

ALGORITMO PARA EL JUEGO DE TIRO

1. Configurar el escenario

- A. **Borrar el gato:** clic derecho sobre el gato>>borrar
- B. **Importar una imagen de fondo:** Pestaña fondos >> botón importar >> abrir carpeta naturer >> seleccionar "desert" >> aceptar
- C. **Eliminar Fondo1:** Seleccionar fondo 1 >> clic a X para borrar
- D. **Crear imagen del ganador:** carpeta fondo >> botón copiar >> botón editar >> herramienta texto >> escribir "ERES UN GANADOR" >> aceptar
- E. **Crear imagen del perdedor:** carpeta fondo >> botón copiar >> botón editar >> herramienta texto >> escribir "ERES UN PERDEDOR" >> aceptar
- F. **Programar el escenario**

Inicio

1. Cambiar fondo a Desert

1. Al recibir : soy un ganador
2. Cambiar el fondo a desert1
3. Detener todo

1. Al recibir : soy un perdedor
2. Cambiar el fondo a desert2
3. Detener todo

2. Diseñar mira telescópica

- A. **Dibujar la mira:** abrir carpeta "diseñar un objeto nuevo" >> selecciona herramienta elipse dibuja un círculo sin relleno >> seleccionar herramienta line y dibuja una cruz sobre el círculo >> aceptar
- B. **Dar nombre a la imagen:** 2 clic cuadro de texto objeto 1 y cambiar nombre objeto 1 por "mira"
- C. **Achicar mira:** seleccionar herramienta "achicar objeto">> varios clic a la mira hasta tamaño deseado.
- D. **Programar mira**

INICIO

1. Ir a $x=y=0$
2. Por siempre
3. Ir a apuntador del ratón

Fin

3. Configurar helicóptero

- A. **Importar el helicóptero:** abrir carpeta "escoger un nuevo objeto desde archivo" >> 2clip carpeta transportation >> seleccionar imagen "helicopter1" >> aceptar
- B. **Cambiar nombre a la imagen:** 2 clic cuadro de texto objeto 1 y cambiar nombre objeto 1 por "helicóptero"
- C. **Achicar helicóptero:** seleccionar herramienta "achicar objeto" >> varios clic al helicóptero hasta tamaño deseado.
- D. **Cambiar la orientación del helicóptero:** Pestaña "disfraces" >> botón editar >> Girar horizontalmente >> aceptar
- E. **Configurar disfraz del helicóptero:** Pestaña "disfraces" >> botón "editar" >> herramienta selección y líneas >> dibujar un helicóptero accidentado >> aceptar
- F. **Programar al helicóptero:** pestaña "programas"

INICIO

1. Esconder
2. Cambiar disfraz a helicóptero1
3. Por siempre
4. mostrar
5. Tocar sonido "motorcycle pasand"
6. Ir a x= 200 y=numero al azar entre 150 y -150
7. Repetir 100 veces
8. Mover -8 pasos

Fin

INICIO

4. Por siempre
5. Si tocando borde
6. esconder

Fin

4. Configurar puntos

A. Crear variable "PUTOS": nueva variables >> escribir el nombre de la variable >> aceptar

B. Programar puntos. Abrir pestaña programas de helicóptero

Inicio

1. Fijar puntos a 0
2. Por siempre
3. Si Tocando MIRA 1 y ratón presionado
4. Tocar sonido "Typing"
5. Cambiar el disfraz a "helicopter2"
6. Cambiar PUNTOS por 1
7. Esperar 1 segundo
8. Cambiar disfraz por "helicopter1"

Fin

C. Programar mensaje: Abrir pestaña programas de Mira

Inicio

1. Por siempre
2. Si puntos = 10
3. Enviar a todos: Soy un ganador

Fin

5. Configurar cronometro

A. Crear variable "CRONOMETRO": nueva variables >> escribir el nombre de la variable >> aceptar

B. Programar Cronometro Abrir pestaña programas helicóptero

Inicio

1. Fijar cronometro a 0
2. Por siempre
3. Esperar un segundo
4. Cambiar contador por 1
5. Si contador = 60
6. Enviara todos "Soy un perdedor"

Fin

6. Configurar patos

- A. Importar el Pato:** abrir carpeta “escoger un nuevo objeto desde archivo” >> 2click carpeta Animals >> seleccionar imagen “duck1” >> aceptar
- B. Cambiar nombre a la imagen:** 2 clic cuadro de texto objeto 1 y cambiar nombre objeto 1 por “PATO”
- C. Achicar la imagen del pato:** seleccionar herramienta “achicar objeto” >> varios clic al pato hasta tamaño deseado.
- D. Cambiar la orientación del pato:** Pestaña “disfraces” >> botón editar >> Girar horizontalmente >> aceptar
- E. Configurar disfraz del pato:** Pestaña “disfraces” >> botón “editar” >> herramienta selección, líneas, pincel, bote de pintura >> dibujar un pato herido >> aceptar
- F. Programar al pato:** pestaña “programas”

INICIO

1. Esconder
2. Cambiar disfraz a Duck1
3. Por siempre
 4. mostrar
 5. Ir a $x=200$ $y=$ numero al azar entre 150 y -150
 6. Repetir 100 veces
 7. Mover -8 pasos

Fin

INICIO

1. Por siempre
2. Si tocando borde
3. esconder

Fin

7. Configurar muerte de patos

- A. Crear variable “Patos”:** nueva variables >> escribir el nombre de la variable >> aceptar

- B. Programar muerte de patos:** Abrir pestaña programas de pato

Inicio

1. Fijar patos a 0
2. Por siempre
3. Si Tocando MIRA y ratón presionado
4. Tocar sonido “Typing”
5. Cambiar el disfraz a “Duck2”
6. Cambiar Patos por 1
7. Esperar 1 segundo
8. Cambiar disfraz por “Duck1”

Fin

- C. Programar mensaje:** Abrir pestaña programas de Pato

Inicio

1. Por siempre
2. Si pato = 10
3. Enviar a todos: Soy un perdedor

Fin