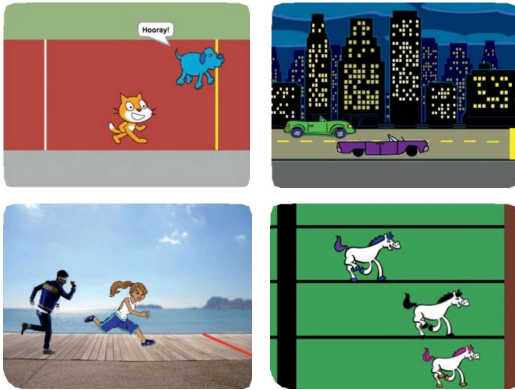


# Cartas para una Carrera a la Llegada



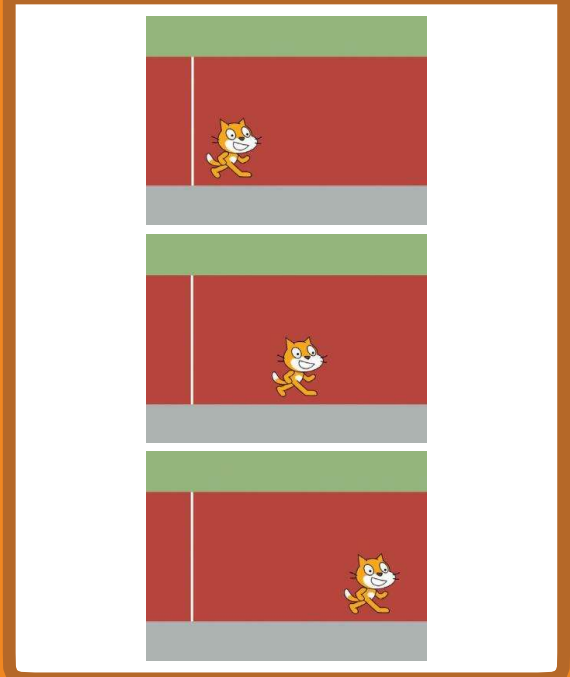
Crea un juego en el que dos personajes juegan una carrera.

[scratch.mit.edu/racegame](http://scratch.mit.edu/racegame)



# Empieza la Carrera

Haz que tu objeto se mueva en la pista.



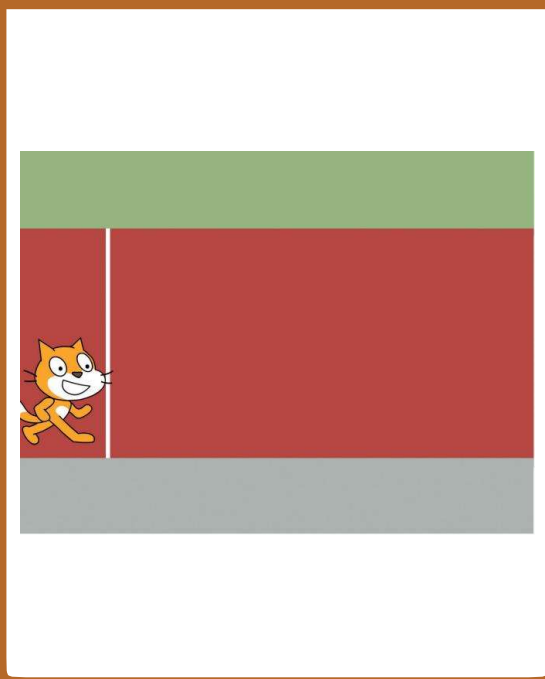
Carrera a la Llegada

1



# En sus Marcas...

Elige un punto de partida para tu objeto.



