

Consigna A) “Práctico Fútbol”

- 1) Buscar en internet los personajes que jugaran y la pelota (Utilizar personajes fuera del ambiente del fútbol) y descargar las mismas.
- 2) Abrimos scratch y seleccionamos las imágenes de los jugadores para luego editarlas (En el ejemplo de la imagen siguiente vemos a Pacheco y Recoba) y la pelota:

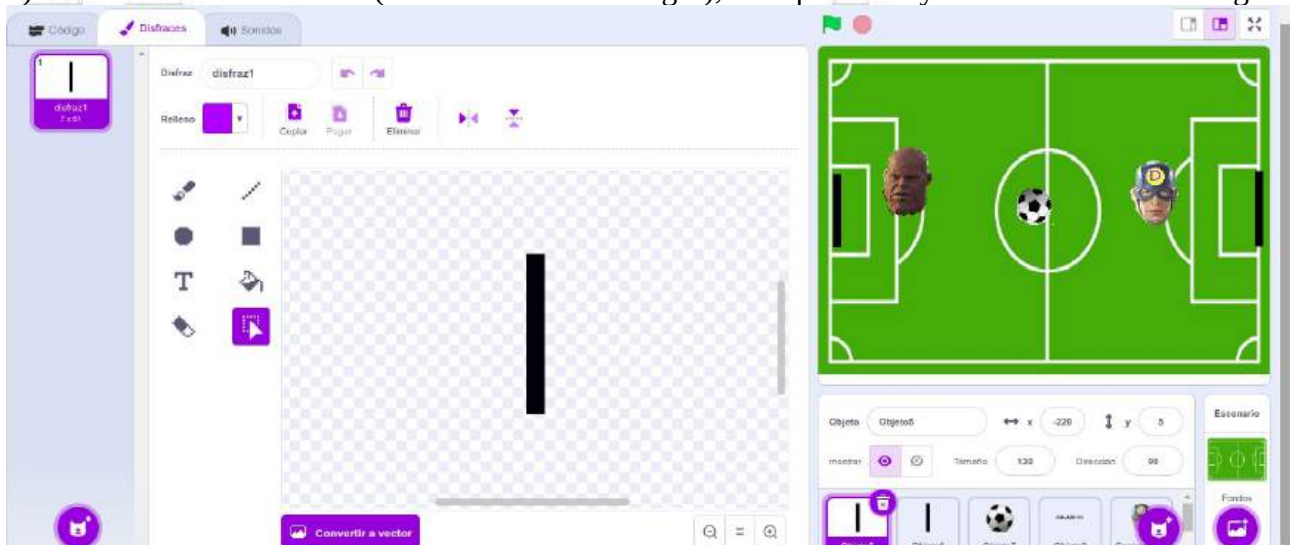


- 3) A continuación buscaremos un escenario que sea una cancha (Imagen guardada en la carpeta previamente):
 - a) Clic en escenario en blanco.
 - b) Clic en Fondo y luego Importar.
 - c) Buscar en la carpeta la imagen.

