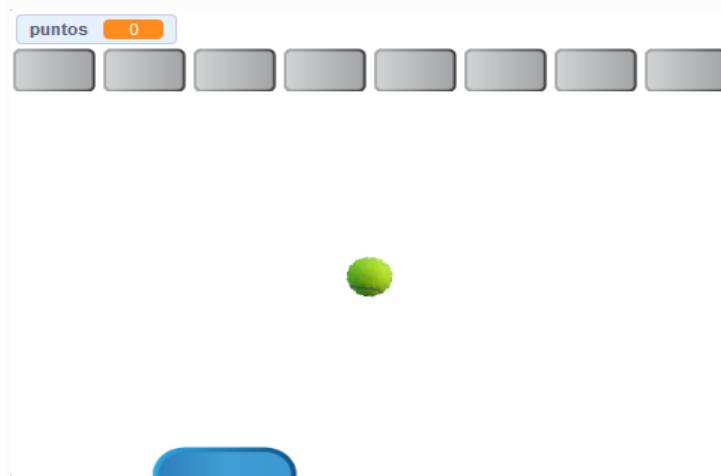


8. Romper ladrillos



En esta práctica vamos a programar un juego que consiste en romper ladrillos con una pelota que rebota en una barra. Cada ladrillo roto nos dará un punto.

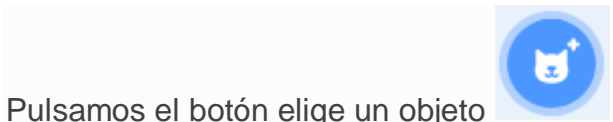
1. Iniciamos el [editor de Scratch](#).

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

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

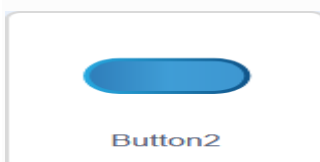


4. Añadimos un nuevo personaje, una **barra de control**.

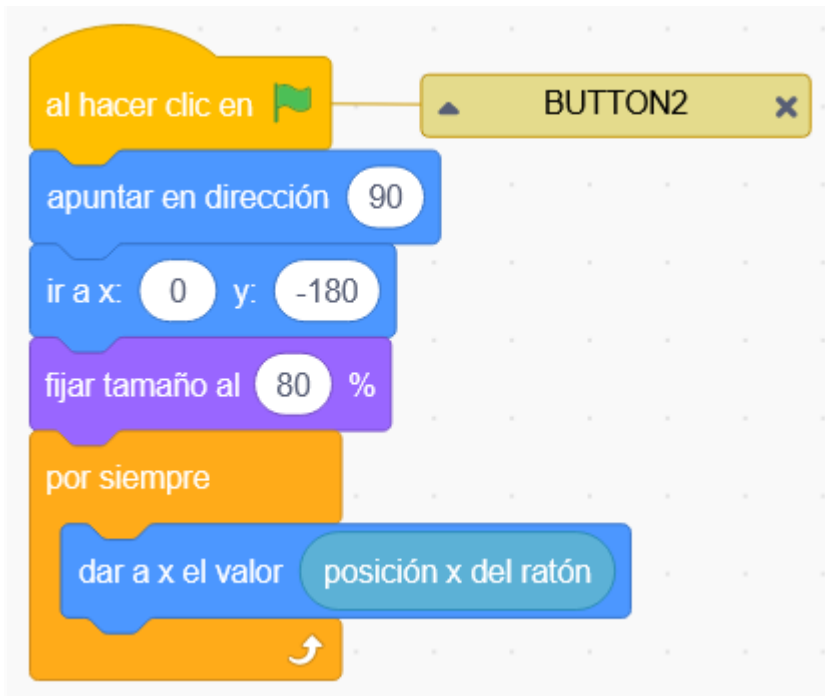



Buscamos en la sección **Todos**.

y seleccionamos el objeto **Button2**.



5. Realizamos el siguiente programa para la barra de control.



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

La barra debe moverse horizontalmente en la parte baja de la pantalla siguiendo la posición del ratón.

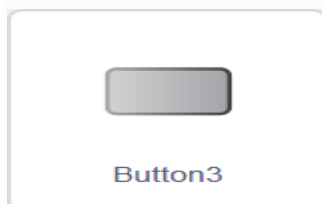
7. Añadimos un nuevo personaje, un **ladrillo**.



Pulsamos el botón elige un objeto .

Buscamos en la sección **Todos**.

y seleccionamos el objeto **Button3**.