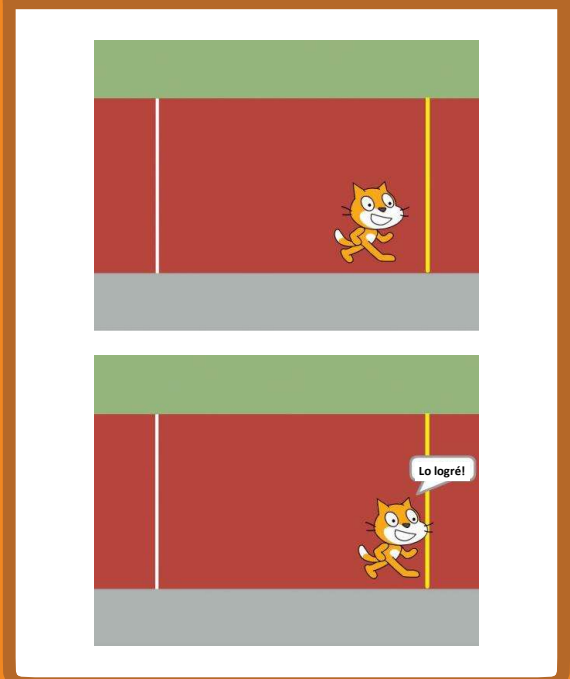
Carrera a la Llegada

2



# Línea de Llegada

Haz que tu objeto haga algo cuando llega a la llegada.



Carrera a la Llegada

3



# Empieza la Carrera

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

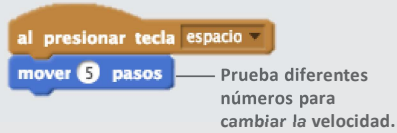


Haz click para seleccionar el gato.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



## ¡PRUÉBALO!

Presiona la tecla espacio para mover el objeto.

# Línea de Llegada

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

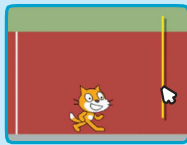
Haz click en el pincel para dibujar un nuevo objeto.



Haz click en la herramienta línea y dibuja una línea.

Para dibujar una línea recta, presiona shift mientras dibujas.

Arrastra la línea (Sprite2) al lugar en el que la quieres en el fondo.

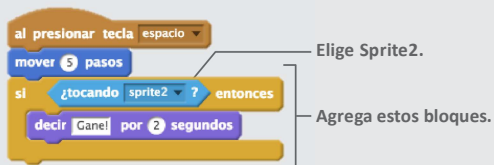


## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click para elegir el gato.



Haz click en la pestaña de **Programas**



## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Continúa presionando la tecla de espacio hasta que cruces la línea de llegada.

# Cartas para una Carrera a la Llegada

Usa estas cartas en este orden:

- 1 Empieza la Carrera
- 2 En sus marcas...
- 3 Línea de Llegada
- 4 Elige un Corredor
- 5 Agrega un Sonido
- 6 Anima la Corrida
- 7 Compite con el Ordenador

scratch.mit.edu/racegame

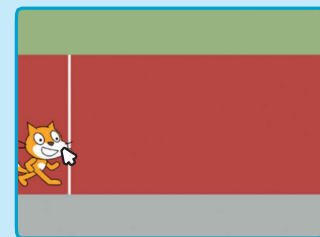
SCRATCH

# En sus Marcas...

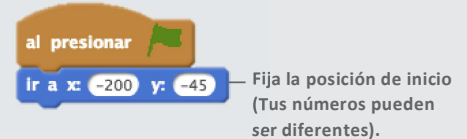
scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Arrastra tu objeto hacia donde lo quieres en el fondo.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



