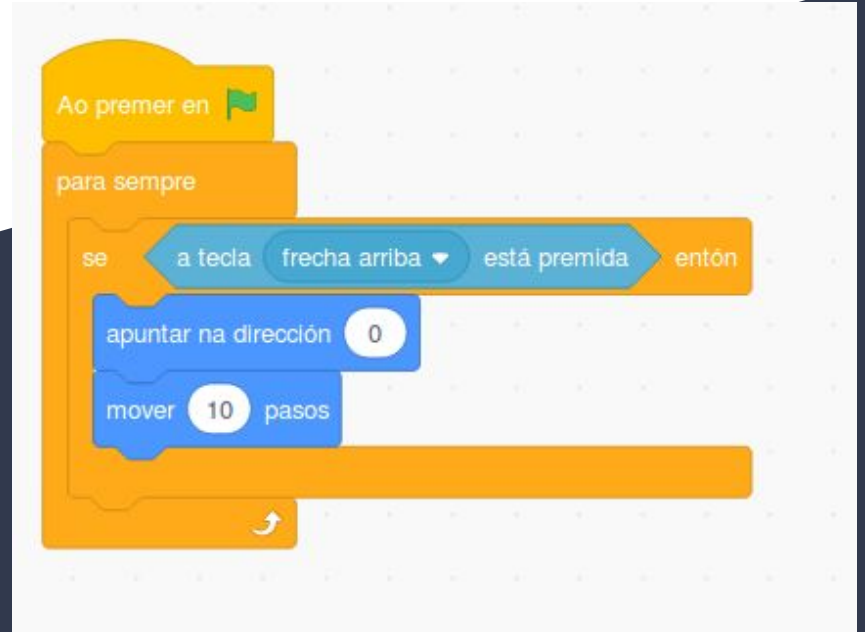


Algunhas técnicas básicas para facer un xogo

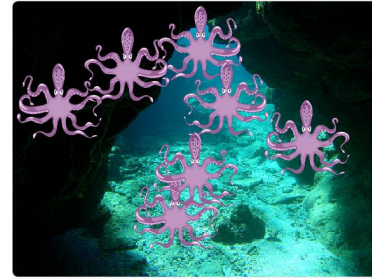
Sesión 3 - CAFI

A dark blue diagonal graphic element that starts from the bottom left corner and extends towards the top right corner, covering the bottom half of the slide.

Moverse polo escenario



Clonar obxectos



Ao premer nesta figura

crear un clon de

Ao comezar como clon

apuntar na dirección

para sempre

mover pasos

se toca un bordo, rebotar

agardar segundos

Gardar a puntuación dun xogo (variables)

[Exemplo en codigooctopus.org](https://codigooctopus.org)

Variábeis

Crear unha variábel

PUNTOS

asignar 0 a PUNTOS ▾

sumarlle 1 a PUNTOS ▾

amosar a variábel PUNTOS ▾

agochar a variábel PUNTOS ▾

```
se toca necora ▾ entón
  sumarlle 1 a PUNTOS ▾
  mover -100 pasos
  tocar o tambor (1) Tambor de caixa ▾ durante 0.25 pulsos
```

Por exemplo: estourar

Exemplo



```
Ao premer nesta figura
agocharse
repetir 10
  crear un clon de min mesmo
```



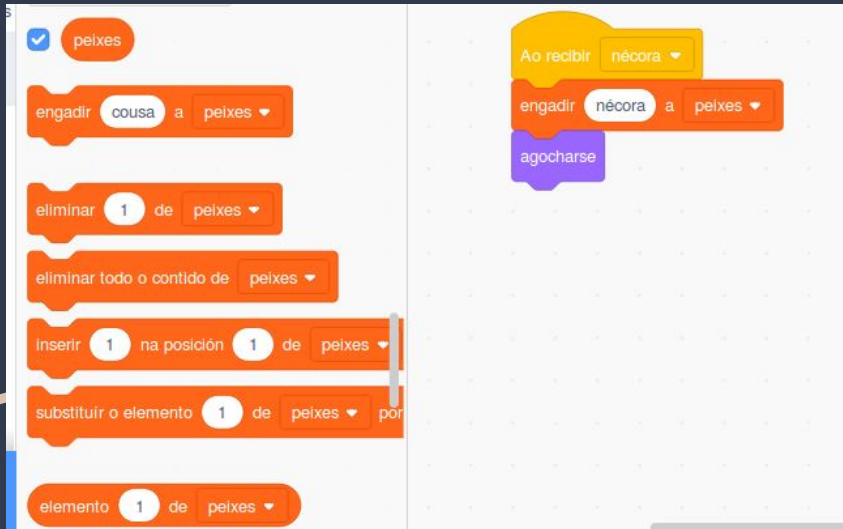
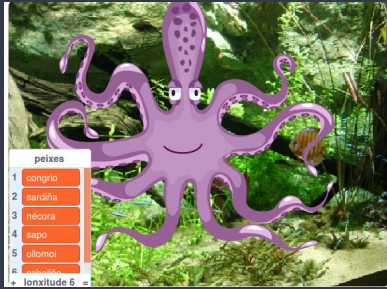
```
Ao premer nesta figura
reproducir Boom Cloud até rematar
```



```
Ao comezar como clon
amosarse
vestimenta seguinte
pór o tamaño ao 10 %
apuntar na dirección número ao chou entre 0 e 360
repetir 10
  mover 10 pasos
eliminar este clon.
```

