


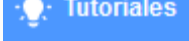

3. Jugar al fútbol

En esta práctica vamos a programar a dos personajes que jugarán al fútbol pasándose un balón de uno a otro.



1. Iniciamos el [editor de Scratch](#).

2. Pulsamos el botón idioma  en la barra superior y elegimos **Español**.

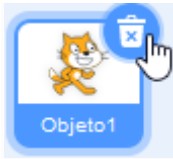
3. Pulsamos el botón de tutoriales  y luego el botón de animación .

Seleccionamos el tutorial "Deslizarse" y lo visualizamos.

Después seleccionamos el tutorial "Animar un objeto" y lo visualizamos.

En estos dos tutoriales veremos el funcionamiento básico del programa. Una vez terminados los tutoriales vamos a crear un programa en el que dos personajes dan patadas a un balón que se desplaza por la pantalla.

4. Borramos el objeto gato presionando sobre el icono del cubo de basura.



5. Ahora escogemos un fondo adecuado para nuestro juego. Cambiamos el fondo de escenario a un **campo de futbol**.



Pulsamos el botón elige un fondo .

Buscamos en la sección **Exteriores**.

y seleccionamos el fondo **Playing Field**.



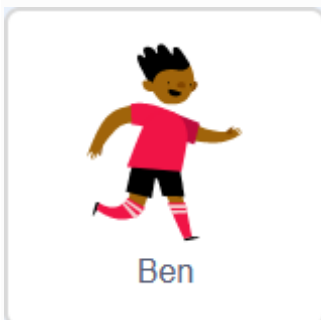
6. A continuación añadimos un nuevo personaje, un **niño**.




Pulsamos el botón elige un objeto .

Buscamos en la sección **Gente**.

y seleccionamos el objeto **Ben**.



7. Vamos a programar la posición inicial del niño. Movemos al niño a la

posición deseada y en el botón movimiento  elegimos la

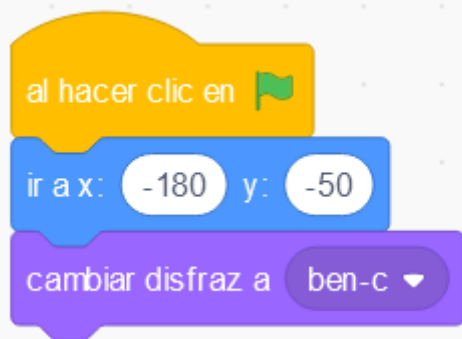
instrucción



En el botón apariencia

 Apariencia

elegimos el disfraz inicial del niño.



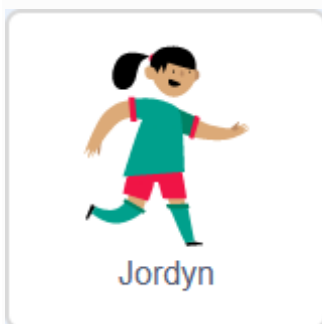
8. Añadimos un nuevo personaje, una **niña**.



Pulsamos el botón elige un objeto




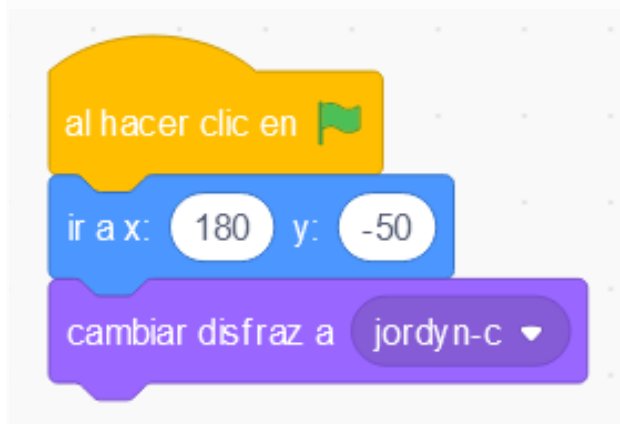
Buscamos en la sección **Gente**.

y seleccionamos el objeto **Jordyn**.

