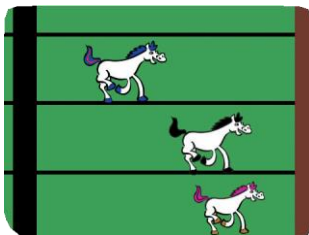
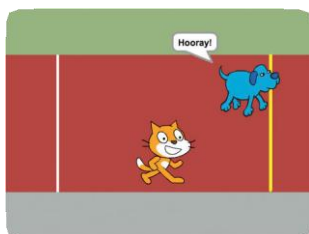


Cartas para una Carrera a la Llegada



Crea un juego en el que dos personajes juegan una carrera.

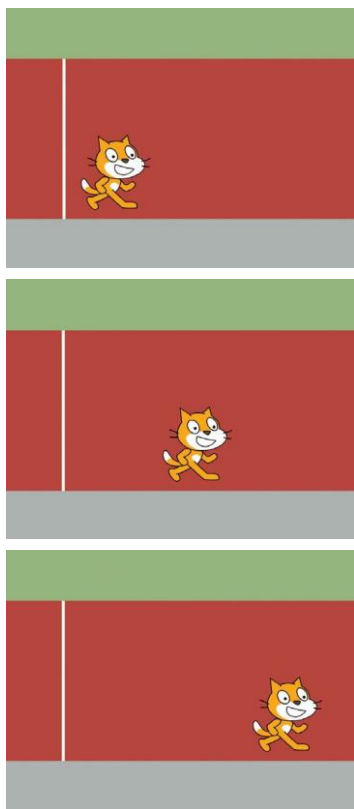
Cartas para una Carrera a la Llegada

Usa estas cartas en este orden:

- 1 Empieza la Carrera
- 2 En sus marcas...
- 3 Línea de Llegada
- 4 Elige un Corredor
- 5 Agrega un Sonido
- 6 Anima la Corrida
- 7 Compite con el Ordenador

Empieza la Carrera

Haz que tu objeto se mueva en la pista.



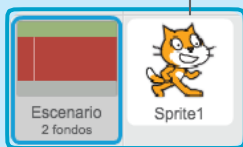
Empieza la Carrera

scratch.mit.edu/racegame

PREPÁRATE

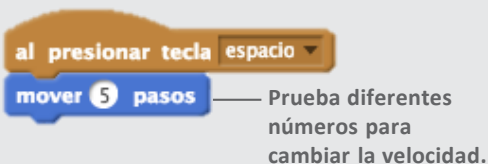


Haz click para seleccionar el gato.



AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**

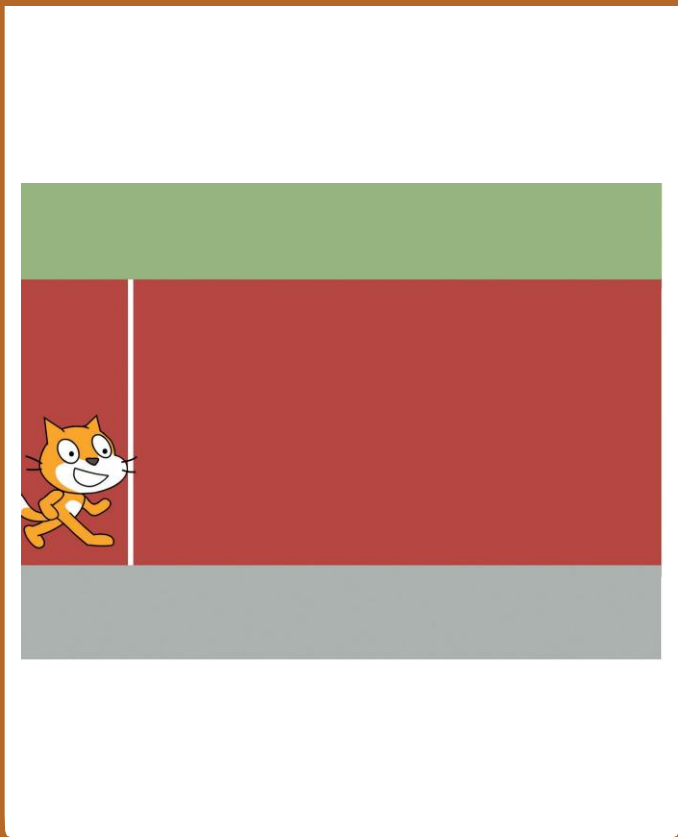


¡PRUÉBALO!