Listas

O polbo lambón

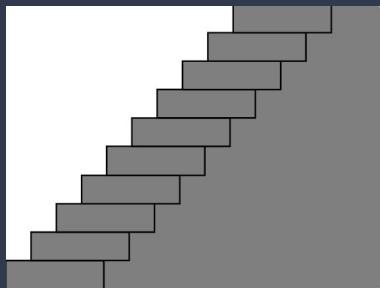


Exercicio:

- Remisturar e engadir lista de animais velenosos. Cando toques tres velenosos morres (con espectáculo).
- Crea un contador de puntos que aumenta cando comes bichos e diminúe dous puntos por cada velenoso que toques.

Movimento do fundo

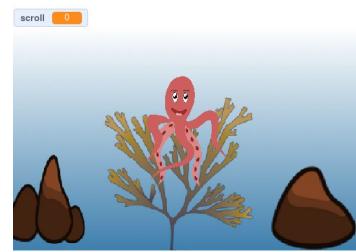
Fondo repetitivo



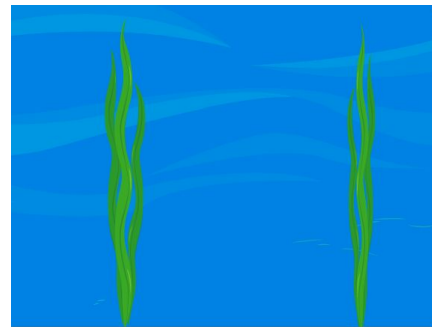
Como facer un fondo que se mova continuamente



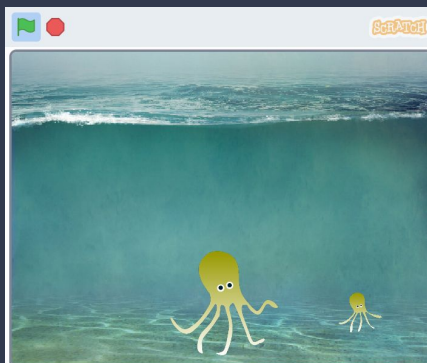
Como facer que o fondo se mova ao premer as teclas



Practica os fondos con algún destes exemplos



Novos bloques (nivel avanzado)



Exemplo de bloque chimpo

The image shows a Scratch script for a character named 'Chimpo'. The script is as follows:

- definir** Chimpo pasos veces texto situación minipolbo
- se** situación minipolbo **entón**
 - repetir** veces
 - mudar vestimenta a** octopus2
 - sumar** pasos a Y
 - agardar** 0.2 segundos
 - mudar vestimenta a** octopus1
 - sumar** $-1 \times$ pasos a Y
 - agardar** 0.2 segundos
 - dicir** texto durante 1 segundos

- Ao premer a tecla** 1
- Chimpo** 60 1 **Saltei unha vez** posición en X de pequeno > 0

Como incrustar un xogo nunha web, aula virtual, blog...

Premer no botón Copiar ligazón na páxina do xogo/programa en Scratch e copiar o código HTML.

Exemplo:

```
<iframe  
src="http://scratch.mit.edu/projects/e  
mbed/293328163/?autostart=false"  
width="485" height="402"  
frameborder="0"  
allowfullscreen="allowfullscreen"></ifr  
ame>
```

Aplica o que acabas de aprender e crea un xogo conversacional

Ideas para un xogo no IES

- Móveste polo corredor do instituto e tópaste con diferentes situacións.
- Ascensor que te vai levando a diferentes plantas.
- Se respondas ben, entras en diferentes estancias ou consegues insignias.