



GIMNASIO SABIO CALDAS
GUIA DE TRABAJO
ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA-PROGRAMACIÓN
DOCENTE: YUDI ADRIANA SOLER FRANCO
SÉPTIMO

TEMA: Uso de herramientas de Scratch
HORAS DE TRABAJO: 2 horas

Objetivo: Aplica las herramientas ya vistas en clase para la programación de videojuegos sencillos.

1. Realiza el siguiente ejercicio en Scratch

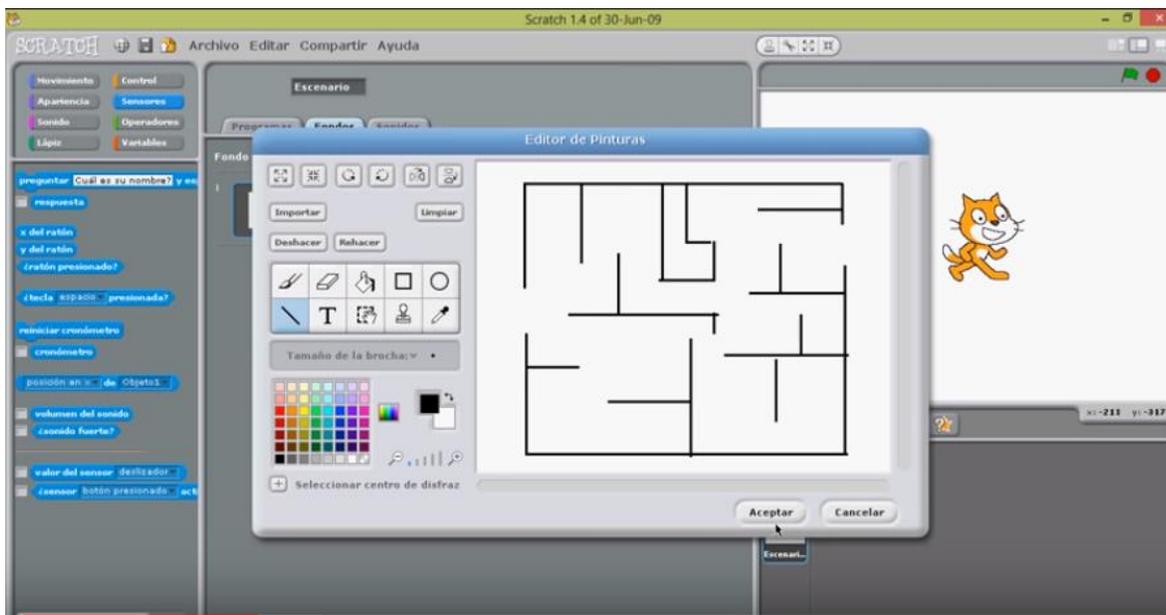
EJERCICIO 1 → MOVIMIENTOS – Este programa consiste en aprender como poder cambiar la dirección del desplazamiento y asignar un tiempo para que el objeto espere antes de ejecutar otra acción. Ahora elige el objeto helicóptero como personaje. Avanzará 100 pasos hacia arriba en 45 grados, esperará un segundo y bajará 100 pasos en -45 grados, este proceso lo hará 2 veces y finalmente se colocará en su posición original.

NOTA: Guarda el programa en pantallazos y envíalo en la asignación de EDMOD0.

2. JUEGO DE LABERINTO

Sigue el siguiente tutorial, para la programación de tu juego

1. Editar escenario, tal cual como se indica en la imagen, debes dibujar un laberinto.

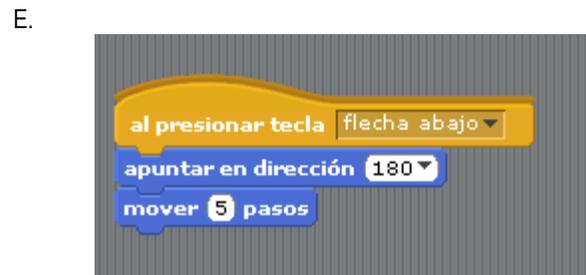
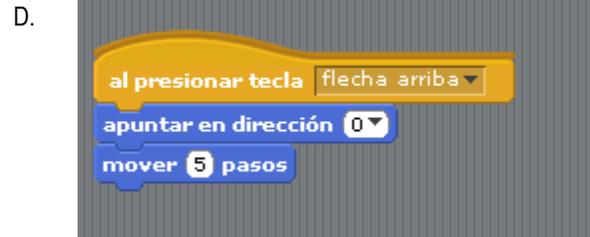


2. Listo el escenario, cambia el objeto y achícalo siempre y cuando el objeto pueda desplazarse dentro de las ranuras del laberinto.



GIMNASIO SABIO CALDAS
GUIA DE TRABAJO
ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA-PROGRAMACIÓN
DOCENTE: YUDI ADRIANA SOLER FRANCO
SÉPTIMO

3. PROGRAMEMOS EL OBJETO, Para realizar los diferentes movimientos en el laberinto.



4. Programemos el objeto, que cuando choque con alguna pared del laberinto se devuelva.



NOTA: aparecerá un gotero cuando das la opción ¿tocando el color  , lleva el gotero al escenario y dar clic en la línea negra de tu laberinto, para que el programa reconozca el color.

, lleva el gotero al escenario y dar



GIMNASIO SABIO CALDAS
GUIA DE TRABAJO
ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA-PROGRAMACIÓN
DOCENTE: YUDI ADRIANA SOLER FRANCO
SÉPTIMO

5. TRAER OTRO OBJETO COMO PREMIO

Escoge algunos de estos



PROGRAMEMOSLO desde OBJETO 1



NOTA: puedes visitar el siguiente link, donde encontraras el paso a paso del juego. <https://www.youtube.com/watch?v=nC9DhYnEtrw>

Guarda el programa en pantallazos y envíalo en la asignación de EDMODO.