

Scratch



Operaciones matemáticas y números al azar

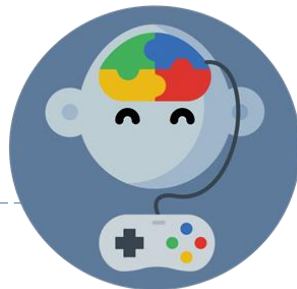


Receta #2: Juego de multiplicar

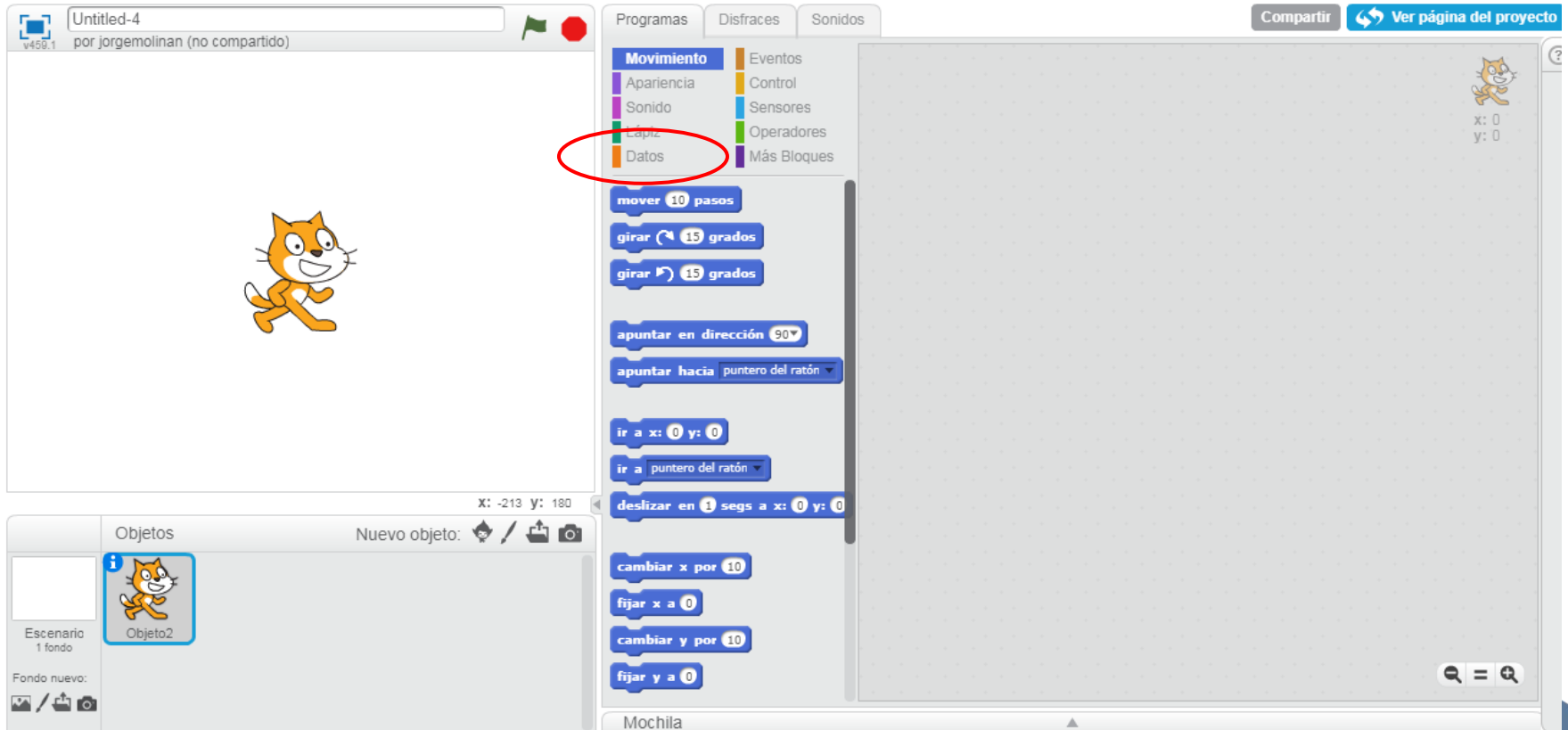


Para ingresar a Scratch

- ▶ Ingresa en scratch.mit.edu
- ▶ Inicia sesión presionando 
- ▶ Para comenzar a trabajar presiona 



Pantalla principal



Girar el personaje



► Crearemos dos «variables» llamadas:

- Numero1
- Numero2



Números al azar



- ¿Qué sucede al presionar la tecla «Espacio»?