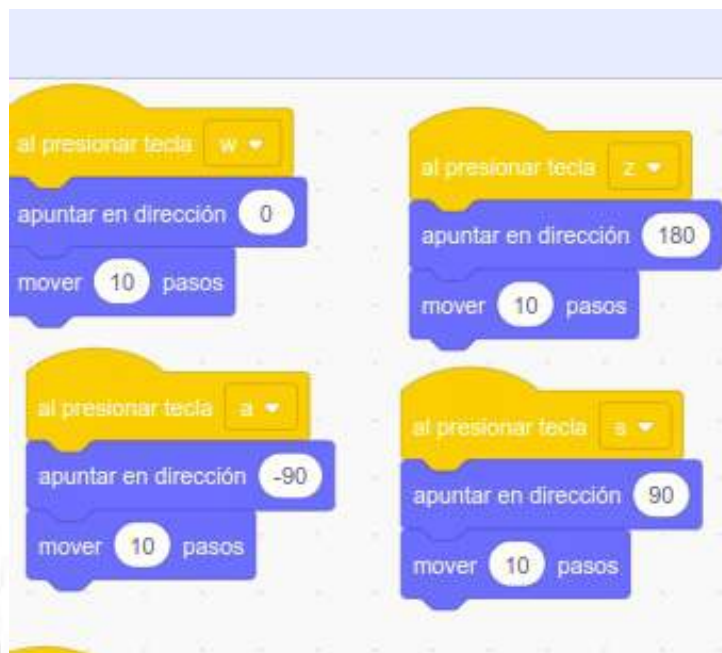


En este caso veremos dos jugadores que son el capitán docente contra un villano. Es importante que a esta altura del práctico tengamos los jugadores y la pelota (Pasos anteriores).

4) Ahora diseñamos un arco (Una barra de color negro), lo duplicamos y los colocamos en su lugar:



5) Hora de programar, comenzaremos por el jugador Recoba. Primero lo moveremos con las teclas W (Arriba), Z (Abajo), A (Izquierda) y S (Derecha).

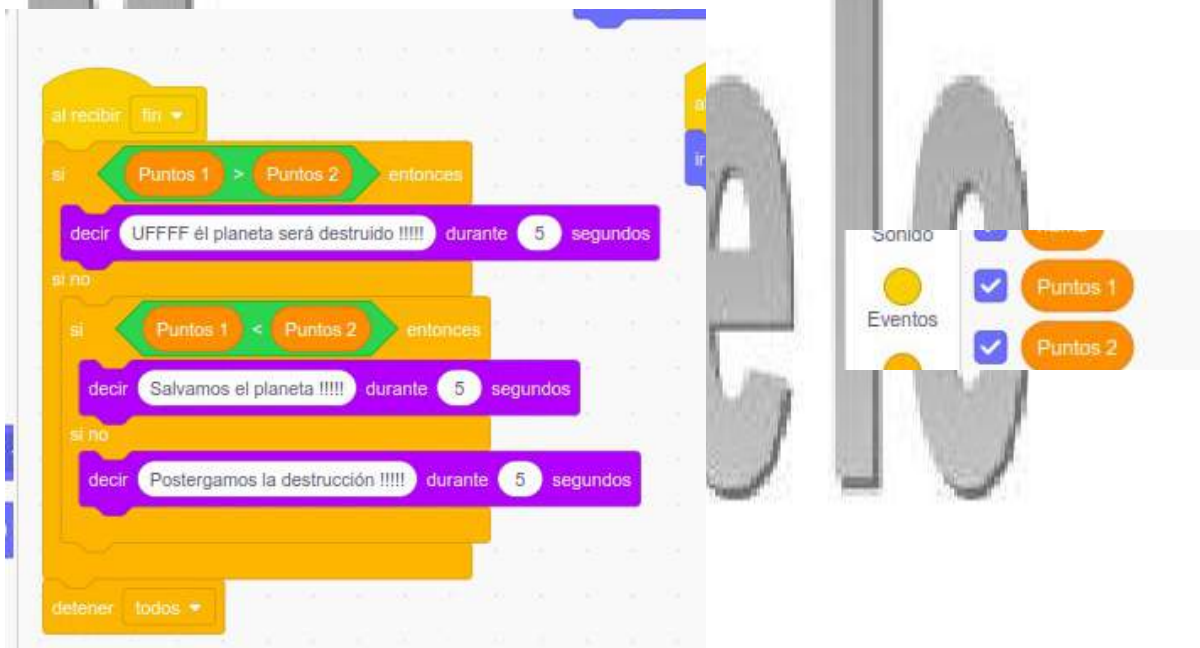


Deberíamos duplicar cuatro veces la secuencia de bloques anteriormente mostrada y cambiar la letra y la dirección a donde apunta.

