

# DIARI DE LA EL VIDEOJOC QUARANTENA

Dissenyat per **ROBOTIKIDS**

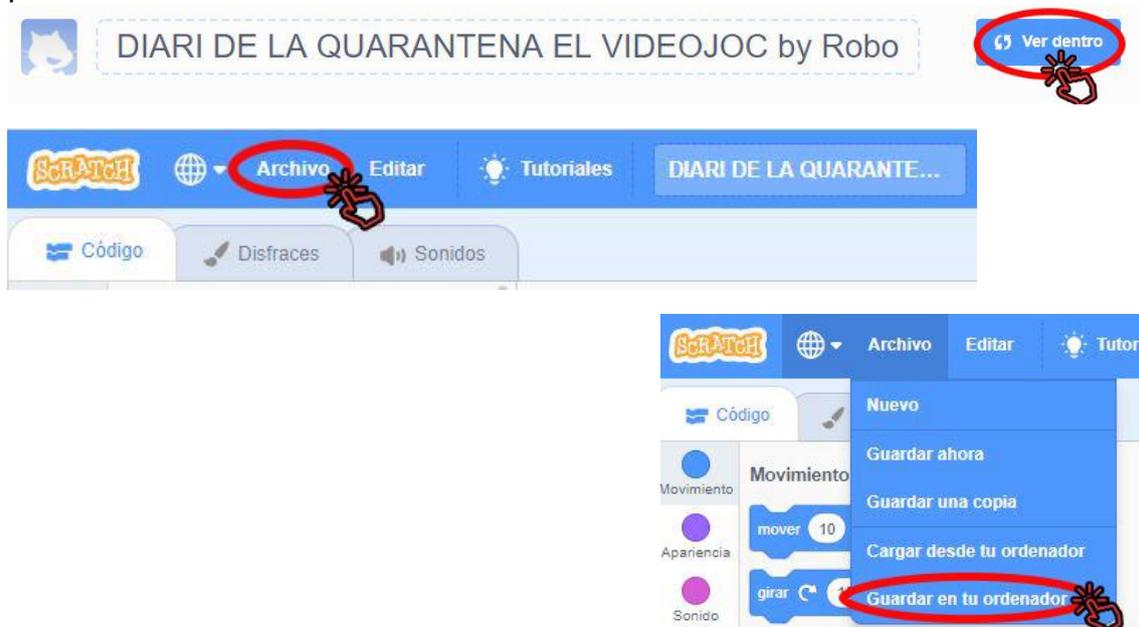
**Descripción:** Videojuego creado en Scratch a partir de los vídeos de Eugeni Alemany sobre el “Diari de la Quarantena”.

El juego consiste en evitar chocarte con los obstáculos que van saliendo por la pantalla, utilizando las flechas para ello. ¡Consigue 15 puntos!

**Pasos previos:** En primer lugar, descárgate la plantilla del videojuego del siguiente enlace: <https://scratch.mit.edu/projects/489644399>

Aquí ya tienes en el archivo de Scratch los objetos (personajes), sonidos y fondos, sólo nos faltará programarlos.

Para descargar esta plantilla y abrirlo en tu propio Scratch sigue los siguientes pasos:



Una vez hechos estos 3 pasos, el archivo se te descargará a tu ordenador. Normalmente, por defecto, se descarga a la carpeta de DESCARGAS o DOWNLOADS.

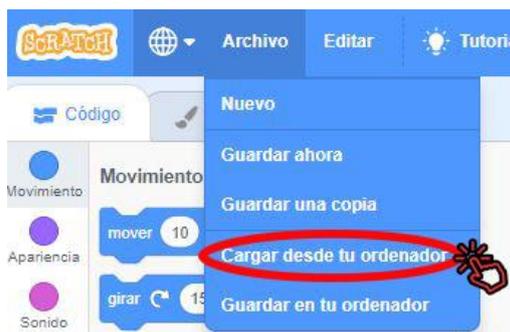
Una vez descargado el archivo, tenemos que abrirlo con Scratch. Para esto hay 2 opciones: si tenemos instalado scratch abrirlo directamente y si no lo tenemos instalado podemos abrirlo desde la versión web. Procedo a explicar cómo se abre en la versión web/online.

En primer lugar, entramos en: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/>

Si no nos aparece en idioma español, lo cambiamos en la bolita del mundo.