## ¡PRUÉBALO!

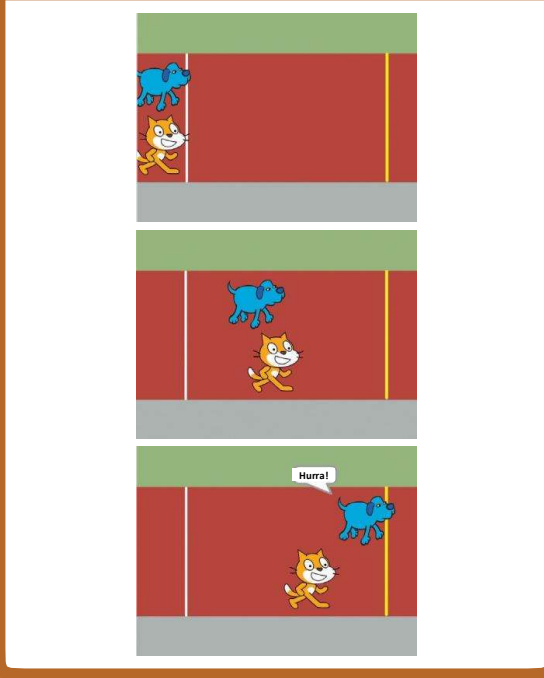
Presiona la tecla de espacio para mover tu objeto.

Haz click en la bandera verde para resetear.



## Elige un Corredor

Agrega otro objeto para poder tener una carrera.



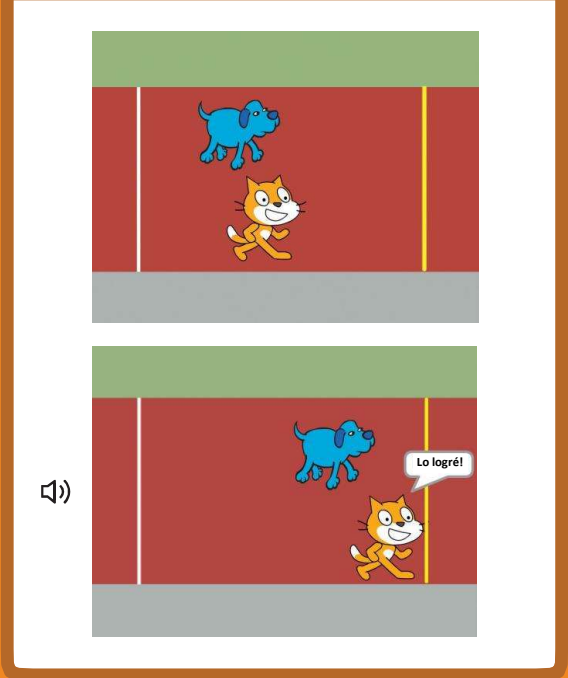
Carrera a la Llegada

4

SCRATCH

## Agrega un Sonido

Emite un sonido cuando ganas la carrera.



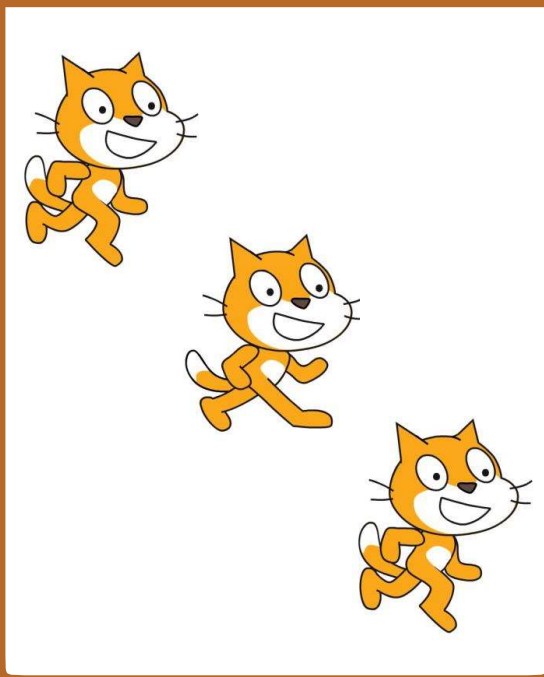
Carrera a la Llegada

5

SCRATCH

## Anima la Corrida

Cambia de disfraces para hacer parecer que tu objeto está corriendo.



