

Interacción de Objetos en Scratch - Carrera de autos (Actividad 3)

2009-05-28

Interacción de Objetos en Scratch - Carrera de autos (Actividad 3)

En esta actividad, los estudiantes deben representar una carrera de dos automóviles, que transitan por tres escenarios distintos. Cada escenario debe estar ambientado de manera diferente y al finalizar el recorrido uno de los automóviles debe llegar primero. Con esta actividad los estudiantes manejarán y explicarán los conceptos eventos e hilos ,1023,0,0 942,E23,Proyectos de Clase,Ampliando el juego Pong (Actividad 4 parte 1),

<http://www.eduteka.org/proyectos.php/5/2458,2009-05-28>, En esta actividad los estudiantes agregarán funcionalidades a un juego de Pong existente. Este juego consiste en tener un balón rebotando por las paredes del escenario, evitando que caiga al piso, manipulando para ello una base sobre la que debe rebotar. Los estudiantes cambiarán las características gráficas del balón, la base de rebote, la velocidad del balón, el tamaño de algunos objetos, crearán un personaje que se moverá bajo ciertas condiciones del juego, etc. En resumen, los estudiantes irán enriqueciendo un juego básico, agregando nuevas características y funcionalidades.