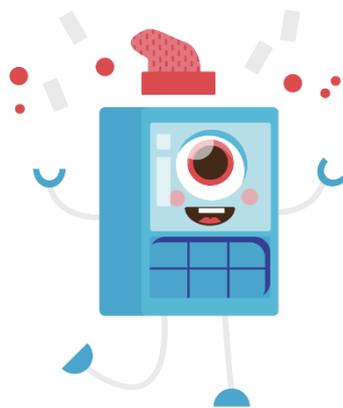




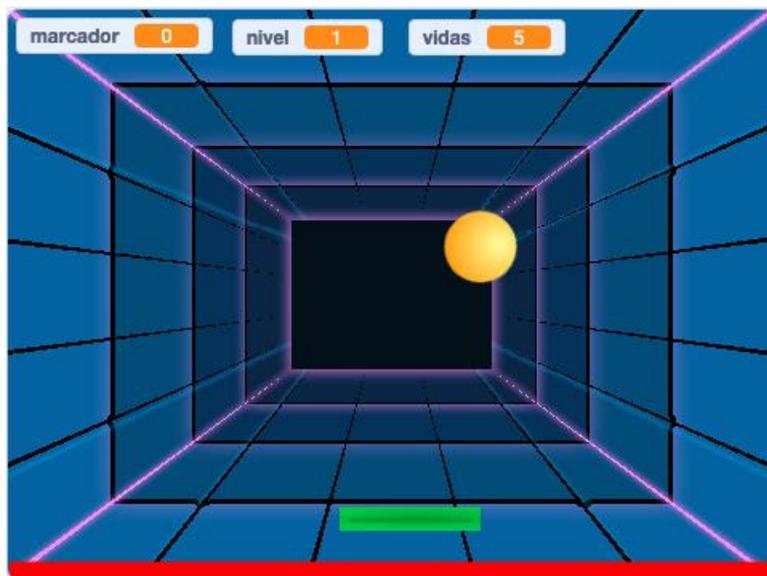
ACTIVIDAD SECUNDARIA ENCHUFADA

“Juego PONG en Scratch”



Juego PONG en Scratch. Variables

- **Resumen:** Con la actividad “juego PONG en Scratch” se trabaja el concepto de variables, las cuales se utilizan como contenedores para almacenar valores, que pueden ser números o palabras, entre otros. Por ejemplo, se usan para saber el nombre del usuario que juega una partida, para mantener el marcador, el tiempo restante, etc.
- **Objetivo:** con esta actividad se busca afianzar el concepto de variables, utilizando un ordenador o tablet.
- **Habilidades:** secuencias, condicionales, bucles, variables, 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 superiores y laterales, y una barra para evitar que dicha pelota toque la línea roja inferior. Utilizaremos tres variables, una para contar las vidas, otra para indicar la puntuación del jugador y otra para el nivel. Las tres variables se irán modificando según sea necesario.





Solución del objeto pelota:

```

al hacer clic en
  dar a marcador el valor 0
  dar a nivel el valor 1
  dar a vidas el valor 5
  ir a x: 0 y: 0
  apuntar en dirección 45
  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
        ir a x: 0 y: 0
        apuntar en dirección 45
      si no
        decir ¡HAS PERDIDO! durante 4 segundos
        detener todos
  
```

Solución del objeto barra:

