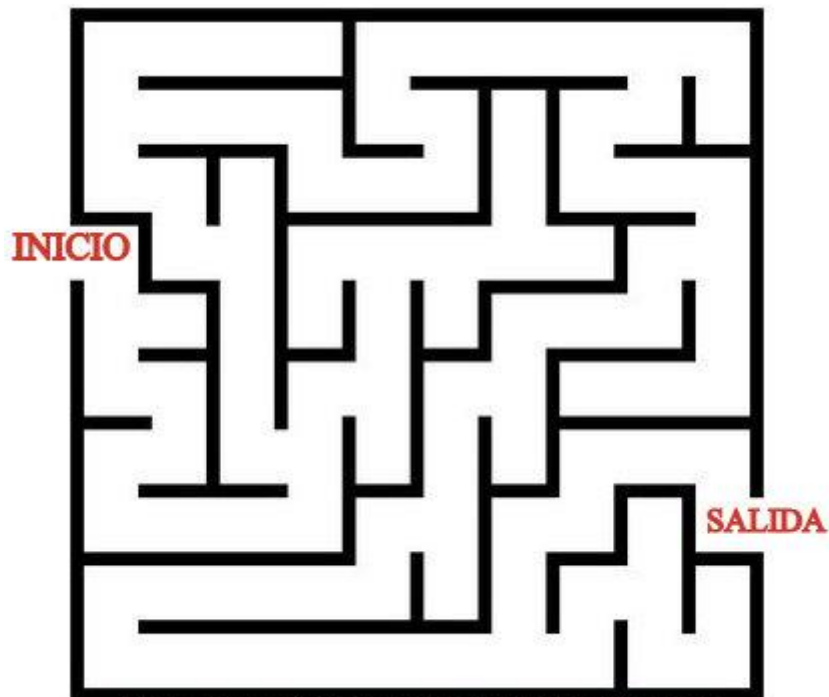


JUEGO DEL LABERINTO

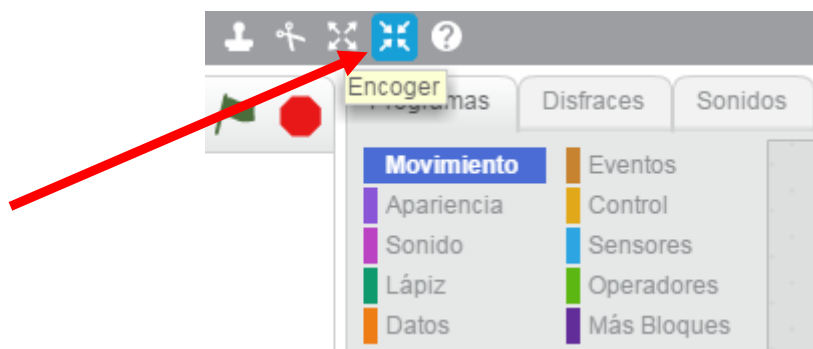


Vamos a realizar una programación con Scratch de un juego tradicional de laberinto. Llevemos nuestro objeto, controlándolo con las teclas de cursor, hasta la salida. COMENZAMOS!!

PASO 1. Abrimos Scratch y seleccionamos el fondo blanco.

PASO 2. Dibujamos el laberinto, colocando una entrada y una salida. Puedes copiar el de la imagen o diseñar el tuyo propio. Haz las líneas de color distinto al negro (ya verás más tarde por qué). Yo he utilizado el rojo.

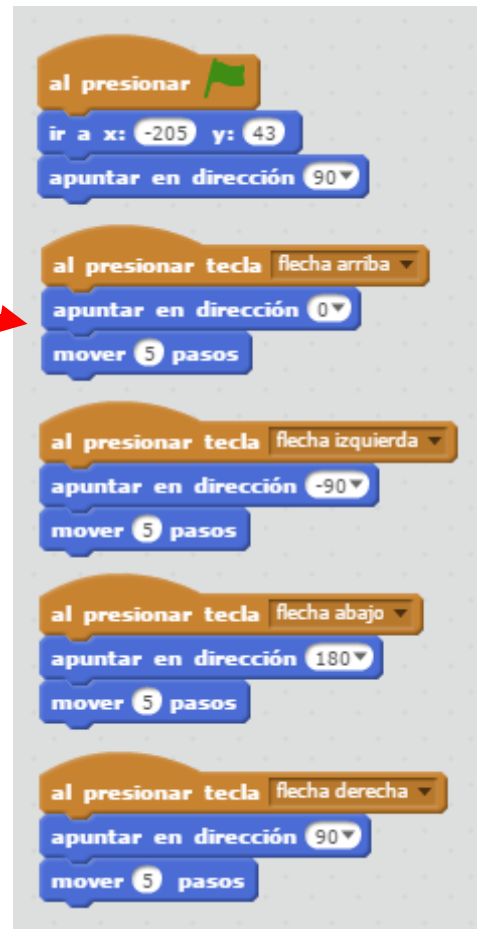
PASO 3. Seleccionamos el objeto 1 (puede ser el gatito) y lo encogemos para que quepa por el laberinto. Para ello pulsamos el icono Encoger (ver flecha) y lo llevamos sobre la imagen (del gatito) y pulsamos sobre ella tantas veces hasta que tenga el tamaño deseado.



PASO 4. Colocamos el gatito a la entrada al laberinto y tomamos nota de la posición (coordenadas) donde se encuentra.

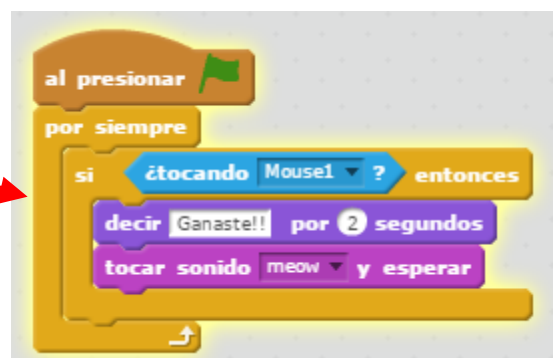
PASO 5. Comenzamos programación. Damos la orden que, al presionar bandera, el gatito se sitúe en las coordenadas anotadas en el paso 4. A partir de ahí, cuatro bloques de programación para las cuatro direcciones básicas: arriba, abajo, izquierda y derecha y movimientos cortos.

PASO 6. El siguiente bloque de programación es para que el gatito rebote si toca una de las líneas del laberinto. Si no hacemos este paso, podría pasar sin problemas por encima de las líneas directamente hasta la salida. Para seleccionar el color en el sensor “¿tocando el color...?”, pincha en el cuadrado; ve al laberinto y sitúa el cursor sobre una línea hasta que el cuadrado este de color rojo y haz clic con el ratón.



PASO 7. Vamos a añadir otro objeto (por ejemplo un ratón). Y vamos a realizar una programación para que, cuando el gatito alcance en la salida al ratón, diga una frase y suene un sonido.

Y eso es todo!!!



Te animo a mejorar esta programación, colocando disfraces diferentes o variando todo lo que quieras.