

Guía para juego Paseo por el mundo



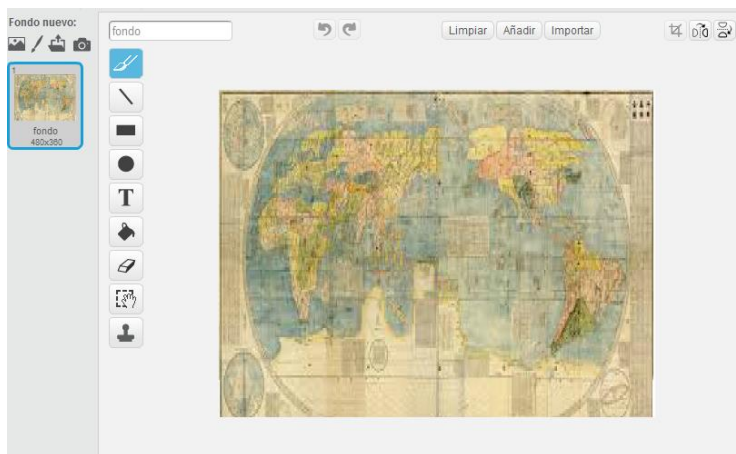
Esta vez Emilia ha decidido salir sola a pasear por el mundo y le ha mandado tres postales a Mauri. El problema es que no se sabe de donde son. Le ayudas a averiguarlo ...

Los materiales para este ejercicio se encuentran en

<http://www.sergiopalay.com/ceibal/de%20paseo%20por%20el%20mundo.zip> , por supuesto que pueden cambiarlos a gusto o agregar más preguntas y banderas

Preparando el Escenario

Lo primero que vamos a hacer es ir al Escenario y luego importar el fondo. Ya en la parte de programas, lo que hacemos es crear cuatro variables. En una vamos a guardar la cantidad de aciertos, en otra la respuesta, en otra sabremos si el usuario ha contestado y con la última vamos saber cuál es el número de pregunta que hemos hecho.



Importando los demás objetos

Ahora vamos a importar al Melli, nuestro personaje, las tres banderas y las postales. En el caso de las postales vamos a trabajar con un objeto que va a tener cuatro disfraces diferentes (uno el sobre, otro en Madrid, otro en Brasil y otro en Perú).



Programando la postal



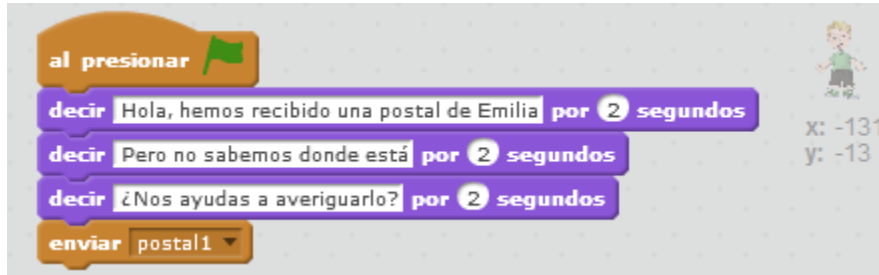
Se trabaja con cambios de disfraces según sea necesario.

Programando las banderas



Cuando se cliquee en la bandera se carga la variable respuesta y se indica que se ha contestado.

Programando el personaje



Lo que falta es trabajar con la programación de nuestro personaje. En primer lugar realiza un diálogo de presentación.



Veamos los códigos.. En el primero de los casos, cuando se recibe la postal 1 se chequea que estemos en la pregunta uno, y que se haya contestado. Si la respuesta es España agregamos un acierto, cambiamos de pregunta y ponemos contesta en NO, para estar prontos para recibir la siguiente respuesta. Si la respuesta no es correcta se informa y se manda el mensaje de pasar a la siguiente postal.

En la postal tres se mandan mensajes de pasar al final.

