

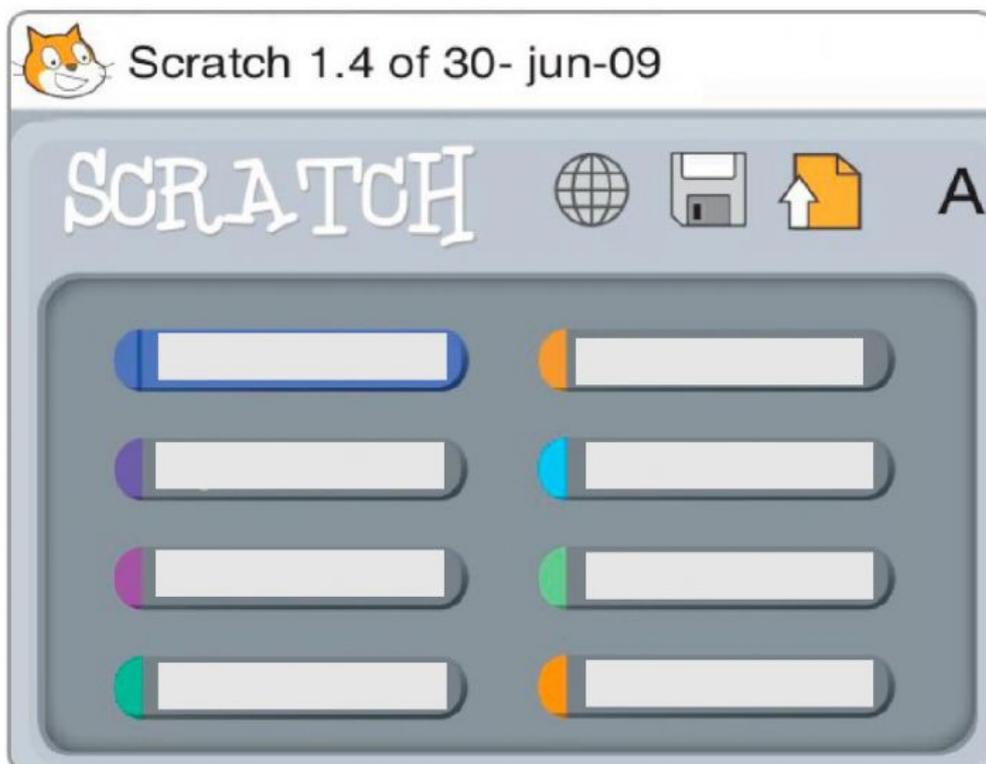
Colegio Mundo de los Niños
Primero básico
Computación
Profesor: Christian Cortave

Evaluación bimestral

Nombre: _____

Primera serie.

Instrucciones: a continuación, encontrará la paleta de colores de comandos en los cuales debe de escribir dentro de ellos el nombre correcto.

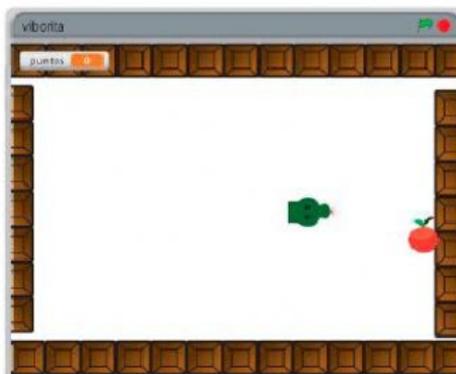
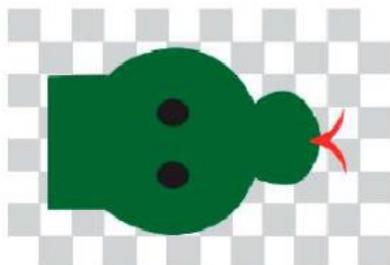


Segunda serie.

Instrucciones: realizan en el programa de Scratch el siguiente ejercicio, siga a detalle cada indicación.

