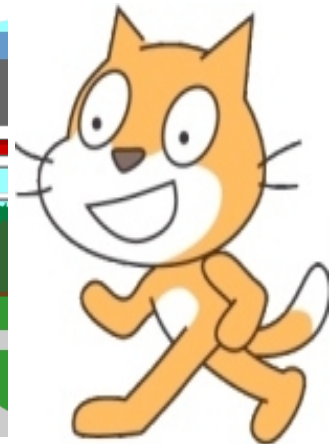


Guía para ejercicio de Sorteo para dar la clase



Vamos a hacer un juego en el que el profesor haga un sorteo para decir quien da la clase. Podríamos trabajar únicamente con los números de los alumnos, pero vamos a agregar los nombres así de paso introducimos el concepto de lista.

Es por eso que luego de elegir el escenario. En nuestro caso una escuela, vamos a ir a la programación para crear la lista de **nombres** e inicializarla (al principio borramos todo lo que pueda tener la lista).



Bueno, ahora vamos a trabajar con el Profesor:

En el caso del profesor ... el mismo va a proponer hacer el sorteo y enviar una señal para que todos los alumnos estén prontos.

Luego, en una variable **ganador** (hay que hacerla en Variables) guardamos el elegido (se elige un número al azar entre 1 y 5). Por último a la hora de decir el ganador lo que hacemos es fijarnos en la lista de nombres quien está en la posición del número ganador.

Allí mandamos la señal elegido para ver cual es el que tiene que adelantarse y cambiar de color.

Lo último es dar un tiempo de espera para que todo vuelva a empezar.

Ahora vamos a trabajar con los alumnos. Su código será similar, cambiando simplemente el número



de alumno.

Scratch code for 'ganador = 1':

- al recibir **prontos**
- establecer efecto **color** a **0**
- al recibir **elegido**
- si **ganador = 1** entonces
 - cambiar y por **-10**
 - establecer efecto **color** a **70**
 - pensar **Hmm...** por **2** segundos
 - cambiar y por **10**

Character: Girl, x: -72, y: -71

Scratch code for 'ganador = 2':

- al recibir **prontos**
- establecer efecto **color** a **0**
- al recibir **elegido**
- si **ganador = 2** entonces
 - cambiar y por **-10**
 - establecer efecto **color** a **70**
 - pensar **Hmm...** por **2** segundos
 - cambiar y por **10**

Character: Boy, x: -9, y: -81

Scratch code for 'ganador = 3':

- al recibir **prontos**
- establecer efecto **color** a **0**
- al recibir **elegido**
- si **ganador = 3** entonces
 - cambiar y por **-10**
 - establecer efecto **color** a **70**
 - pensar **Hmm...** por **2** segundos
 - cambiar y por **10**

Character: Girl, x: 98, y: -69

Scratch code for 'ganador = 4':

- al recibir **prontos**
- establecer efecto **color** a **0**
- al recibir **elegido**
- si **ganador = 4** entonces
 - cambiar y por **-10**
 - establecer efecto **color** a **70**
 - pensar **Hmm...** por **2** segundos
 - cambiar y por **10**

Character: Boy, x: 46, y: -70

Scratch code for 'ganador = 5':

- al recibir **prontos**
- establecer efecto **color** a **0**
- al recibir **elegido**
- si **ganador = 5** entonces
 - cambiar y por **-10**
 - establecer efecto **color** a **70**
 - pensar **Hmm...** por **2** segundos
 - cambiar y por **10**

Character: Girl, x: 151, y: -67