Presiona la tecla espacio para mover el objeto.

En sus Marcas...

Elige un punto de partida para tu objeto.

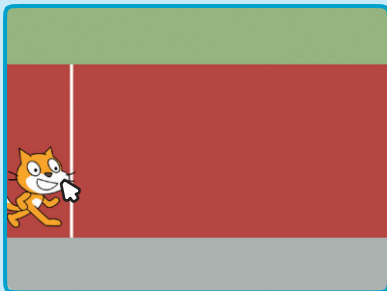


En sus Marcas...

scratch.mit.edu/racegame

PREPÁRATE

Arrastra tu objeto hacia donde lo quieres en el fondo.



AGREGA ESTE CÓDIGO



Fija la posición de inicio
(Tus números pueden
ser diferentes).

¡PRUÉBALO!

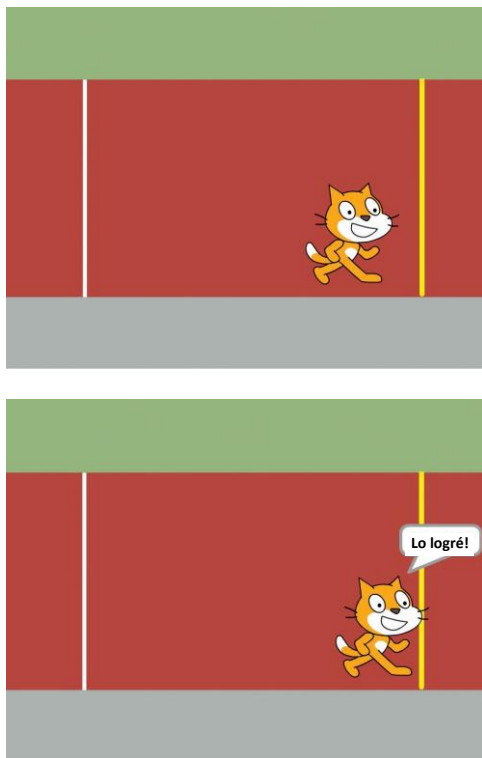
Presiona la tecla de
espacio para mover
tu objeto.

Haz click en la
bandera
verde para
resetear.



Línea de Llegada

Haz que tu objeto haga algo cuando llega a la llegada.



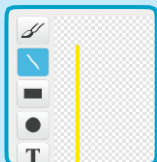
Línea de Llegada

scratch.mit.edu/racegame

PREPÁRATE

Haz click en el pincel para dibujar un nuevo objeto.

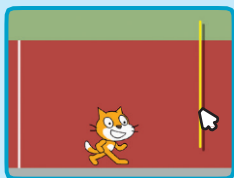
Nuevo objeto:    



Haz click en la herramienta línea y dibuja una línea.

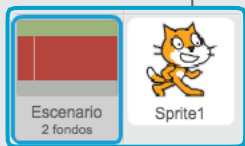
Para dibujar una línea recta, presiona shift mientras dibujas.

Arrastra la línea (Sprite2) al lugar en el que la quieres en el fondo.



AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click para elegir el gato.



Haz click en la pestaña de Programas

Programas



Elige Sprite2.

Agrega estos bloques.

¡PRUÉBALO!

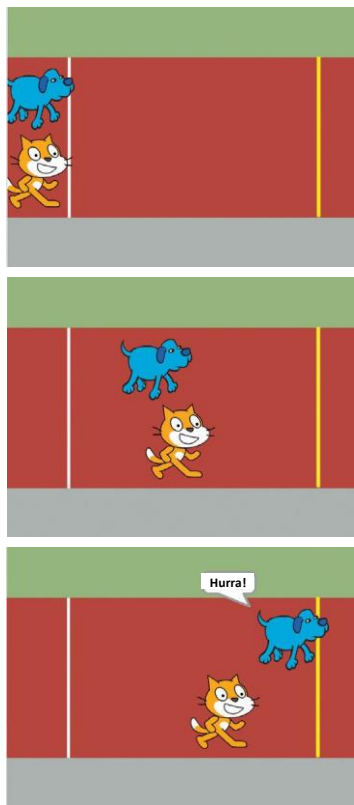
Haz click en la bandera verde para comenzar.