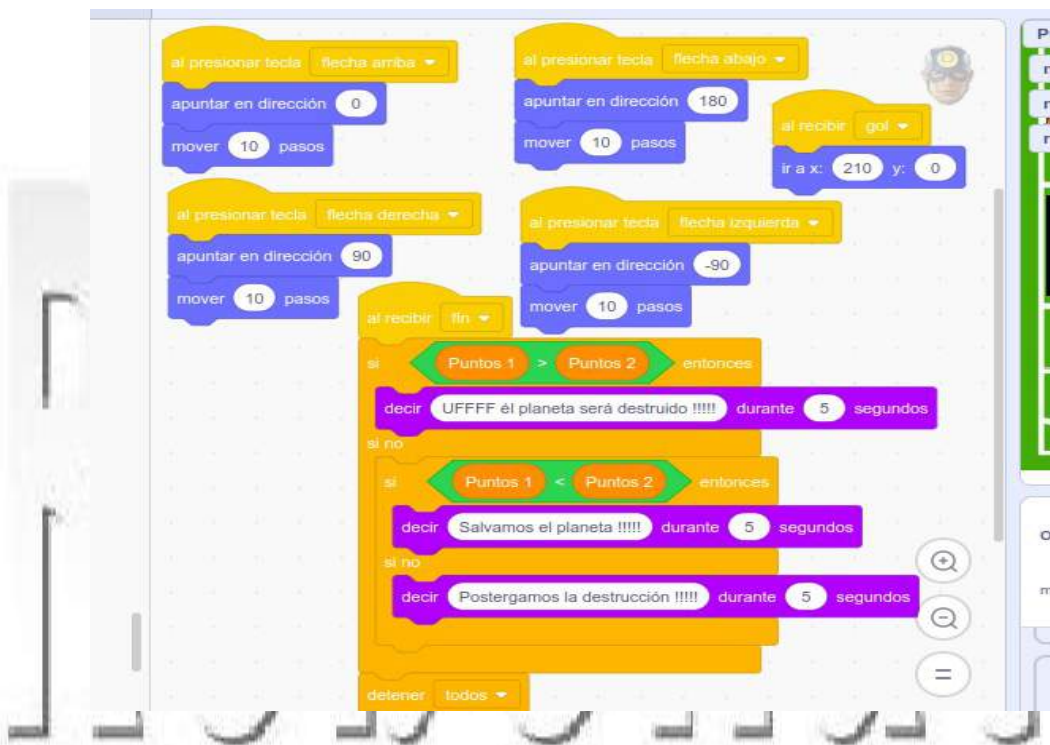
Ahora indicaremos las coordenadas (En el medio del arco) donde arranca el jugador (Recoba) cuando hay un gol.



Luego programaremos que pasa cuando el cronometro completa el tiempo de juego (Finaliza el partido). Para esto crearemos dos variables “Puntos 1” y “Puntos 2”.

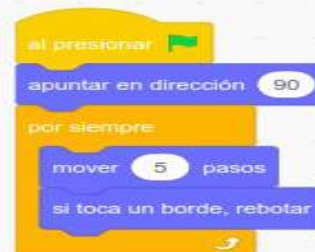


Deberíamos copiar los mismos algoritmos para el otro jugador (Capitán Docente) y cambiarlos datos necesarios, recordar que se mueve con las flechas de dirección, las coordenadas de inicio son las del otro arco y los textos de los bloques decir cambian.