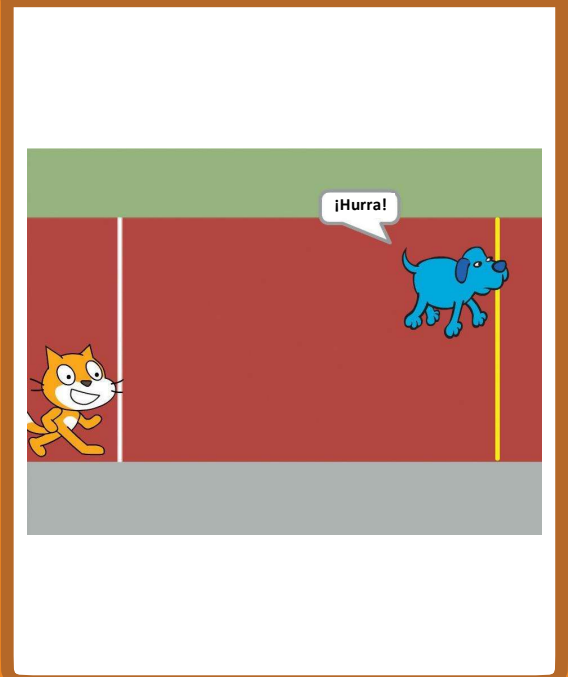
Carrera a la Llegada

6

SCRATCH

## Compite con el Ordenador

Juega una carrera contra un objeto que se mueve de forma automática.



Carrera a la Llegada

7

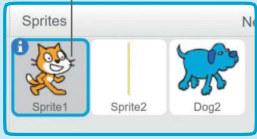
SCRATCH

# Agrega un Sonido

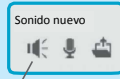
scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Haz click para seleccionar el gato.



Haz click en la pestaña de **Sonidos**



Elige un sonido, como "cheer".

## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Agrega este bloque para emitir el sonido.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Presiona la tecla espacio hasta cruzar la línea de llegada.

# Elige un Corredor

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Elige un objeto para que sea el segundo corredor.

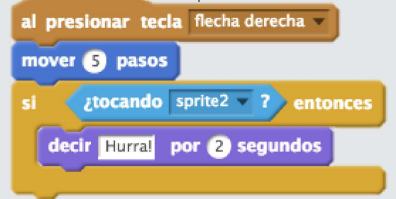
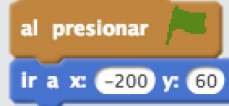


Nuevo objeto:

## AGREGA ESTE CÓDIGO

Arrastra tu objeto hacia el lugar donde quieres que empiece.

Elige la flecha derecha u otra tecla.



## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



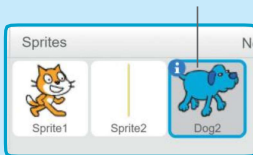
Presiona la tecla espacio y la flecha derecha para hacer que tus objetos compitan.

# Compite con el Ordenador

scratch.mit.edu/racegame

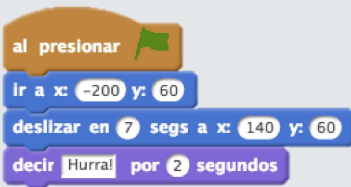
## PREPÁRATE

Elige el objeto que quieres que se mueva automáticamente.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Tipea un número menor de segundos para ir más rápido.



## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



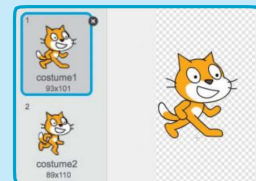
Presiona la tecla espacio para mover el otro objeto.

# Anima la Corrida

scratch.mit.edu/racegame

## PREPÁRATE

Haz click en la pestaña de **Disfraces** para ver los diferentes disfraces.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



Agrega este bloque para cambiar entre disfraces.

## ¡PRUÉBALO!

Presiona la tecla espacio.

## CONSEJO

Puedes animar cualquier objeto que tenga más de un disfraz.