Continúa presionando la tecla de espacio hasta que cruces la línea de llegada.

Elige un Corredor

Agrega otro objeto para poder tener una carrera.



Elige un Corredor

scratch.mit.edu/racegame

PREPÁRATE

Elige un objeto para que sea el segundo corredor.

Nuevo objeto: 

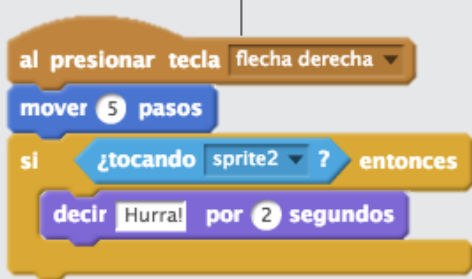


AGREGA ESTE CÓDIGO

Arrastra tu objeto hacia el lugar donde quieres que empiece.



Elige la flecha derecha u otra tecla.



¡PRUÉBALO!

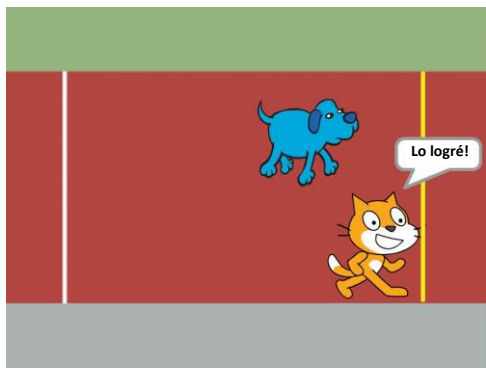
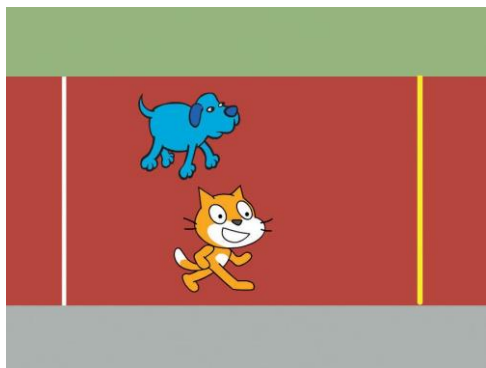
Haz click en la bandera verde para comenzar.



Presiona la tecla espacio y la flecha derecha para hacer que tus objetos compitan.

Agrega un Sonido

Emite un sonido cuando ganas la carrera.

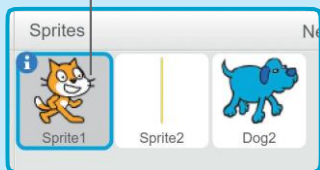


Agrega un Sonido

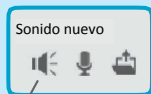
scratch.mit.edu/racegame

PREPÁRATE

Haz click para seleccionar el gato.



Haz click en la pestaña de **Sonidos**



Elige un sonido, como "cheer".

AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Agrega este bloque para emitir el sonido.

¡PRUÉBALO!

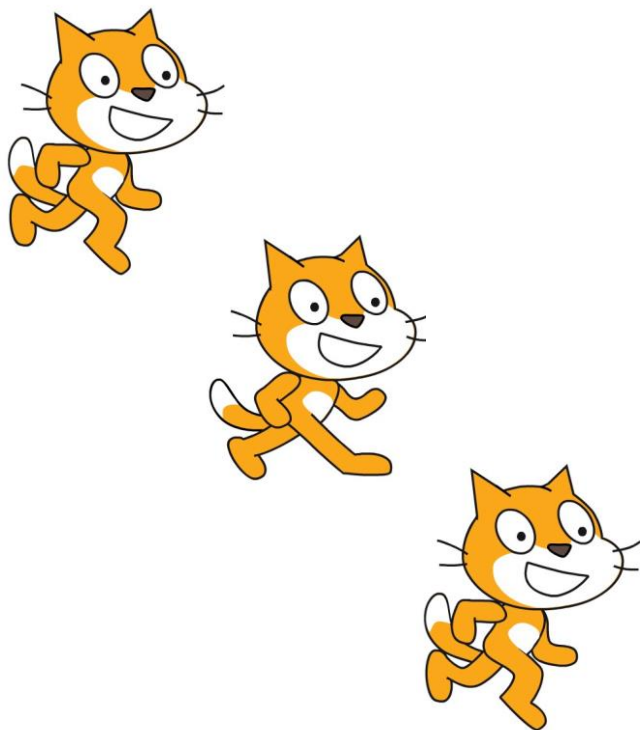
Haz click en la bandera verde para comenzar.