Juego de la Viborita

Lo primero que hacemos es crear la viborita. Para ello simplemente dibujaremos primero la cabeza



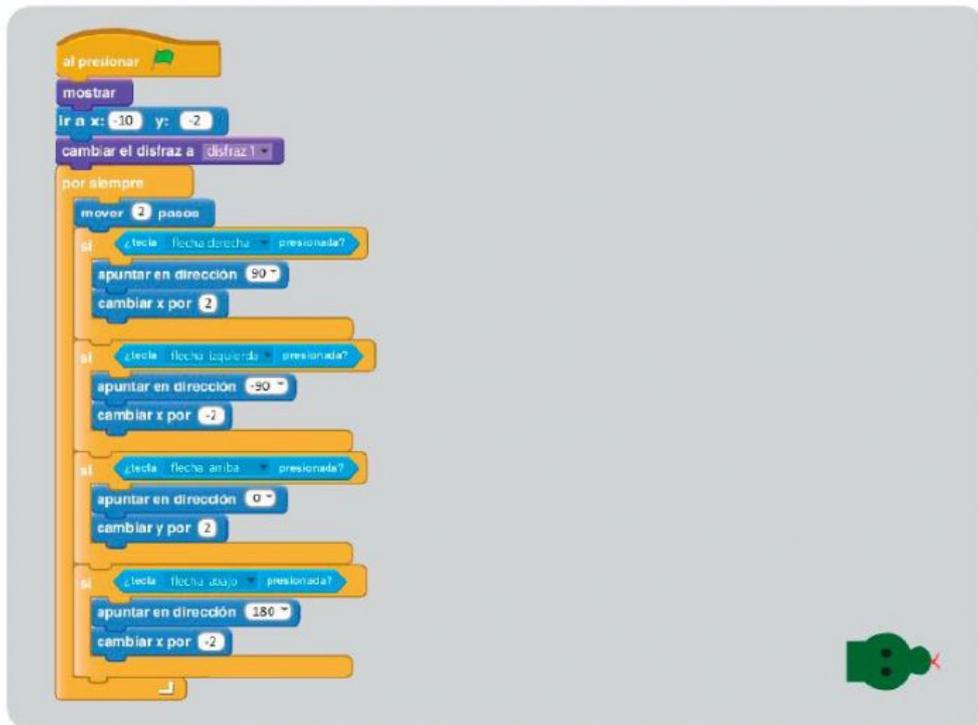
Acto seguido copiaremos el disfraz, agregando un fragmento cada vez a cada nuevo disfraz.

Ahora ya estamos en condiciones de programarla.

¿Cómo tiene que estar la viborita?

En constante movimiento.





```
al presionar bandera verde clicada
mostrar
ir a x: 10 y: -2
cambiar el disfraz a disfraz1
por siempre
  mover 2 pasos
  si ¿tecla flecha derecha presionada?
    apuntar en dirección 90
    cambiar x por 2
  si ¿tecla flecha izquierda presionada?
    apuntar en dirección -90
    cambiar x por -2
  si ¿tecla flecha arriba presionada?
    apuntar en dirección 0
    cambiar y por 2
  si ¿tecla flecha abajo presionada?
    apuntar en dirección 180
    cambiar y por -2
```

Lo que hacemos con este código es decirle a la vibora que al comenzar se muestre en su primer disfraz, que aparezca en un determinado lugar de la pantalla y que se mueva siempre (los 2 pasos es lo que le da la velocidad al objeto). Y que al presionar las flechas direccionales la viborita se moverá según la tecla presionada.