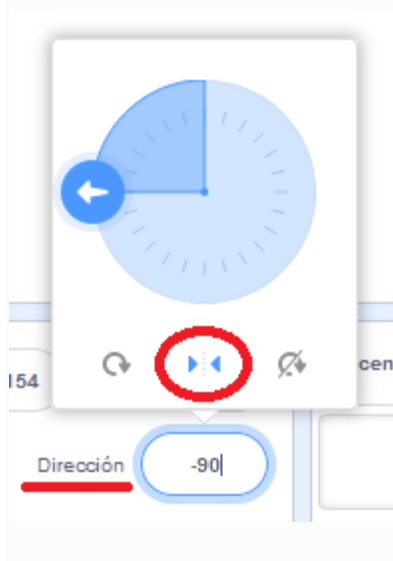


9. Vamos a programar la posición inicial de la niña. Movemos a la niña a la posición deseada y en el botón movimiento  elegimos la instrucción .


En el botón apariencia  elegimos el disfraz inicial de la niña.



Por último, dentro del objeto Jordyn, pulsamos en la opción de dirección y fijamos el giro a -90 grados y de izquierda a derecha pulsando en las dos flechas enfrentadas. De esta manera la niña no quedará boca arriba al girar en sentido contrario.

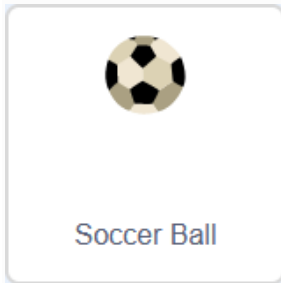


10. Añadimos un nuevo personaje, un **balón de fútbol**.

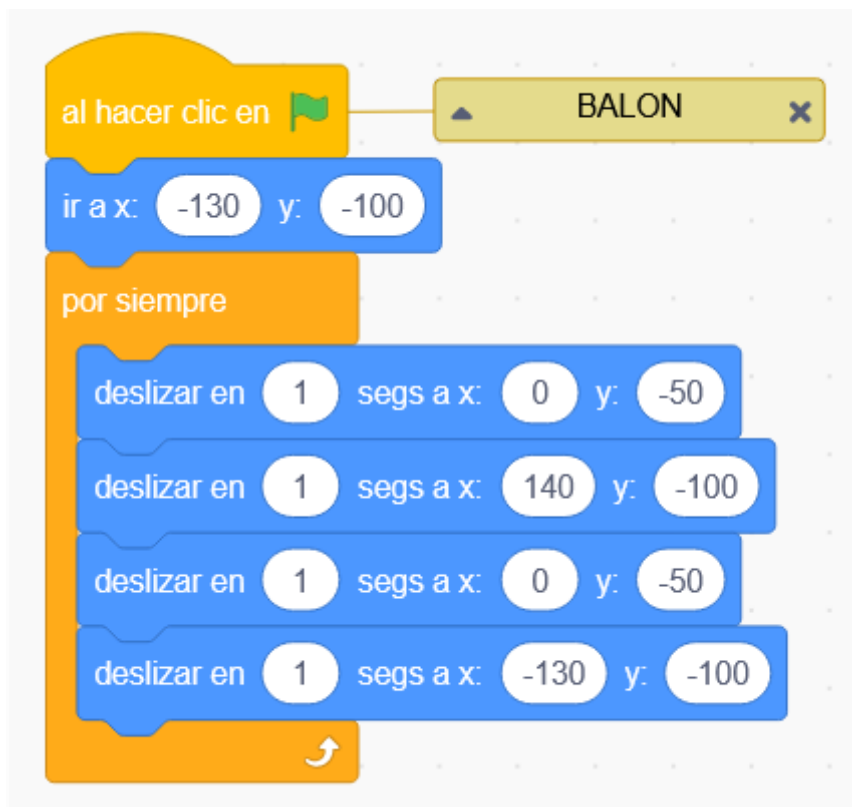
Pulsamos el botón elige un objeto .