Presiona la tecla espacio hasta cruzar la línea de llegada.

Anima la Corrida

Cambia de disfraces para hacer parecer que tu objeto está corriendo.

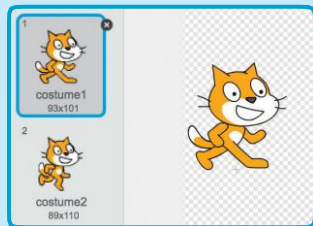


Anima la Corrida

scratch.mit.edu/racegame

PREPÁRATE

Haz click en la pestaña de **Disfraces** para ver los diferentes disfraces.



AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Agrega este bloque para cambiar entre disfraces.

¡PRUÉBALO!

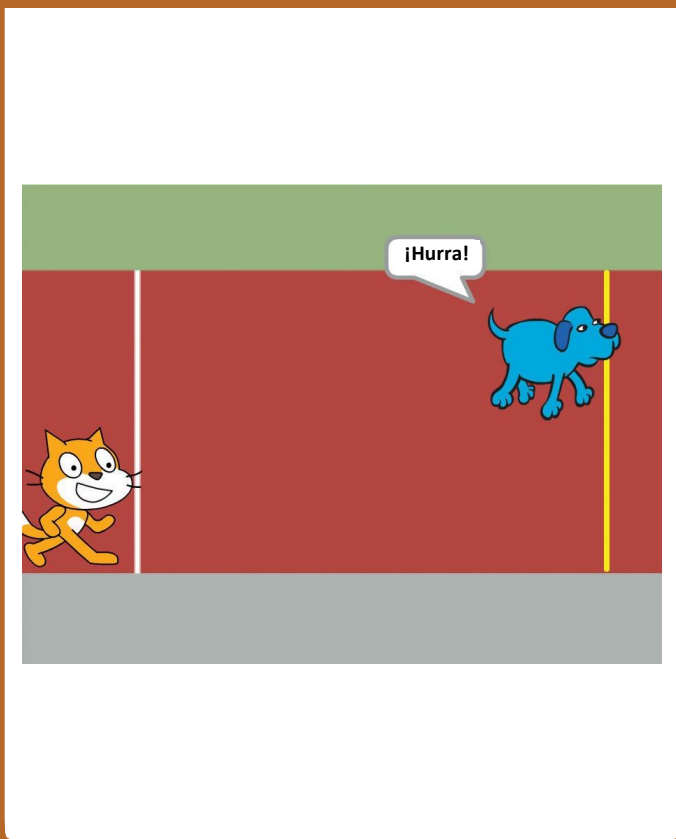
Presiona la tecla espacio.

CONSEJO

Puedes animar cualquier objeto que tenga más de un disfraz.

Compite con el Ordenador

Juega una carrera contra un objeto que se mueve de forma automática.

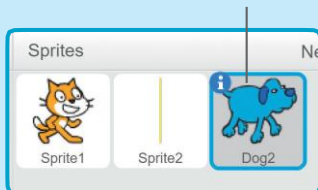


Compite con el Ordenador

scratch.mit.edu/racegame

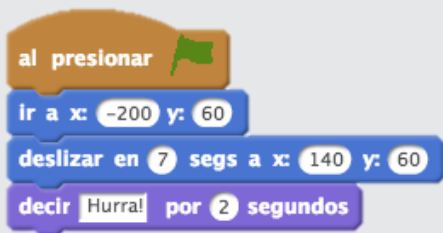
PREPÁRATE

Elige el objeto que quieres que se mueva automáticamente.



AGREGA ESTE CÓDIGO

Tipea un número menor de segundos para ir más rápido.



¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Presiona la tecla espacio para mover el otro objeto.