

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: <u>https://scratch.mit.edu/projects/489644399</u>

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:

DIA	ARI DE LA Q	UARAN	TENA EL VI	DEOJC	C b	y Ro	obo	0 V	/er dentro
Salval	- Archivo	Editar	🔆 Tutoriales	DIARI I)e la	QUAF	RANTE		
📰 Código	Justraces	🌒	dos						
				<u>Bara</u>	Ø	⊕•	Archivo	Editar	💓 Tut
				SE Có	digo	-	Nuevo		
				Movimiento	Movi	imiento	Guardar a Guardar u	ihora ina copia	
				Apariencia	move	er 10	Cargar de	sde tu ord	enador
				Sonido	girar	<u>د</u> (Guardar e	en tu orden	ador

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: <u>https://scratch.mit.edu/projects/editor/</u>

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).

<u> </u>		Selecciona el pe fent clic sobre	ersonatge Dissenyat par COBOTI CID : un d'ells	
al hacer clic en 💌	al hacer clic en este obieto	l punxa a Ji	igar The and the second	
cambiar fondo a fondo1 -	enviar jugar 🔹			
mostrar por siempre	esconder	() () () () () () () () () ()		
si 💦 ¿tocando puntero del ratón 👻	?) entonces al recibir jugar +	ROBOTIKIDS	Utilit	Instruccio za les fletxes de
dar al efecto brillo 🛩 el valor 🕕	esconder	www.robolikids	.23	ocar-te amb eis
si no				
dar al efecto brillo 👻 el valor 🗐		() Objeto bot	on	\$ y (82)
	the second second			
en en antiere en antiere et e	alla a a a a a	(Q) Mostrar 🧿	Ø Tamaño 70 Direct	ción 90
		E	a 😨	

2.- CREAR MENSAJES:

Hacemos clic en Eventos (bloque amarillo). Buscamos la pieza "al recibir mensaje1", pinchamos sobre ella, hacemos clic en nuevo mensaje, escribimos <u>Jugar Eugeni</u> 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.

Movimiento	al recibir mensaje1 💌
Apariencia	es
Sonido al presionar tecta espacio •	✓ mensaje1
evente al hacer olic en este objeto	
Control cuando el fondo cambie a fondocasa •	Nuevo Mensaje 🗙
	Nombre del mensaje:
Variables	
Mis bloques al recibir mensaje1 -	Cancelar Aceptar
enviar mensaje1 +	
enviar mensaje1 • y esperar	

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

al recibir Jugar Eugeni 💌	al recibir 🛛 Jugar Marcell 💌	al hacer clic en 🏴		
por siempre	por siempre	esconder		
cambiar disfraz a Eugeni 👻	cambiar disfraz a Marcel 🗸			Jugar
				- Bar
				Selecciona el personatge
al recibir 🛛 Jugar Víctor 👻	al recibir 🛛 Jugar Yolanda 💌			fent clic sobre un d'ells
por stempte	por siempre			I 🚱 🙆 🔼
cambiar disfraz a Víctor 🔹	cambiar disfraz a Yolanda 🝷			
ۍ او	ۍ او			I 🏉 🐨 🗐 💧
al recibir jug	ar 👻			
por siempre				www.rabatikids.es
	UNTUACIO > 15 entonces			Objeto jugable
enviar h	as guanyat 🔹			Jugable
detener	todos 👻		G	Mostrar 💿 💋 Tai
	e 1 1 1 1 1 1		(=)	
			, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
M 12				boton jugable

Continúa en la siguiente página \rightarrow

at reality firmer and								
a recibir jugar •								
mostrar								
dar a PUNTUACIÓ -	el val	lor (0					
	_							
por siempre								
si Ltecla fleci	ha arriba	••)	presid	onada	2		ces	
anuntar en direcció	-							
					_			
fijar estilo de rotaci	ón a ia	quier	da-de	recha	•			
mover 5 paso	95							
si ¿tecla fled	ha abajo		presic	onada	2		Des	
		1						
apuntar en direcció								
mover 5 paso								
si ¿tecla fleci	ha derec	iha 🔻	pre	siona	da?	enti		
apuntar en direcció	in 90							
mover 5 pase	95							
si ¿tecla fiec	ha izquie	irda	r) pr	esion	ada?	en		s
apuntar en direcció	in -90							
mount 5 mar								
inorar o paso								ľ
	_							