Buscamos en la sección **Deportes**.

y seleccionamos el objeto **Soccer Ball**.



11. Programamos el movimiento del balón con dos deslizamientos a la izquierda y dos deslizamientos a la derecha, siguiendo las instrucciones del tutorial. Los dos movimientos a cada lado se utilizan para que parezca que el balón sube y baja de un lado a otro.

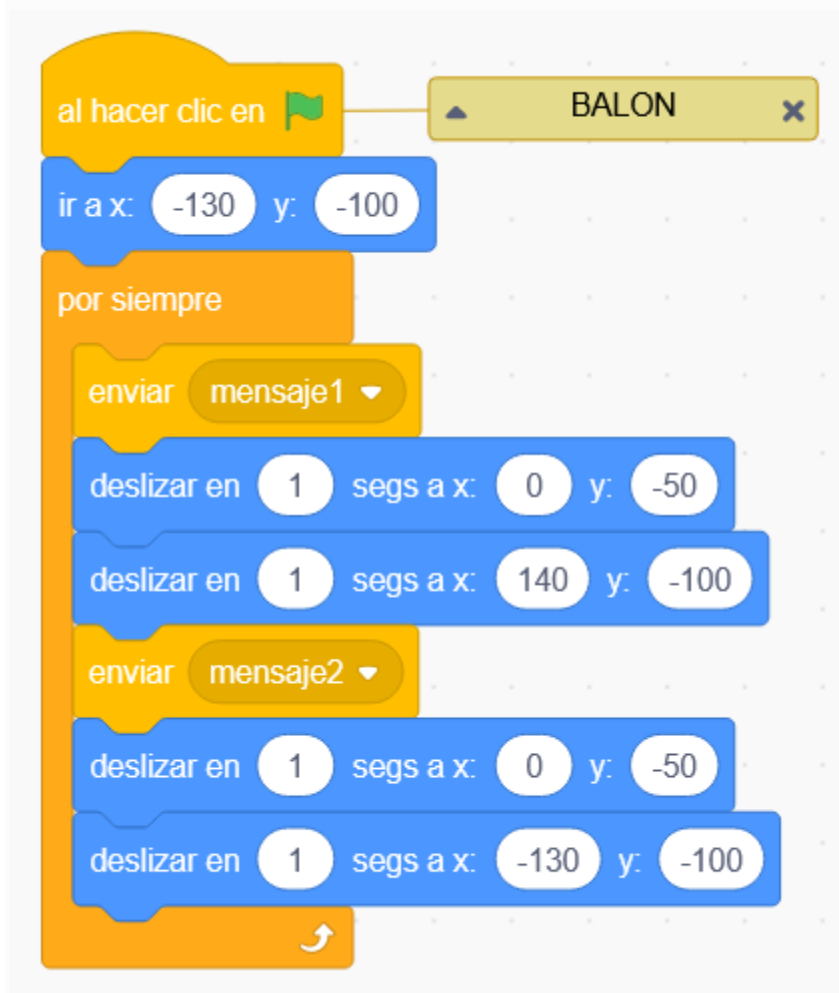


12. Pulsamos la bandera verde  para probar el funcionamiento del programa.

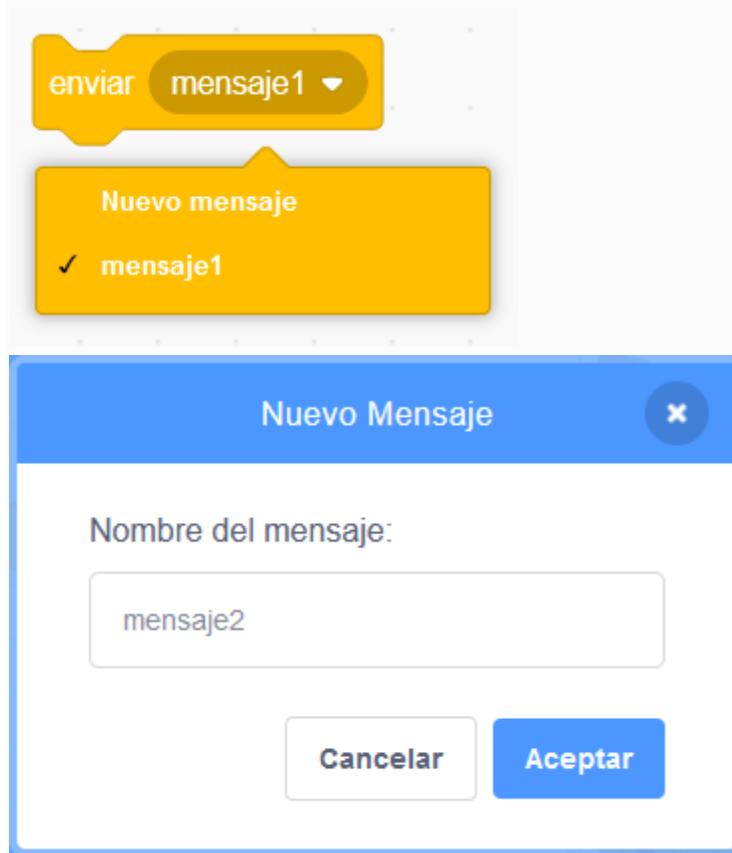
El balón debe moverse a un lado y a otro entre las piernas de los dos personajes.

13. Ahora vamos a coordinar a todos los objetos mediante mensajes para que los niños golpeen el balón cuando les llegue a los pies.