8. Añadimos un nuevo personaje, una **pelota de tenis**.



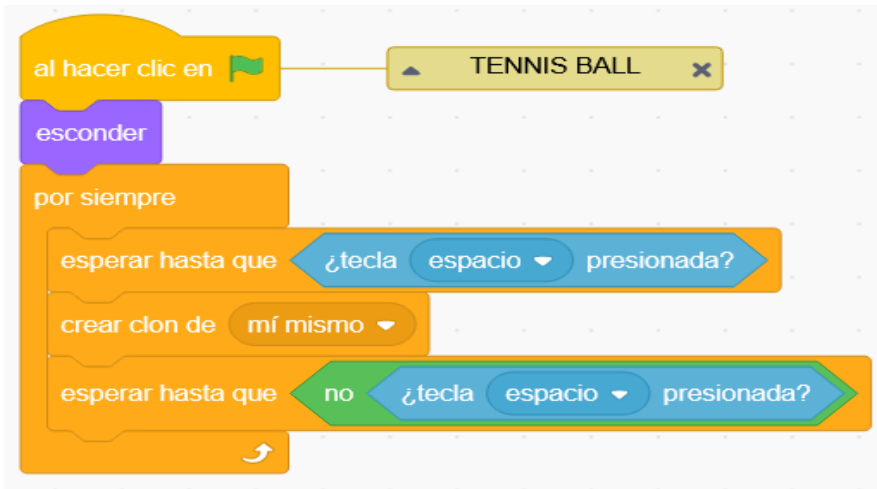
Pulsamos el botón elige un objeto .

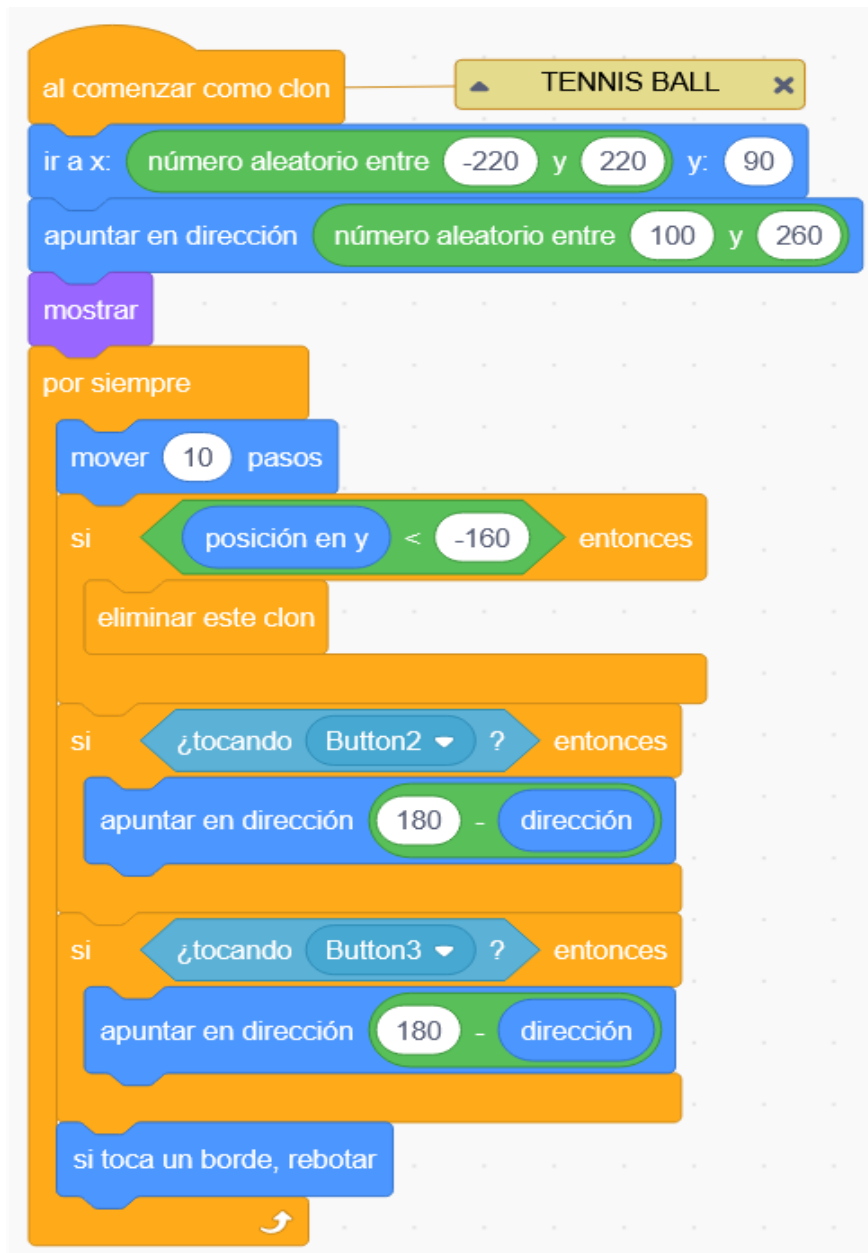
Buscamos en la sección **Deportes**.


y seleccionamos el objeto **Tennis ball**.