Abrimos el documento que nos hemos descargado:



Recuerda que el archivo estará en la carpeta de descargas (a no ser que lo hayas guardado en otro lugar).

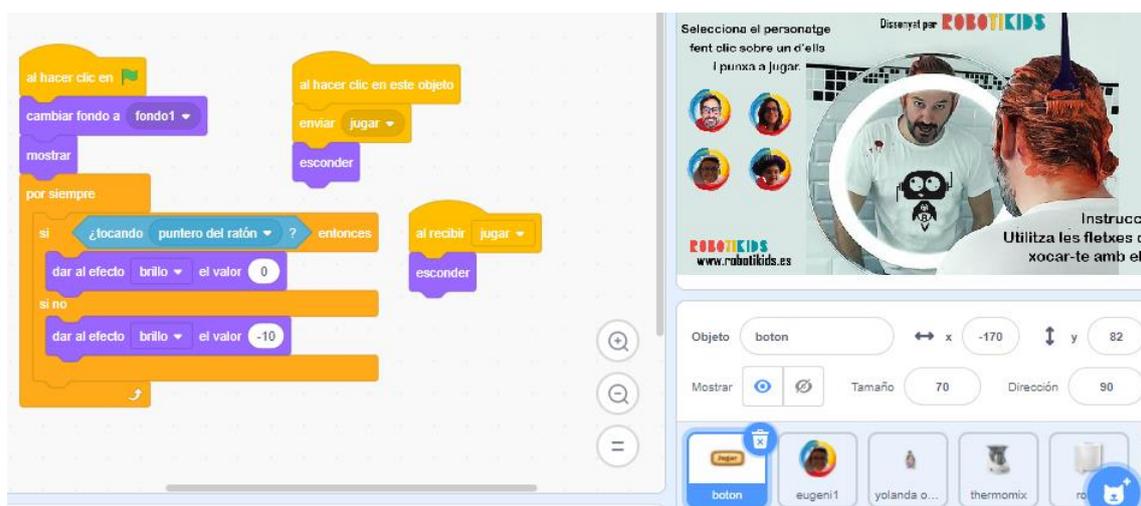
El documento se llama:

DIARI DE LA QUARANTENA EL VIDEOJOC by Robotikids MODIFICABLE

### Pasos de programación:

\*Cada pieza está en su determinado color, a mano izquierda, donde vemos las familias de bloques (movimiento, apariencia, sonido...), para sacarla al apartado de programación, haz clic sobre ella y sin soltarla arrástrala.

1. – PROGRAMACIÓN DEL BOTÓN: haz clic sobre el botón (se redondea de color azul).



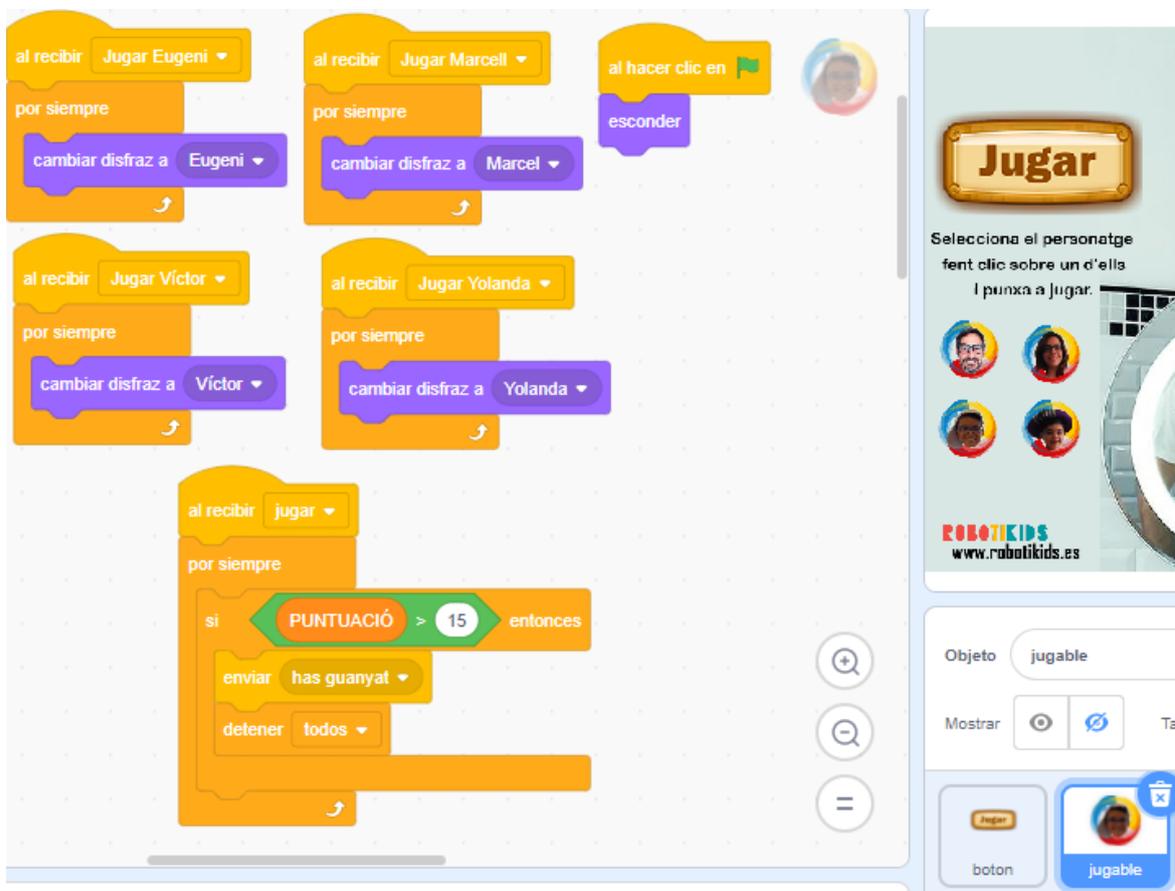
### 2.- CREAR MENSAJES:

