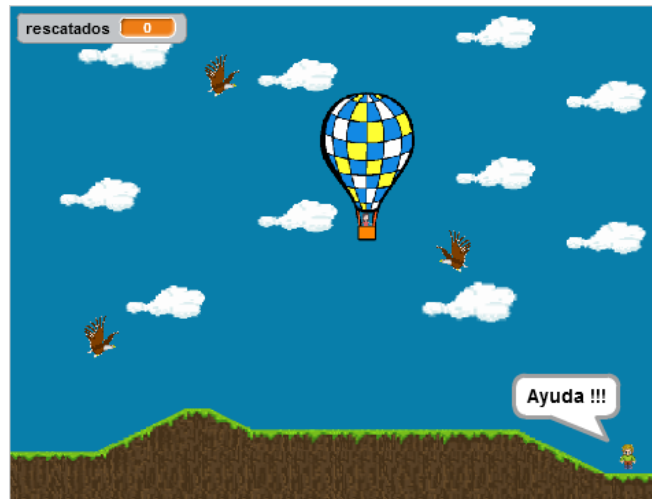


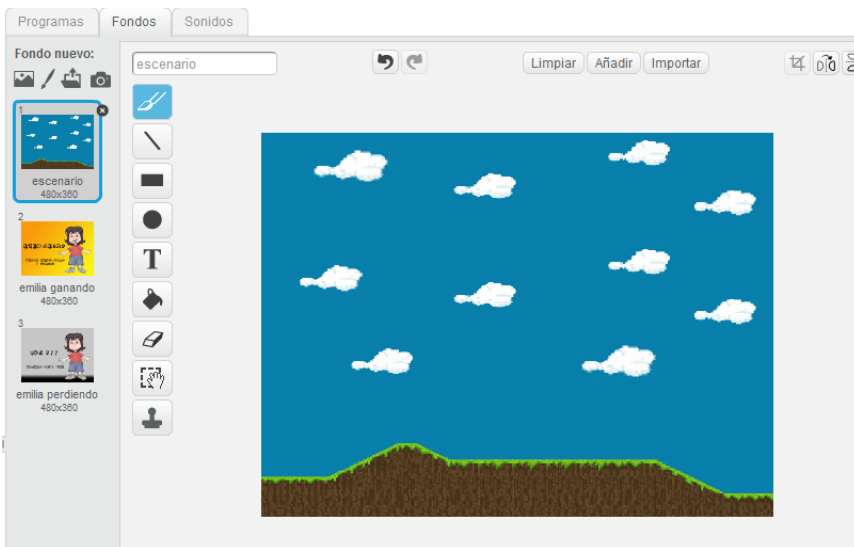
## Guía para juego de Aventura en Globo



Vamos a hacer un juego en el cual Emilia va a manejar el globo y va a rescatar a sus tres amigos. Pero cuidado debe evitar ser tocada por las águilas y cuando descienda no podrá tocar el suelo.

Lo primero que vamos a hacer es descargar los materiales (pueden crearlos Ustedes mismos, pero hacemos esto para que sea más rápido). Para ello basta con hacer click en el siguiente enlace (<http://sergiopalay.com/ceibal/aventuraenglobo.zip>) y descargar el archivo comprimido con las imágenes necesarias. Encontrarán las siguientes imágenes: **melli.png**, **melli 2.png**, **piloto.png**, **escenario.jpg**, **emilia ganando.jpg**, **emilia perdiendo.jpg**, **aguila.png** y **globo con emilia.png**

### Manos a la obra



Bueno, lo primero que vamos a hacer es importar los fondos. Para ello vamos a Fondos, Buscamos donde dice Fondo Nuevo .. y luego hacemos un clic en la Cargar Fondo desde Archivo (carpetita abierta) .. Allí cargamos tres imágenes, la de escenario, la pantalla en la que Emilia festeja y la pantalla en la que Emilia dice que perdió.

### El vuelo del globo

Ahora lo que vamos a hacer es importar la imagen del globo y darle movimiento.



Lo primero que hacemos es darle una posición inicial al globo. Lo mostramos y hacemos que su movimiento se relacione con el movimiento del ratón.

En la segunda parte del código, vamos a controlar que si toca el color del pasto se termina el juego.

Los pasos 3 y 4 lo que

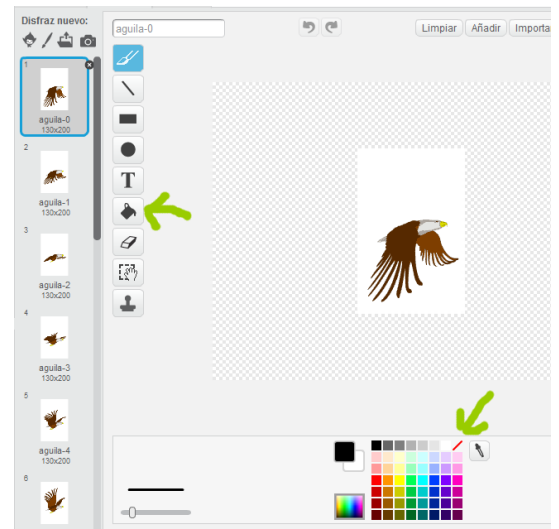
hacen esconder el globo tanto cuando se gana como cuando se pierde.