9. Realizamos los siguientes programas para la pelota de tenis



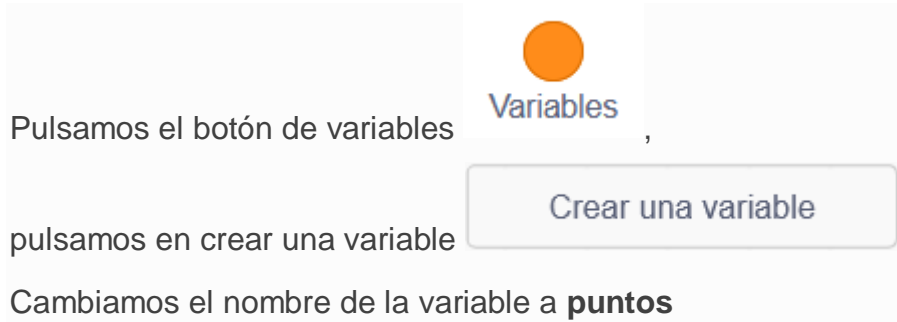


10. Pulsamos la bandera verde  para probar el funcionamiento del programa.

Cada vez que pulsemos la barra espaciadora, debe aparecer una pelota de tenis que se mueve por la pantalla y rebota en las paredes y en la barra de control.

Cuando la pelota llega a la parte inferior de la pantalla, esta desaparece.

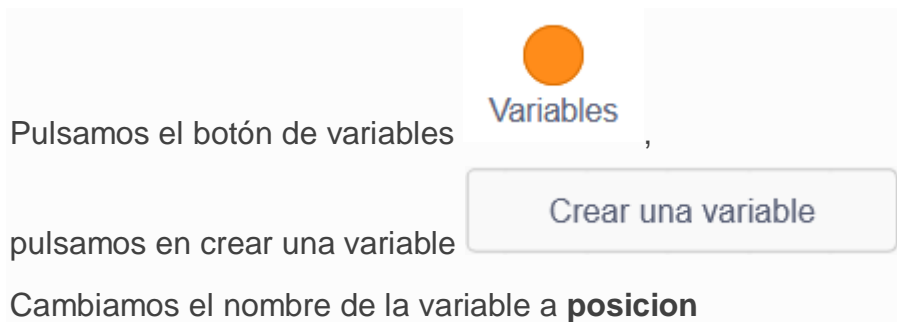
11. Ahora crearemos la variable **puntos** que va a almacenar los puntos que conseguimos rompiendo cada ladrillo.



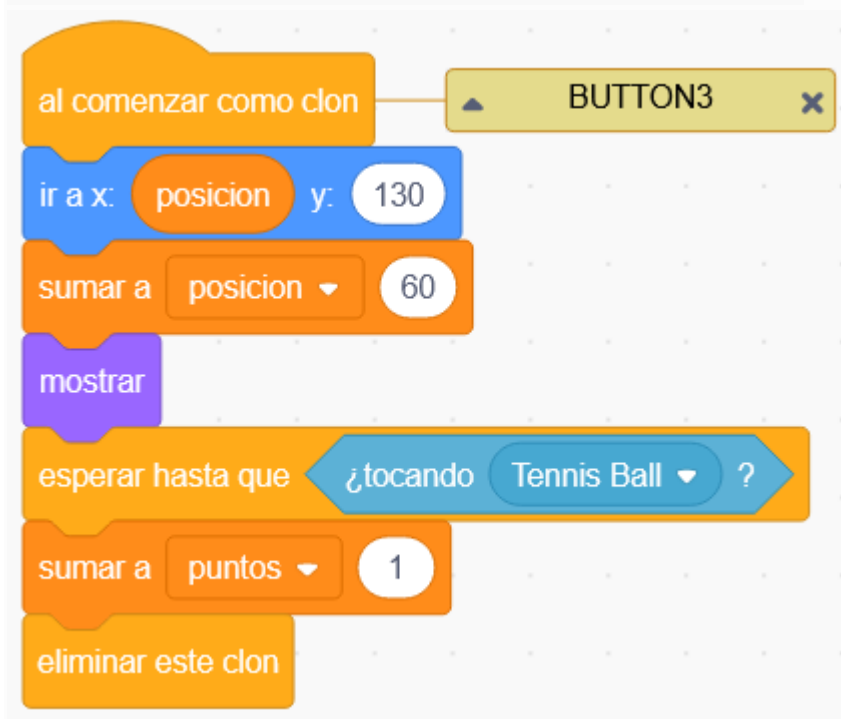
The image shows a 'Nueva variable' dialog box with a blue header and a close button. It contains a text input field with 'puntos', two radio buttons for 'Para todos los objetos' (selected) and 'Sólo para este objeto', and 'Cancelar' and 'Aceptar' buttons at the bottom.


Por último pulsamos el botón **Aceptar**

12. A continuación crearemos la variable **posicion** que va a almacenar la posición de cada ladrillo a la hora de colocar los ladrillos en la pantalla.



13. Por último crearemos el programa de los ladrillos.



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

Al iniciarse el programa, aparecerán todos los ladrillos en la parte superior de la pantalla. Ahora podemos jugar con la pelota al pulsar la barra espaciadora.

Retos

1. Modifica el programa para que aparezcan dos filas de ladrillos en la parte superior.

Hay que duplicar el personaje de **ladrillo**, crear otra variable **posicion2** y cambiarla en el nuevo ladrillo.

Por último hay que bajar la posición **Y** del nuevo ladrillo desde 130 hasta 80.

2. Modifica el programa para que el juego se acabe después de que se pierdan tres pelotas por la parte inferior.

3. Modifica el aspecto de los personajes para personalizarles a tu gusto.