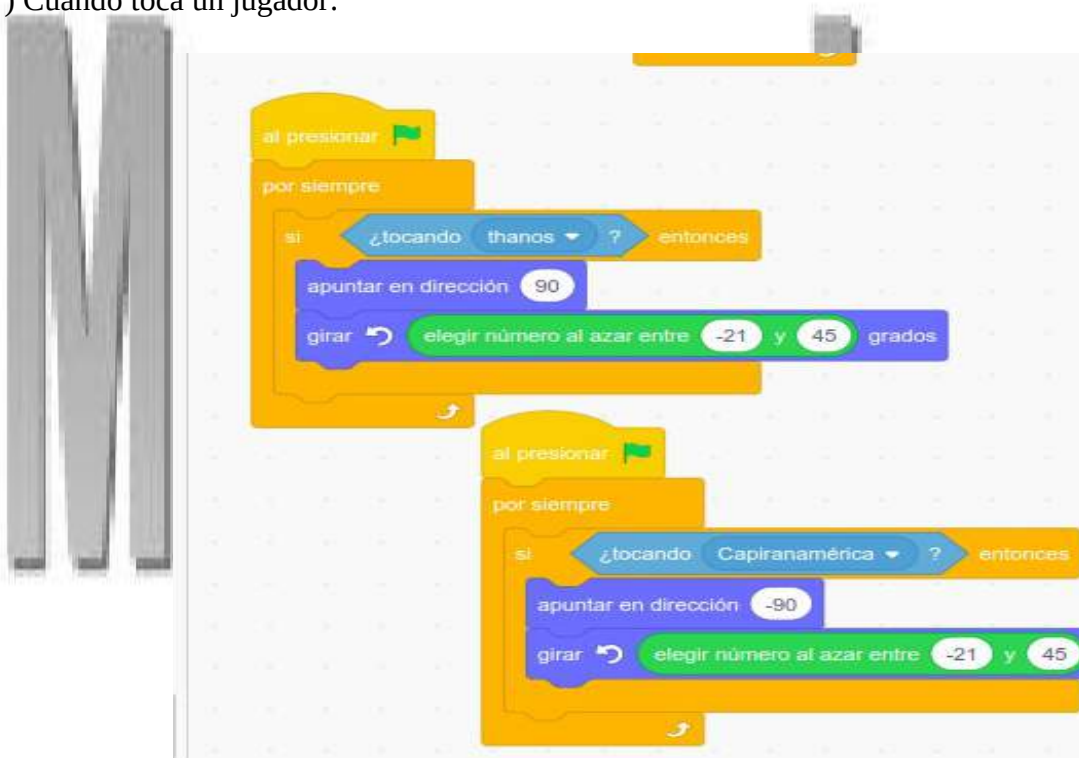


6) Comenzaremos a programar la pelota:

a) Comienza a moverse:



7) Cuando toca un jugador:



c) Cuando toca uno de los arcos:



Recordemos que cuando toca el objeto Arco de Capitán docente aumenta en 1 la variable Puntos 1 (Goles de Thanos). Si toca el objeto Arco de Thanos aumenta en 1 la variable Puntos 2 (Goles de Capitán Docente).

d) Enviar gol cuando la pelota toque un arco y iniciar un sonido (Descargar el sonido de un gol):



8) Crearemos un nuevo objeto con el siguiente texto “GOLAZO !!!!!!!”. Ahora a programarlo:



9) Programar el escenario. Crearemos una variable “Reloj”.



Al presionar la bandera o Enter las variables puntos las inicializamos en 0, mostramos el reloj y reiniciamos el cronometro, asignando luego a la variable reloj el cronometro. Por otro lado cuando la variable reloj llegue a 90 finaliza el partido.

Consigna B) “Práctico Fútbol”

1) Crea un jugador más por equipo (Duplicar el mismo), pero el nuevo debe andar solo siguiendo a la pelota a una velocidad menor al que dirigimos nosotros.

2) Cuando finaliza el juego si la pelota no se detiene, realizar la programación que permita detenerla.

3) Hacer que cuando dos jugadores contrarios se choquen los mismos se repelen unos cm hacia su arco.

Forma de entrega:

a) Guardar el archivo de scratch con el nombre “Fútbol-Apellido del estudiante-Grupo de clase”.

d) Enviar el archivo a proferebe4@gmail.com, recordar en el asunto poner Nombre-Apellido-grupo.