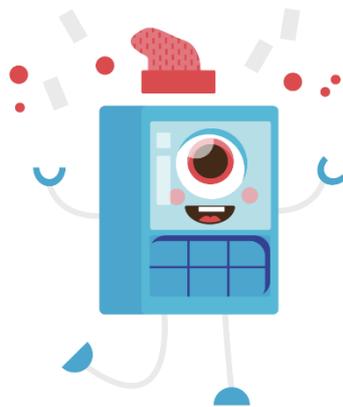




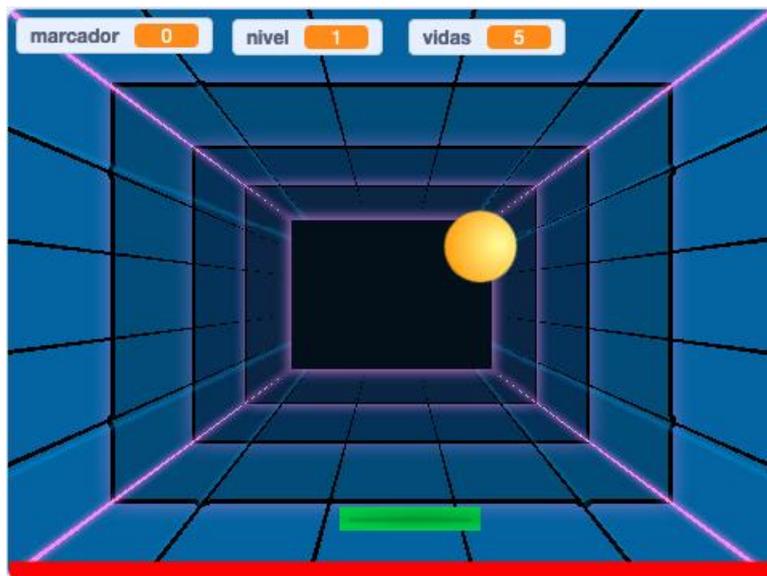
# ACTIVIDAD PRIMARIA ENCHUFADA

## “Juego PONG en Scratch”



## Juego PONG en Scratch. Funciones

- **Resumen:** Con la actividad “juego PONG en Scratch” se trabaja el concepto de funciones, conjunto de instrucciones para realizar una tarea concreta, suele ser parte de una tarea más grande. En este caso vamos a ponerlo en práctica haciendo una recreación del clásico juego PONG.
- **Objetivo:** con esta actividad se busca afianzar el concepto de variables, utilizando un ordenador o tablet.
- **Habilidades:** secuencias, condicionales, bucles, variables, funciones, algoritmos, depuración.
- **Material necesario:** ordenador o tablet con conexión a Internet.
- **Descripción de la actividad:** En esta actividad vamos a recrear el clásico juego PONG en Scratch, el juego consiste en una pelota que rebota con las paredes superior y laterales, y una barra para evitar que dicha pelota toque la línea roja inferior. En este caso vamos a hacer uso de las funciones para optimizar un poco el juego.





Solución del objeto pelota:

```

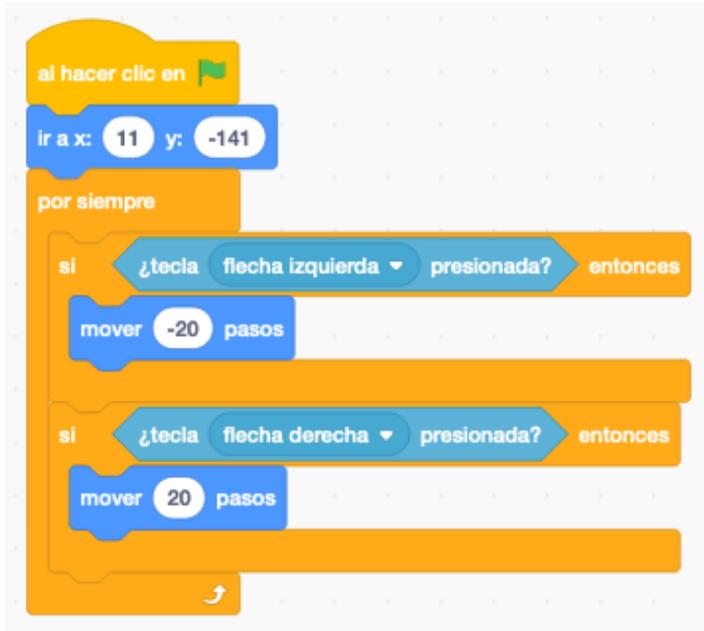
al hacer clic en bandera verde
  Inicializar valores
  inicio
  Movimiento

definir Movimiento
  por siempre
    mover nivel * 10 pasos
    si toca un borde, rebotar
    si ¿tocando Paddle? entonces
      sumar a marcador 1
      apuntar en dirección número aleatorio entre -75 y 75
      si marcador módulo 5 = 0 entonces
        sumar a nivel 1
    si ¿tocando Line? entonces
      si vidas > 1 entonces
        sumar a vidas -1
      inicio
      si no
        decir ¡HAS PERDIDO! durante 50 segundos
        detener todos

definir inicio
  ir a x: 0 y: 0
  apuntar en dirección 45

definir Inicializar valores
  dar a marcador el valor 0
  dar a nivel el valor 1
  dar a vidas el valor 5
  
```

Solución del objeto barra:



```
al hacer clic en [bandera]
  ir a x: 11 y: -141
  por siempre
    si [¿tecla flecha izquierda presionada?] entonces
      mover -20 pasos
    si [¿tecla flecha derecha presionada?] entonces
      mover 20 pasos
```

The image shows a Scratch script for a bar object. It starts with a 'when clicked' event block, followed by a 'go to x: 11 y: -141' block. A 'forever' loop contains two 'if' blocks: one for the left arrow key that moves the object 20 steps to the left, and one for the right arrow key that moves the object 20 steps to the right.