

Ejercicios de SCRATCH: 3er año.

Propuesta 01:

Programar un juego del ahorcado para palabras de hasta 6 letras. El escenario debe mostrar: los contenedores para las letras que formen la palabra a descubrir, cuadro de texto para que el usuario ingrese la letra postulante y el gráfico que conforme la imagen del ahorcado (según aciertos o desaciertos). Mostrar variables con los intentos restantes, intentos erróneos e intentos acertados. Las palabras a descubrir serán en total 5 y serán seleccionadas al azar cuando se da inicio al juego.

Tareas a realizar:

- Configurar de 3 a 5 “vidas” para volver a jugar en caso de perder una partida.
- Brindar la posibilidad de reiniciar el juego al vaciar las vidas disponibles.
- Al iniciar el juego permitir que el jugador elija un personaje que brinde las indicaciones y muestre mensajes de los sucesos.

Propuesta 02:

Crear un juego similar al dinosaurio de Google offline. Se espera que se logre la simulación del salto del personaje para esquivar los obstáculos, los que aparecerán y se desplazarán de derecha a izquierda en intervalos de tiempo suficientes que permitan ser superados. Cada obstáculo evitado sumará un total de 15 puntos y el juego finalizará al alcanzar un total de 750 puntos. En caso de colisión, el jugador perderá una vida de un total de 5.

Tareas a realizar:

- Los obstáculos aumentarán su velocidad cada vez que los puntos superen los múltiplos de 100. En caso de perder una vida, la velocidad se reiniciará al igual que el puntaje.
- Cronometrar la partida.
- Cada 200 puntos cambiar la forma de los obstáculos.