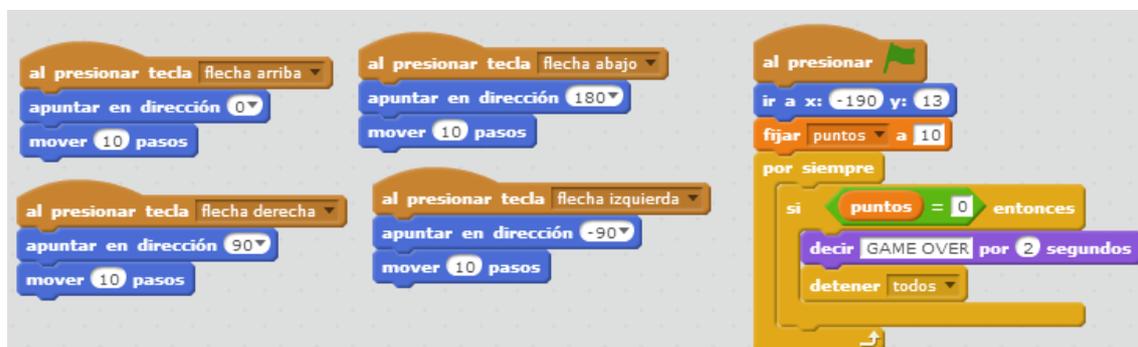


TALLER SCRATCH

Página web: <https://scratch.mit.edu/>

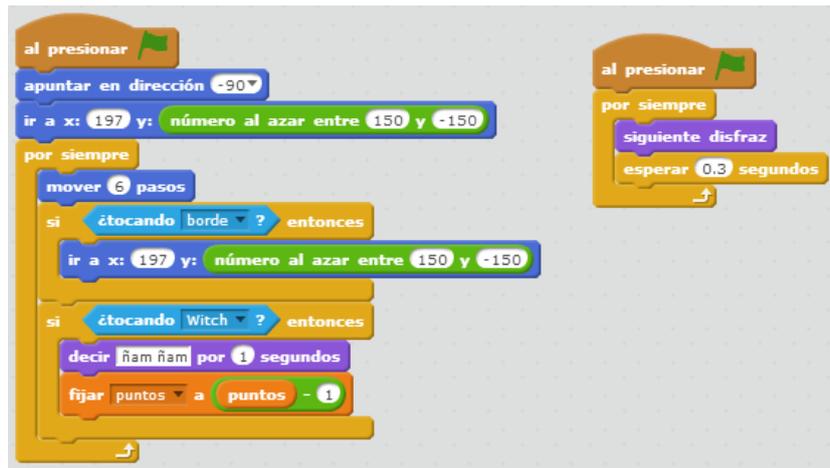
JUEGO DE LA BRUJA:

- 1- Añadimos a la bruja y redimensionamos
- 2- Le damos movimiento (importante movimiento como un punto, ver imagen) y situación inicial (x,y).
- 3- Añadimos la variable puntos y le decimos al personaje de la bruja que cuando empiece el marcador este a 10 y que cuando llegue a 0 entonces diga GAME OVER y se pare el programa (detener todos).



Código de la bruja.

- 4- Añadimos el personaje murciélago y redimensionamos
- 5- Le damos situación inicial y le decimos hacia donde debe moverse.
- 6- Repetición: por siempre.
- 7- Trabajamos los sensores y las condiciones → si toca el borde entonces lo volvemos a situar en el punto de partida. De esta forma empieza de nuevo.
- 8- Pero queremos que cada vez empiece en un punto diferente, entonces ponemos un número aleatorio de "y"
- 9- También queremos que si toca a la bruja diga "ñam ñam" y reste un punto, y que esto se repita todo el rato.
- 10- Le cambiamos el disfraz continuamente y le ponemos un fondo.
- 11- Por último, cuando ya tengamos todo el código para un murciélago, duplicamos los murciélagos.



```
al presionar bandera verde clicada
  apuntar en dirección -90
  ir a x: 197 y: número al azar entre 150 y -150
  por siempre
    mover 6 pasos
    si tocando borde? entonces
      ir a x: 197 y: número al azar entre 150 y -150
    si tocando Witch? entonces
      decir ñam ñam por 1 segundos
      fijar puntos a puntos - 1
```

```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    siguiente disfraz
    esperar 0.3 segundos
```

Código de los murciélagos.