17. Proyectos de juegos

(Actividad recomendada)

Caso práctico: ¡Vamos a hacer el primer juego!

Con todo lo que hemos visto, ya tenemos todos los ingredientes para hacer un sencillo juego.

Moveremos el gato con las flechas del teclado. el gato cambiará de disfraz para parecer que va andando.

Hacer que cuando el gato toque al perro, el perro se mueva a una posición aleatoria y ladre.

Solución

En una actividad anterior hemos visto que el bloque "Si....entonces" lo podemos añadir por cuatro veces después de presionar cada tecla. En esta solución se muestra cómo poner estos bloques sólo una vez en un programa independiente dentro de la programación del Gato. Es necesario añadir el bloque "por siempre" para que se esté constantemente comprobando si el gato toca al perro.

Programación del Gato:



Programación del Perro:



Juego de perseguir

> (Actividad recomendada)

- Animar un personaje cuando presionamos una tecla
- Introducir un bucle condicional
- Introducir un sensor
- Crear una variable
- Dar un valor o resetear una variable
- Cambiar el valor de una variable con el bloque ‘sumar a’
- Cambiar de fondo
- Mostrar un mensaje de victoria cuando finalice el juego

Tarjetas de juego Pong

> (Actividad voluntaria)

- Rebotar alrededor con el bloque ‘si toca un borde rebotar’
- Dar a x el valor ‘posición x del ratón’
- Detener todos los programas

Tarjetas de juegos- Saltar

> (Actividad voluntaria)

- Mover un obstáculo

Copyright 2026

- Saltar al presionar la tecla espacio
- Parar el juego con el bloque ‘esperar ‘ y el sensor ‘tocando un objeto’
- Añadir más obstáculos duplicando un objeto

Juegos de capturas:

(Actividad voluntaria)

- Comenzar en un punto al azar en la parte superior del escenario
- Hacer caer un objeto con el bloque ‘sumar a y –un valor numérico’
- Mover horizontalmente un objeto con el condicional ‘si’, con el sensor ‘¿tecla…presionada?’ y el bloque ‘sumar a x un valor numérico’.
- Sumar puntos extra dependiendo del objeto
- Finalizar el programa con el bloque ‘esperar hasta que’ el operador matemático iguale los puntos deseados a una variable.

Revision #12
Created 2023-06-18 12:37:39 CEST by Miguel Cortés
Updated 2023-12-20 10:44:57 CET by Alejandro Folch

Copyright 2026