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

al recibir jugar 👻	al recib	ir has perdut 👻	al hacer clic en 📦	Selecciona el personatge
por siempre ir a x: 180 y:	-90			۵ 😨
sumar a PUNTU.		Stys a		ROBOTIKIDS www.rabatikids.es
				Objeto yolanda obstaculo1 🔶 x
				Mostrar Ø Ø Tamaño 100

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

	ROBOTIKIDS www.rubutikids.es voc.
al recibir jugar al recibir has perdut al hacer clic en esconder esconder esconder esconder	Objeto thermomix \leftrightarrow x 70 ‡
por siempre ir a x: -220 y: -150	Mostrar 🙆 💋 Tamaño 20 Dirección
deslizar en número aleatorio entre 3 y 6 segs a x: 221 y: 90 = =	boton jugable volanda o

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

al recibir jugar 💌	
mostrar	al recibir has perdut 🔹
por siempre	esconder a service al hacer clic en 📕
ir a x: 300 y: 120	esconder
deslizar en número a	atorio entre 0.5 y 3 segs a x250 y. 120
ۍ او	a a a a a a a a a a a a a

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

al recibir 🛛 jugar 👻		1
mostrar por siempre ir a x: 217 y: 70	al recibir has perdut esconder	al hacer clic en 🏴 esconder
deslizar en número	aleatorio entre <u>3</u> y <u>6</u>	segs a x: -250 y: -90
sumar a PUNTUAC	ió - 1	

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

	1.1.1.1				-			
al recibir				al recibir	has p	erdut 🔻		ė.
mostrar				esconder	1.			-
por siemp	re					al hacer	clic en	
irax:	203 y:	132				esconde	r .	
desliza	r en núm	ero aleat	orio entr	e 3 y	6 s	egs a x:	-250 y	: 120
sumar a	a PUNTL	JACIÓ 🗸	1					
	ۍ ا	1.1						

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

al h	acer c	lic en	•	al recibir has perdut -
esc	onder			por siempre
				mostrar
				tocar sonido 🛛 zuleima 💌 hasta que termine
				ۍ او او

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

al hacer clic en este objeto	al hacer clic en
enviar 🛛 Jugar Eugeni 👻	mostrar
esconder	por siempre
	si ¿tocando puntero del ratón 🔹 ? entonces
al recibir jugar 🔸	dar al efecto brillo 🔹 el valor 🛛 0
esconder	si no
	dar al efecto brillo ▼ el valor -10
	۲ ال

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

al recibir jugar 👻	al hacer clic en 🏴
esconder	mostrar
	por siempre
al hacer clic en este objeto	si ¿tocando puntero del ratón 🔹 ? entonces
enviar 🛛 Jugar Marcell 👻	dar al efecto brillo ★ el valor 0
esconder	sino
	dar al efecto brillo el valor -10
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

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

al hacer clic en este objeto	al hacer clic en 🏴
enviar 🛛 Jugar Víctor 👻	mostrar
esconder	por siempre
	si (¿tocando puntero del ratón 🔹 ?) entonces
al recibir jugar 👻	dar al efecto brillo 🕶 el valor 🕕
esconder	si no
	dar al efecto brillo 🗸 el valor 💶 -10
	dar al efecto brillo ▼ el valor -10

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

al recibir jugar 👻	al hacer clic en 💌
esconder	por siempre
al hacer clic en este objeto	si ¿tocando puntero del ratón 👻 ? entonces
enviar 🛛 Jugar Yolanda 👻	dar al efecto brillo 👻 el valor 0
esconder	si no
	dar al efecto brillo 🔹 el valor 🛛 -10

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

al recibir has guanyat 💌	Ľ.						1		
irax: 0 y: 0		al hacer	r clic en er	P				,	
por siempre mostrar									
tocar sonido amparitoro	oca-esti	udiantesville	na-ivoo:	x275439	78 👻	hast	a que	e termir	ne
ع ا									

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

al recibir 🛛 jugar 👻	al hacer clic en 📕
iniciar sonido Tango-de-la-Noche-Wayne-Jones 🔹	esconder variable PUNTUACIÓ 🔻
mostrar variable PUNTUACIÓ -	cambiar fondo a fondo1 -
cambiar fondo a fondo2casa 👻	tocar sonido diari audio 🔹 hasta que termine

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.