Hacemos clic en Eventos (bloque amarillo). Buscamos la pieza “al recibir mensaje1”, pinchamos sobre ella, hacemos clic en nuevo mensaje, escribimos Jugar Eugeni y damos a aceptar.

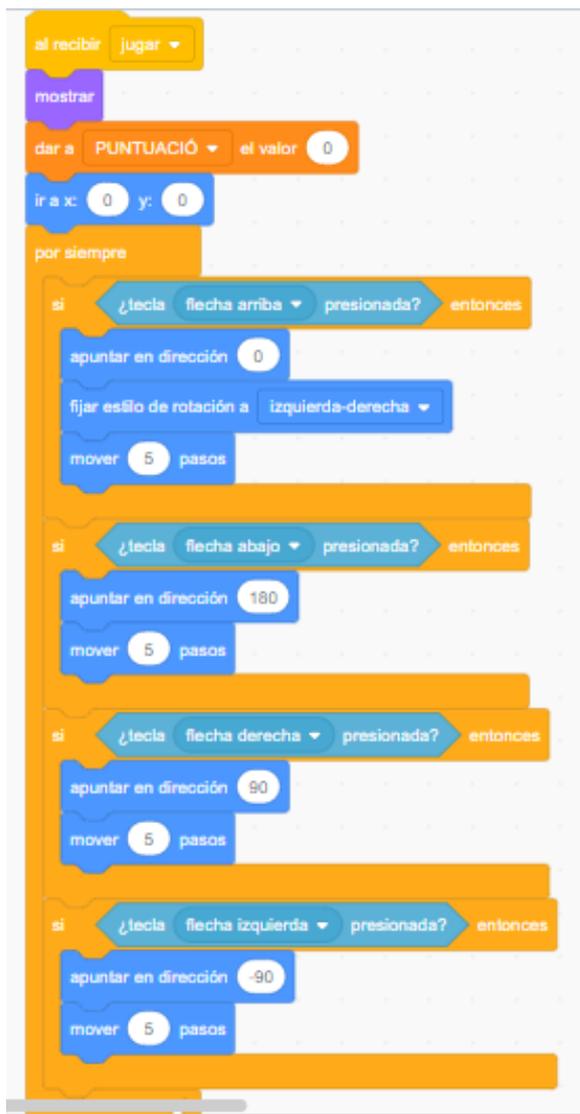
Hay que repetir este paso para crear todos los mensajes: Jugar Eugeni, Jugar Marcell, Jugar Víctor, Jugar Yolanda, has guanyat, has perdut y jugar.