Primero modificamos el código del balón para que envíe mensajes al llegar a cada uno de los extremos.



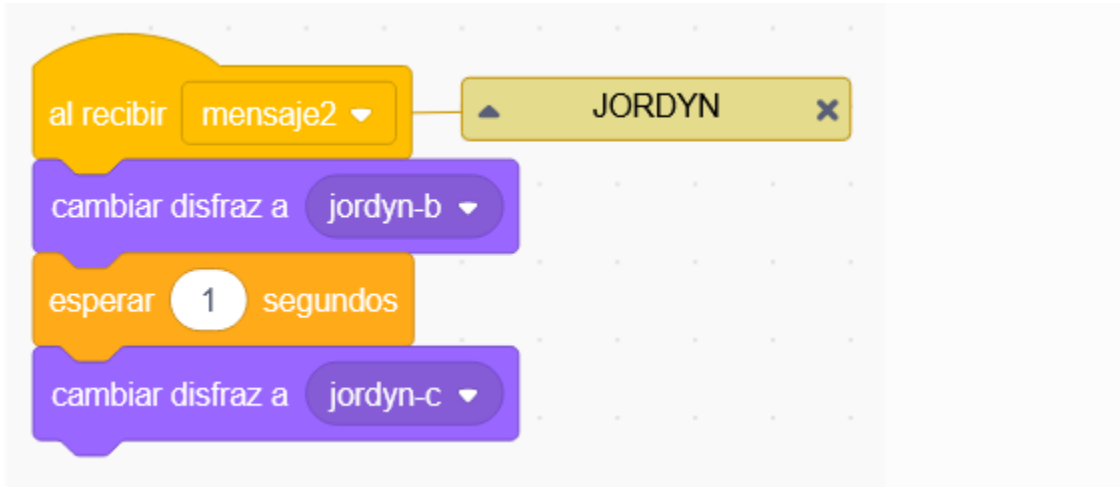
El **mensaje2** se consigue pulsando en nuevo mensaje para crearlo.




14. Seleccionamos al **objeto Ben** para añadir el siguiente programa.



15. Seleccionamos al **objeto Jordyn** para añadir el siguiente programa.



16. Pulsamos la bandera verde  para probar el funcionamiento del programa.

Retos

1. Modifica el programa para que los personajes estén situados en otro lugar distinto de la pantalla.
2. Crea un programa para que un personaje se mueva dando vueltas por el campo para entrenar y pasando por cuatro esquinas.
3. Modifica el programa y el fondo para que un solo jugador juegue al frontón con una pelota.