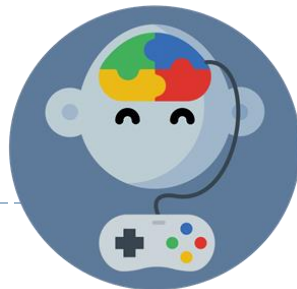


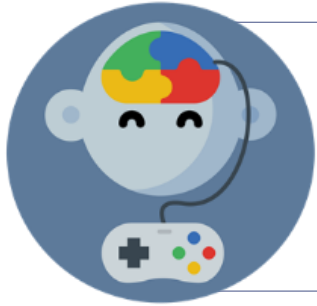
Número al azar

- ▶ Un número al azar es como el resultado de lanzar un dado.
- ▶ No podemos saber antes de lanzarlo que número saldrá.
- ▶ Tampoco podemos saber si volverá a salir el mismo u otro diferente en el siguiente lanzamiento.



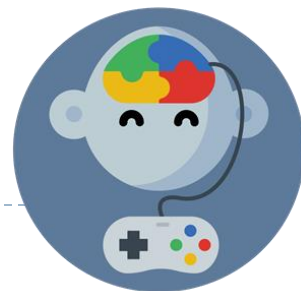
Movimiento en todos los sentidos



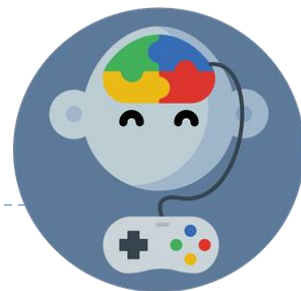


Atrapa al fantasma

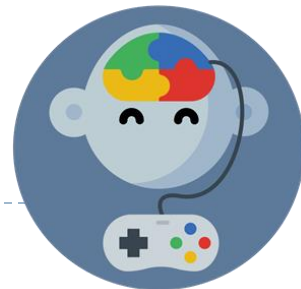
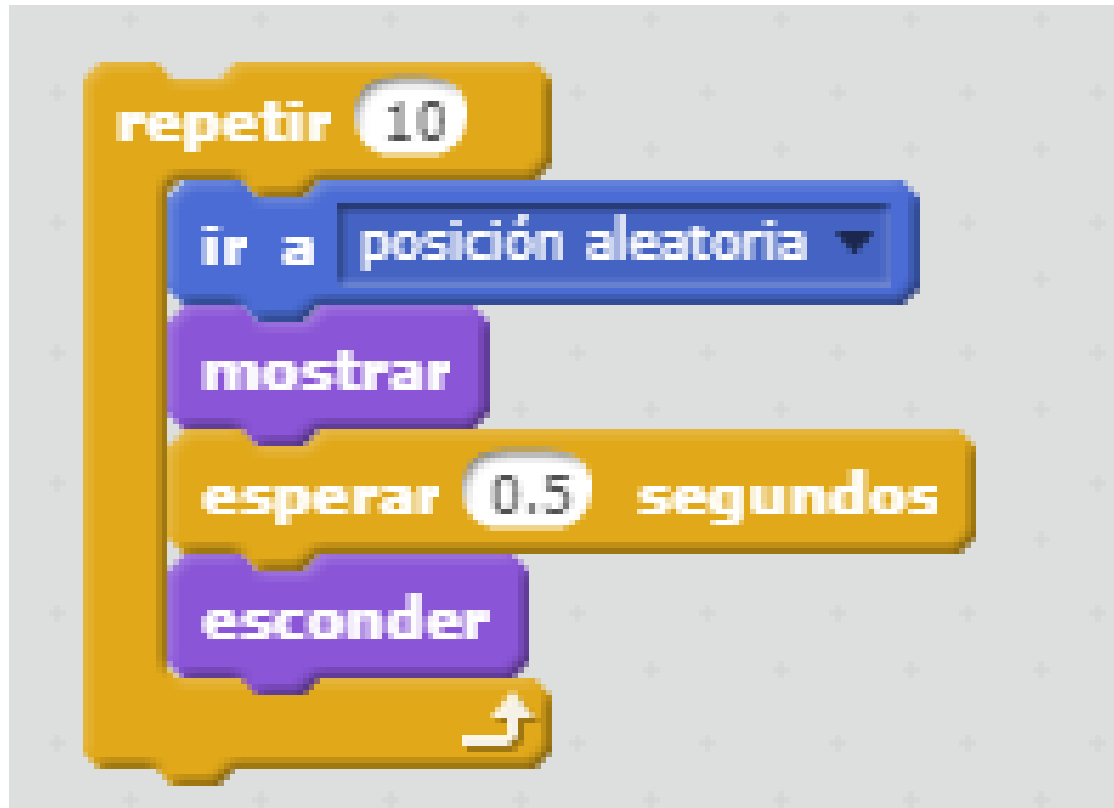
Crear «variable» puntos



