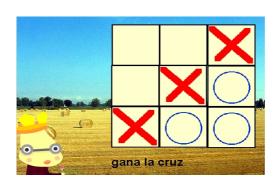
Guía para realizar el Ta Te Ti





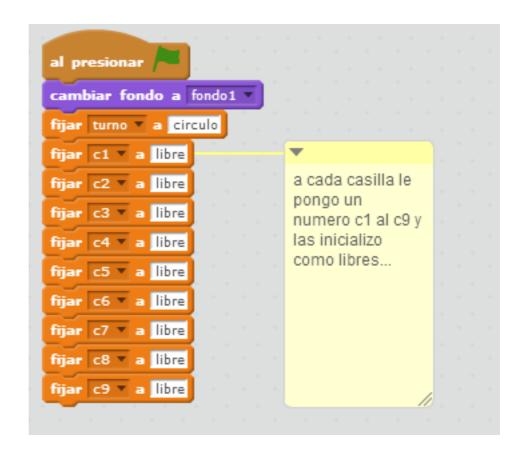


El juego de Ta Te Ti es un clásico que divierte a los niños desde temprana edad. Podemos simularlo en Scratch de una manera realmente fácil trabajando con las casillas y dos jugadores.

Comenzaremos dibujando un Cuadrado con tres disfraces (uno vacío, uno con un círculo dentro y otro con una cruz). Luego pasaremos a progamar cada cuadrado.

Pero antes crearemos una serie de variables que nos serán muy útiles. En una variable turno iremos guardando el dato de a quien le toca (círculo o cruz), mientras que crearemos 9 variables (C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9) para saber lo que contiene cada casilla. Al principio del progama las mismas estarán libres. Todas estas inicializaciones las haremos en la programación del Escenario.





Bueno, ahora si podemos volver a nuestro cuadrado, en este caso el cuadrado 1 y comenzar con su programación.

Básicamente lo que hacemos es decir que cuando arranque el programa este vacío y que luego si le hacen clic y está libre se fije el turno de quien (círculo o cuadrado) y cambie el disfraz a ese objeto, se lo haga saber a la casilla (fijar c1 a círculo por ejemplo) y cambie el turno.

Ya tenemos nuestro primer cuadrado funcionando. Ahora lo que nos queda es copiarlo hasta tener 9 y modificar en el código c1 por cnúmeroquecorresponda (ejemplo si es el tercer cuadrado c1 cambia siempre por c3).

Pruébenlo y verán como funciona el juego.

Ahora bien, para que quede más simpático podemos poner un personaje que diga de quien es el turno. Es entonces que importamos un dibujo del presentador (o lo dibujamos nosotros) y le pasamos el siguiente código para que siempre nos informa a quien le toca jugar.

```
al presionar

por siempre

decir unir Le toca a turno
```

Ahora si, ya está pronga la versión básica del Ta Te Ti

En la versión avanzada, podemos decir además quien gana y cortar el juego cuando alguien logra hacer Ta Te Ti.

Para ello lo que tenemos que hacer es analizar cuando una partida terminada. Termina o bien cuando uno hace Ta Te Ti o cuando ya no quedan más movimientos (no lo controlo pero se podría hacer).

En el caso de hacer Ta Te Ti lo que me tengo que fijar es que determinadas casillas estén cubiertas con el mismo símbolo. Me fijo las horizontales, luego las verticales y por último las diágonales. Es entonces que en la programación del ESCENARIO coloco lo siguiente

```
c1 = circuic / y
                        (c2) = circule / y (c3) = circule
                          c5 = circuic / y (c6) = circuic
 enviar dana circulo
                          c8 = circuic / y
enviar dana circulo 🔻
                          c4 = circule / y (c7) = circule
  viar cana circulc 🔻
                          e5 = circule / y
     c2 = circuic / y
 nviar dana circulo
                          e6 = circuic / y
     e3 = circulo
enviar dana circulo
                          e5 = circuic / y (e9) = circuic
     c7 = circuic / y
                        c5 = circuic / y
enviar cana circulo *
```

Lo mismo para el caso de la cruz

```
al presionar 💳
         e1 = cruz / y / e2 = cruz / y / e3 = cruz /
    enviar dana cruz
                           c5) = cruz / y (c6) = cruz /// entone
         c4 = cruz / y
    enviar cana cruz
         c7 = | cruz ≠ y
                           e8) = cruz / y (e9) = cruz //
    enviar cana cruz
         c1 = cruz / y
                           c4) = cruz y (c7) = cruz
    enviar cana cruz 🔻
                           c5 = cruz / y (c8) = cruz /// entone
         <u>€2</u>) = | CTU2 / y
    éniviar dana cruz 💌
                           e6 = cruz / y (e9) = cruz
         c3 = cruz / v
      iviar cana cruz 🔻
                           c5) = | cruz / y (
                                            c9 = cruz
    enviar cara cruz
         c7 = cruz / y
                          (es) = cruz / y (es) = cruz /
    enviar cara cruz 💌
```

Ahora lo que falta es fácil .. hacemos un par de fondos diferentes en el escenario (Fondo1común, Fondo2 que diga "Gana Cuadrado" y Fondo3 que diga "Gana Cruz" y con un código decimos cual mostrar cuando gana uno u otro.

```
al recibir gana cruz 

cambiar fondo a fondo3 

detener todos 

al recibir gana circulo 

cambiar fondo a fondo2 

detener todos 

detener todos
```