

Cartas para un juego de escondidas



Crea un juego de escondidas con personajes que aparecen y desaparecen.

Cartas para un juego de escondidas

Utiliza las siguientes cartas en el siguiente orden

- 1 Desaparece
- 2 Clickea y habla
- 3 Momento sorpresa
- 4 ¡Lugar al azar!
- 5 Clickea por puntos
- 6 Escondite

Desaparece



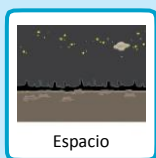
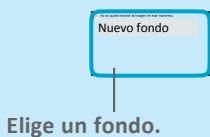
Haz que un objeto desaparezca y aparezca de nuevo.



Desaparece

scratch.mit.edu/hide

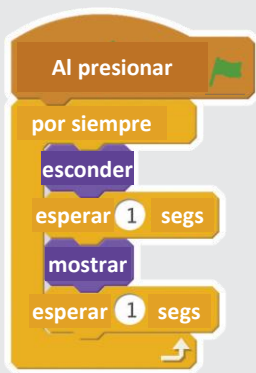
PREPÁRATE



Elige un objeto para esconder.



AGREGA ESTE CÓDIGO



¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Clickea y habla

Haz que el objeto hable cuando haces click.



Clickea y habla

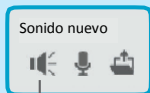
scratch.mit.edu/hide

PREPÁRATE

Haz click para seleccionar tu objeto.



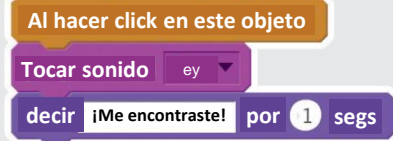
Haz click en la pestaña de **Sonidos**



Elige un sonido de la colección de sonidos.

AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Tipea lo que quieres que tu objeto diga.

¡PRUÉBALO!

Haz click en tu objeto.



Momento Sorpresa

Haz que el objeto espere un tiempo al azar antes de aparecer de nuevo.



Momento sorpresa

scratch.mit.edu/hide

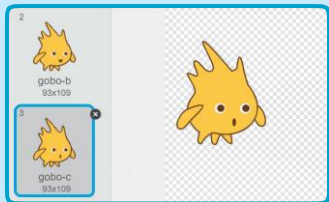
PREPÁRATE

Haz click para elegir tu objeto.



Haz click en la pestaña de y elige el que quieras.

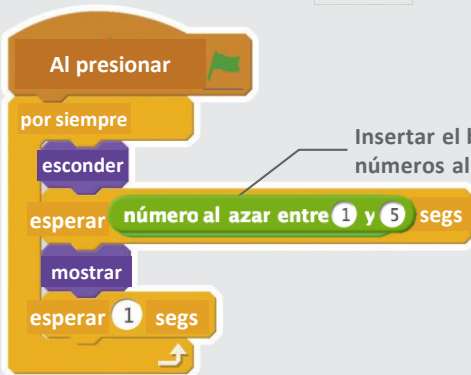
Disfraces



AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de

Programas



CONSEJO

¡Juega con el tiempo! Prueba ingresando distintos rangos de números.

esperar número al azar entre 0.5 y 1.5 segs

¡Lugar al azar!

Haz que tu objeto salte a lugares al azar en el Escenario.



¡Lugar al azar!

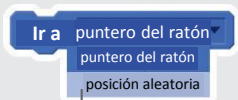
scratch.mit.edu/hide

PREPÁRATE

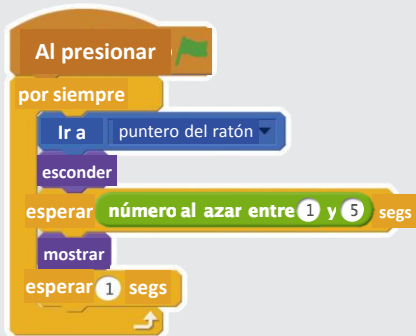
Haz click para seleccionar tu objeto.



AGREGA ESTE CÓDIGO



Elige posición aleatoria en el menú.



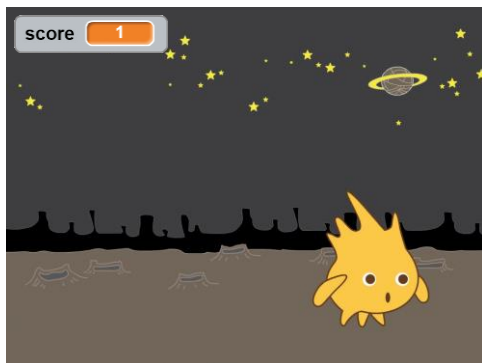
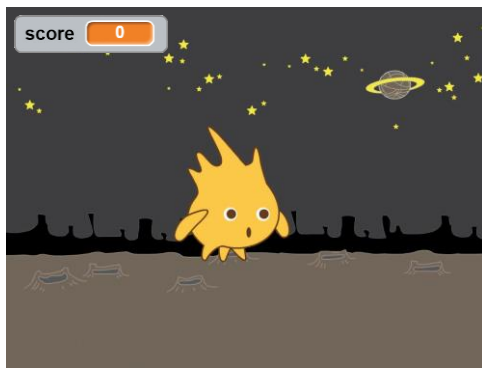
¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Clickea por puntos

Gana puntos cada vez que clickeas en el objeto.



Clickea por puntos

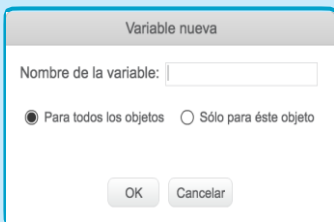
scratch.mit.edu/hide

PREPÁRATE

Elige Datos.

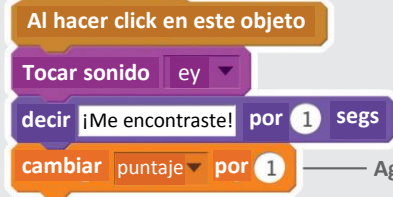


Haz click en Crear una Variable.



Nombra a la variable puntaje y haz click en OK.

AGREGA ESTE CÓDIGO



Agregar este bloque.

CONSEJO

Agrega este programa para hacer que el puntaje vuelva a 0 cuando haces click en la bandera verde.



Escondite

Haz que un objeto se esconda detrás de algo.



Escondite

scratch.mit.edu/hide

PREPÁRATE

Elige un objeto para que sea el escondite, como por ejemplo Roca.

Nuevo objeto



Roca

Luego, elige otro objeto que va a esconderse.



Giga

AGREGA ESTE CÓDIGO



Rocks

Al hacer click en ,

Enviar al frente



Giga

Al hacer click en ,

por siempre

ir a **pedra** — Elegir el escondite.

move **número al azar entre -100 y 100** pasos

esconder

esperar **número al azar entre 1 y 5** segs

mostrar

esperar **1** segs

CONSEJO

Elige la herramienta Crecer o Encoger y luego haz click en el objeto para cambiar su tamaño.

Crecer Encoger