Poner su valor en 0 al reiniciar el juego



Teletransportar al fantasma

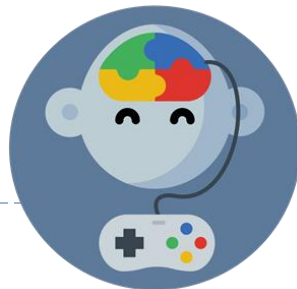
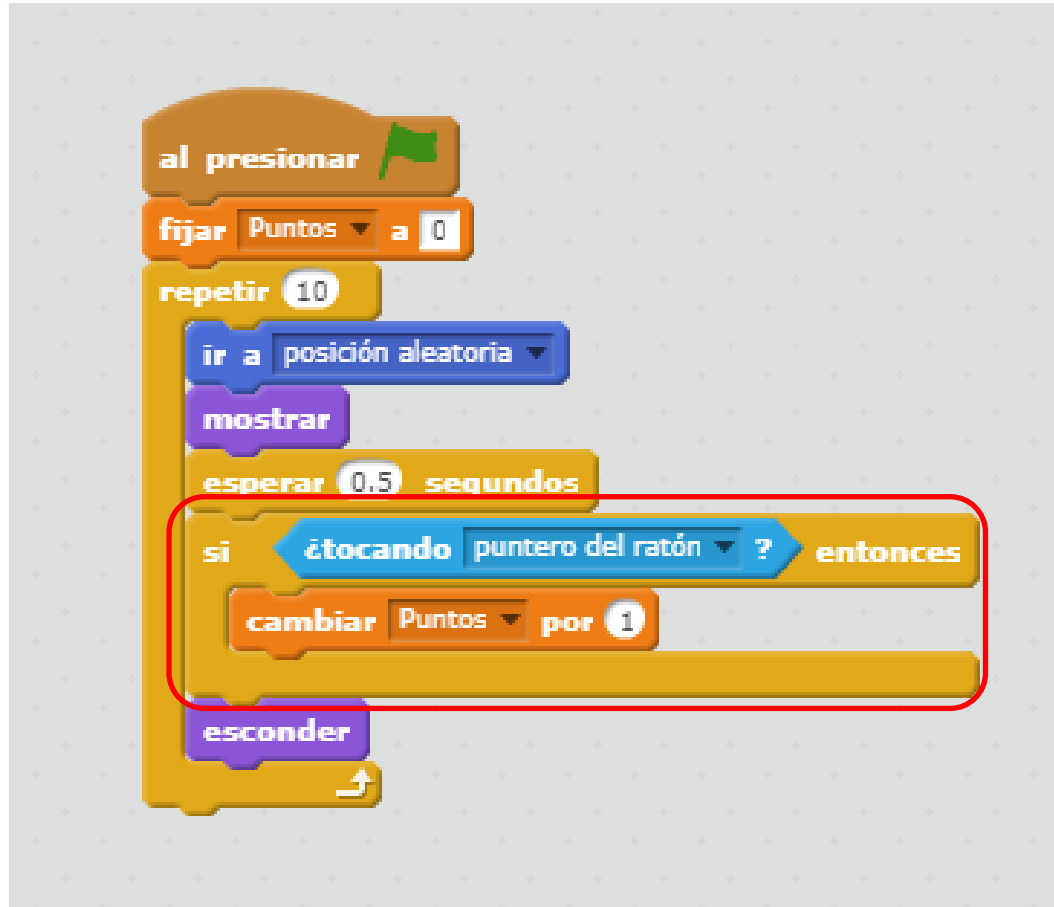


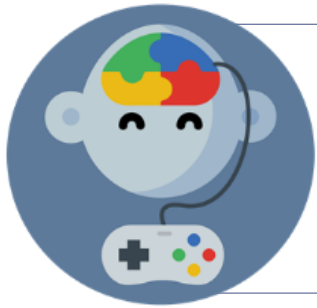
Posición al azar

- ▶ Una «posición aleatoria» es similar a lanzar dados, pero en vez de tener como resultado un número lo que obtenemos es que el objeto (fantasma) estará en una posición que no conocíamos hasta ese momento.



Puntos por atrapar al fantasma





EduJuega.cl

Material creado por Jorge Molina N.
+56 981817242, jorge.molina@somosinformaticos.com