Para ello, crearemos entonces el objeto Fruta, luego regresaremos a la viborita y programaremos el siguiente código.



```
al presionar bandera verde clicada
por siempre
  si ¿tocando fruta?
    enviar a todos cambiar de lugar
    esperar 0.2 segundos
    fijar puntos a puntos + 10
    siguiente disfraz
```

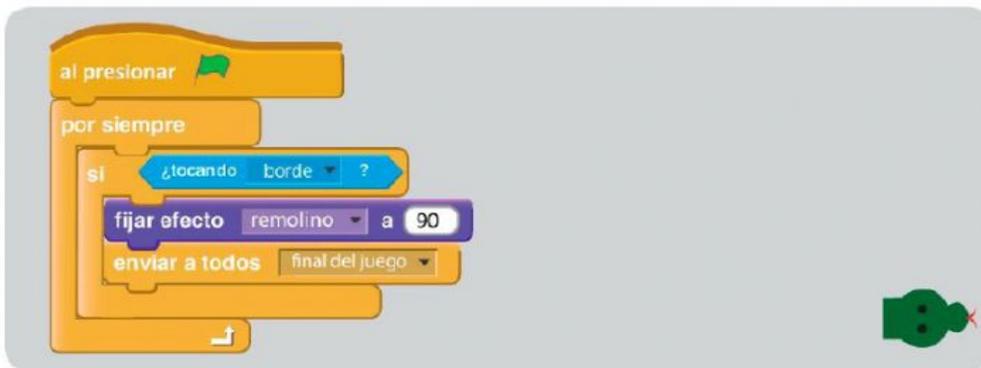
Como podrás observar estamos mandando un mensaje Cambio de Lugar. La Fruta recogerá ese mensaje y cambiará de posición. Es por eso que vamos al Objeto Fruta y escribimos este código.



```
al recibir cambiar de lugar
  ir a x: número al azar entre -220 y 220 y: número al azar entre -145 y 145
```

The code block is for the 'Fruta' object. It starts with an 'al recibir' block set to 'cambiar de lugar'. Below it is an 'ir a x:' block with two 'número al azar entre' blocks. The first 'número al azar entre' block has values '-220' and '220'. The second 'número al azar entre' block has values '-145' and '145'. A small red apple icon is to the right of the code.

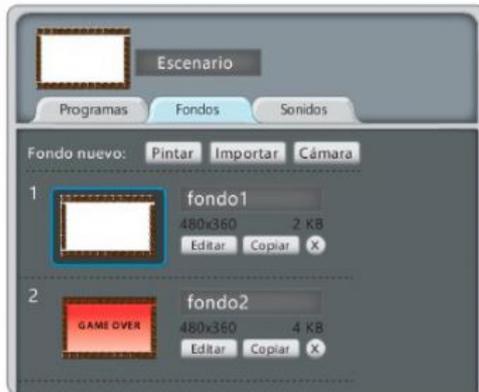
Ahora si el juego está casi terminado. Sin embargo nos está faltando el hecho de que se pierda cuando se está tocando un borde.



```
al presionar
  por siempre
    si tocando borde ?
      fijar efecto remolino a 90
      enviar a todos final del juego
```

The code block is for the 'Cajita' object. It starts with an 'al presionar' block. Below it is a 'por siempre' loop. Inside the loop is an 'si' block with the condition 'tocando borde?'. If true, it contains two blocks: 'fijar efecto remolino a 90' and 'enviar a todos final del juego'. A small green piggy bank icon is to the right of the code.

El mensaje Fin del juego será recogido por el escenario. Aquí se hará un segundo fondo que se va a mostrar cuando se pierde.



```
al presionar
  fijar puntos a 0
  cambiar el fondo a fondo 1

al recibir cambiar de lugar
  cambiar el fondo a fondo 2
  detener todo
```

The code block is for the 'Escenario' object. It starts with an 'al presionar' block containing 'fijar puntos a 0' and 'cambiar el fondo a fondo 1'. Below it is an 'al recibir' block set to 'cambiar de lugar' containing 'cambiar el fondo a fondo 2' and 'detener todo'.

Y con este último código aplicado al escenario se termina el juego, que inicializamos la variable puntos para que cuando empiece el juego arranque en 0.