

## PROYECTO SCRATCH 3RO ESO



Se trata de la programación de un videojuego atendiendo a las características y condiciones explicadas en clase.

Para elaborarlo debe tenerse en cuenta los diferentes apartados vistos durante las sesiones de teoría. Para facilitar el repaso de lo aprendido os pongo un vídeo al respecto en cada punto.

1. Diseño de un fondo o fondos característicos [Video 1](#)
2. Debe contarse con estructuras básicas de movimiento e interacción en los diferentes personajes que interactúen en el juego [Video 2](#)
3. Tiene que contar con algún elemento de programación de preguntas [Video 3](#)
4. Se puede agregar la herramienta “Lápiz”. Este apartado es opcional [Video 4](#)
5. Vuestros personajes deben contar con movimientos físicos lo más parecido a la realidad, para eso repasamos el MRUA y la fuerza de gravedad. [Video 5](#)
6. Se debe añadir algún elemento diferenciador en algún personaje, por ejemplo el lanzamiento de proyectiles. [Video 6](#)
7. El juego puede evolucionar a través del cambio de fondo o del cambio de scroll. Para este segundo aspecto tener en cuenta lo aprendido con las variables. [Video 7](#)
8. Sería bueno incluir alguna variable en forma de marcador o de evolución del juego.

Se valorará exclusivamente lo trabajado en clase. Para grabar tu proyecto en los ordenadores recuerda que debes seguir la ruta: escritorio-alumno-datos.

La entrega se hará durante la semana de exámenes.

Cualquier duda puedes visitar nuestra página web.