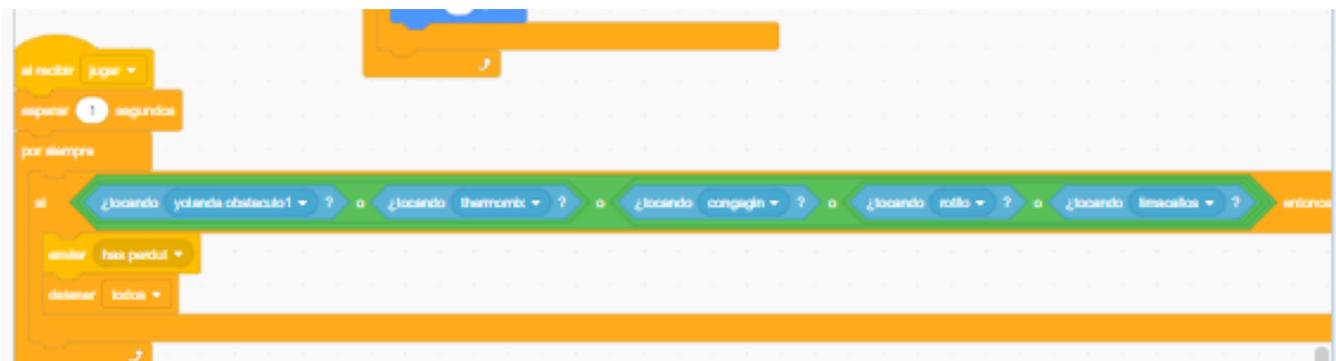
3.- PROGRAMACIÓN DE JUGABLE: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



Continúa en la siguiente página →

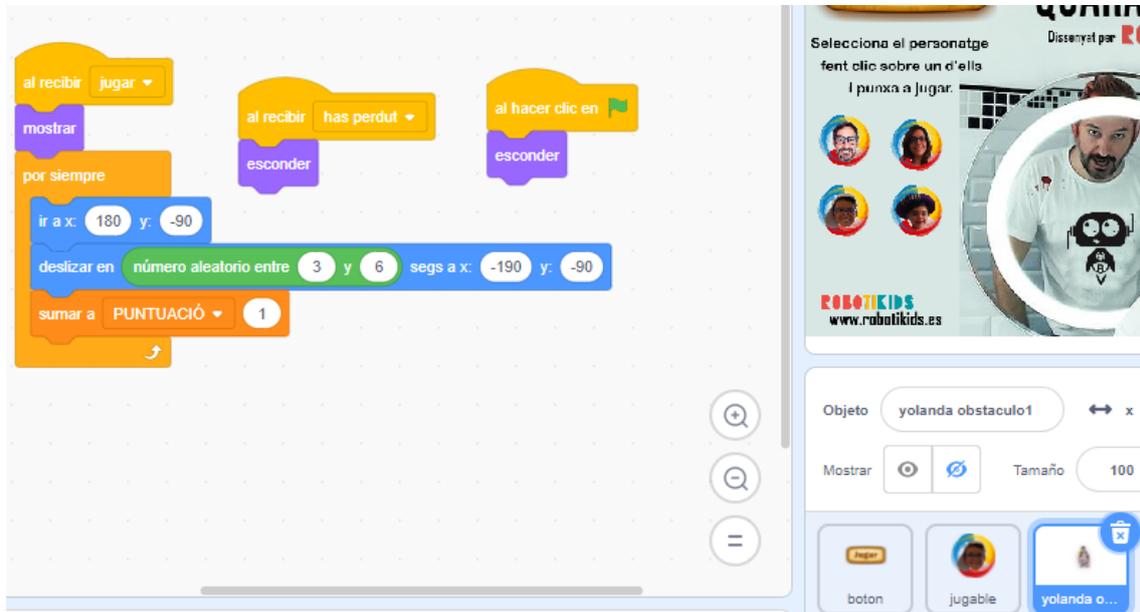


```
al recibir jugar
mostrar
dar a PUNTUACIÓN el valor 0
ir a x: 0 y: 0
por siempre
si ¿tecla flecha arriba presionada? entonces
  apuntar en dirección 0
  fijar estilo de rotación a izquierda-derecha
  mover 5 pasos
si ¿tecla flecha abajo presionada? entonces
  apuntar en dirección 180
  mover 5 pasos
si ¿tecla flecha derecha presionada? entonces
  apuntar en dirección 90
  mover 5 pasos
si ¿tecla flecha izquierda presionada? entonces
  apuntar en dirección -90
  mover 5 pasos
```