### Las águilas que surcan el cielo

En el caso de las águilas vamos a utilizar un gif animado. Lo que tenemos que hacer es importar la imagen. Vamos a disfraces y veremos que ha traído distintos disfraces del águila en distintas posiciones. Ahora lo que vamos a hacer en cada cuadro es sacarle el fondo blanco. Para ello vamos a elegir el tarro de pintura y como color el que tiene una línea roja en el medio. Luego vamos al águila y pintamos con ese color transparente y veremos como el fondo desaparece. Así con todas las imágenes.

Una vez que esté pronto. Ya podemos empezar a programar las águilas.

**Nota: Si trabajamos con Scratch 1.4 vendrá un único disfraz del águila y el alumno deberá crear a mano sus variantes.**

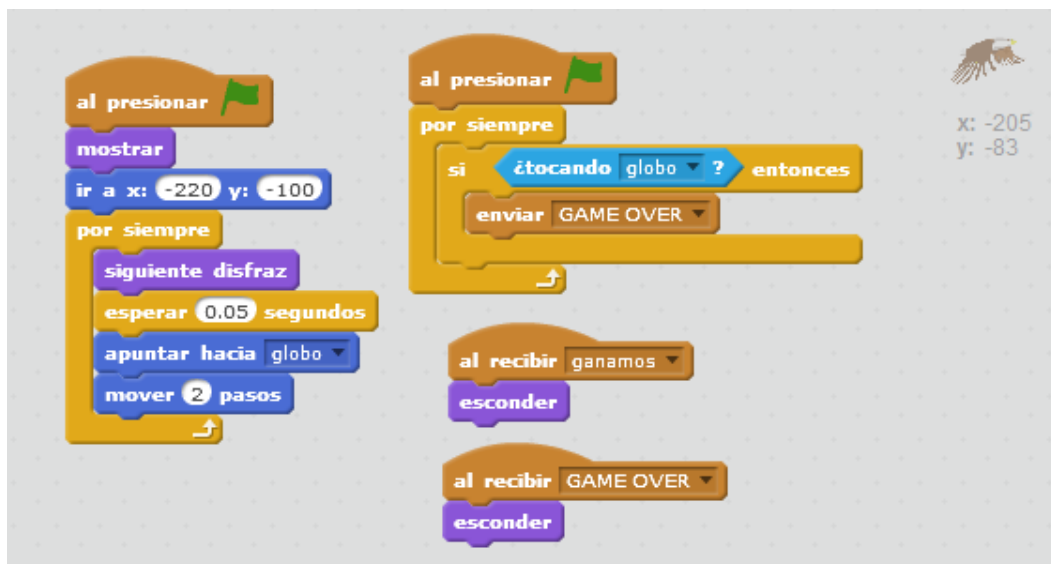


### Plan de vuelo del águila

Lo primero que hacemos es darle una posición inicial y dotarla de un movimiento horizontal haciendo que rebote cuando toca un borde.

En la segunda parte del código, lo que hacemos es controlar que si tocan el globo se termina el juego.

Los pasos 3 y 4 esconde el águila cuando se gana o se pierde.



**Nota:** Uno puede poner la cantidad de águilas que quiera, pero hay que tener cuidado que el juego no sea muy complicado. Se podría trabajar con clones .. pero no lo hacemos para que se pueda replicar el juego en Scratch 1.4 también.

Podemos tener águilas que vuelen en una dirección fija y otras que sigan al globo como este ejemplo.

### Rescatando a nuestros amigos

En nuestro caso tenemos tres amigos por rescatar. La idea es que cuando se rescata a uno, se espera un poco y aparece otro.



En el primero de los códigos escondemos el objeto, le damos una posición inicial y luego de dos segundos lo mostramos. Además decimos que mande un mensaje de ayuda. En el segundo de los códigos controlamos cuando se toque el globo, se suma 1 a una variable rescatados (la creamos antes) mandamos un mensaje de que se rescató el primer personaje.



Para el segundo de los personajes la técnica es similar. Lo que cambia es que aparece cuando rescatamos al otro mellizo y que una vez rescatado mandamos un mensaje de que ha sido rescatado el mellizo dos.

El tercer personaje funciona de una manera similar.

Nota: Uno puede colocar la cantidad de personajes que quiera. Hay que tener un



término medio para evitar que el juego resulte muy complicado.

### Terminado el juego .. volvemos al escenario



A comienzo inicializamos el fondo en el del escenario y la variable rescatos a cero.

Paralelamente hacemos que cuando los rescataos sean tres enviamos un mensaje de ganamos.

Por último controlamos que cuando se reciba el mensaje de ganamos, se cambié el fondo y se detenga el juego. Lo mismo cuando perdemos.

Además podemos colocar una canción de fondo para

acompañar el juego.

### Variantes:

El juego puede tener muchas más variantes, más pantallas, más personajes para rescatar, hacer que al presionar una tecla baje una escalera y el rescatado suba, etc.