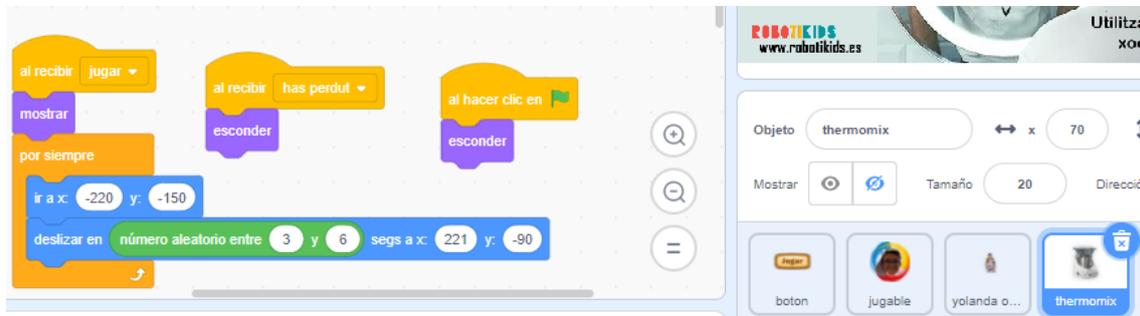


```
al recibir jugar
esperar 1 segundos
por siempre
si ¿tocando y tocando obstáculo1 ? o ¿tocando therronbri ? o ¿tocando conpign ? o ¿tocando ratlo ? o ¿tocando limacitas ? entonces
  enviar lee perdul
  borrar todas
```

4.- PROGRAMACIÓN DE YOLANDA OBSTÁCULO: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



4.- PROGRAMACIÓN DE THERMOMIX: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



5.- PROGRAMACIÓN DE ROTLLO: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



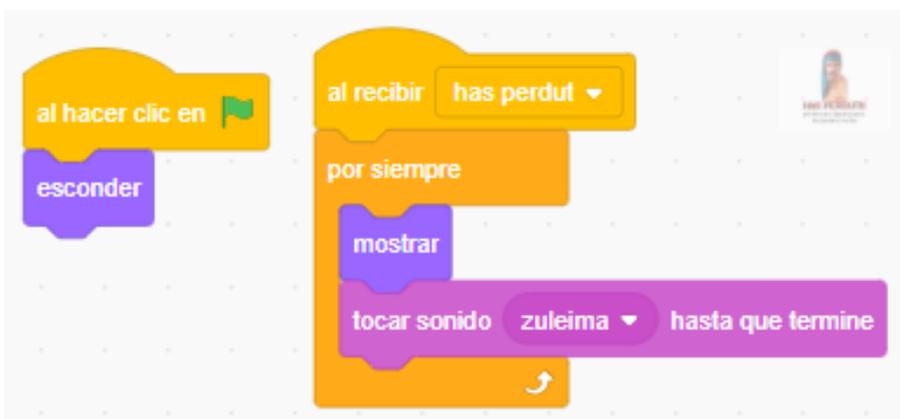
6.- PROGRAMACIÓN DE LIMACALLOS: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



6.- PROGRAMACIÓN DE CONGAGIN: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



7.- PROGRAMACIÓN DE FONDO HAS PERDUT: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



8.- PROGRAMACIÓN DE EUGENI2: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



9.- PROGRAMACIÓN DE MARCELL2: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



10.- PROGRAMACIÓN DE VÍCTOR2: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



11.- PROGRAMACIÓN DE YOLANDA2: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).



12.- PROGRAMACIÓN DE FONDO HAS GUANYAT: haz clic sobre el personaje (se redondea de color azul).

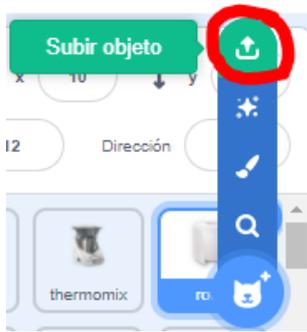


12.- PROGRAMACIÓN DEL FONDO O ESCENARIO: haz clic sobre el mismo (se redondea de color azul).



13. ¡A JUGAR!

14. OPCIONAL: Ahora puedes modificar tu videojuego, subiendo tus propios personajes. Recuerda, tienen que estar en PNG (imagen sin bordes).



Es importante que al cambiar un objeto tengas en cuenta que tienes que hacer la programación en relación a tus personajes.