

INTERACCIÓN ENTRE SPRITES

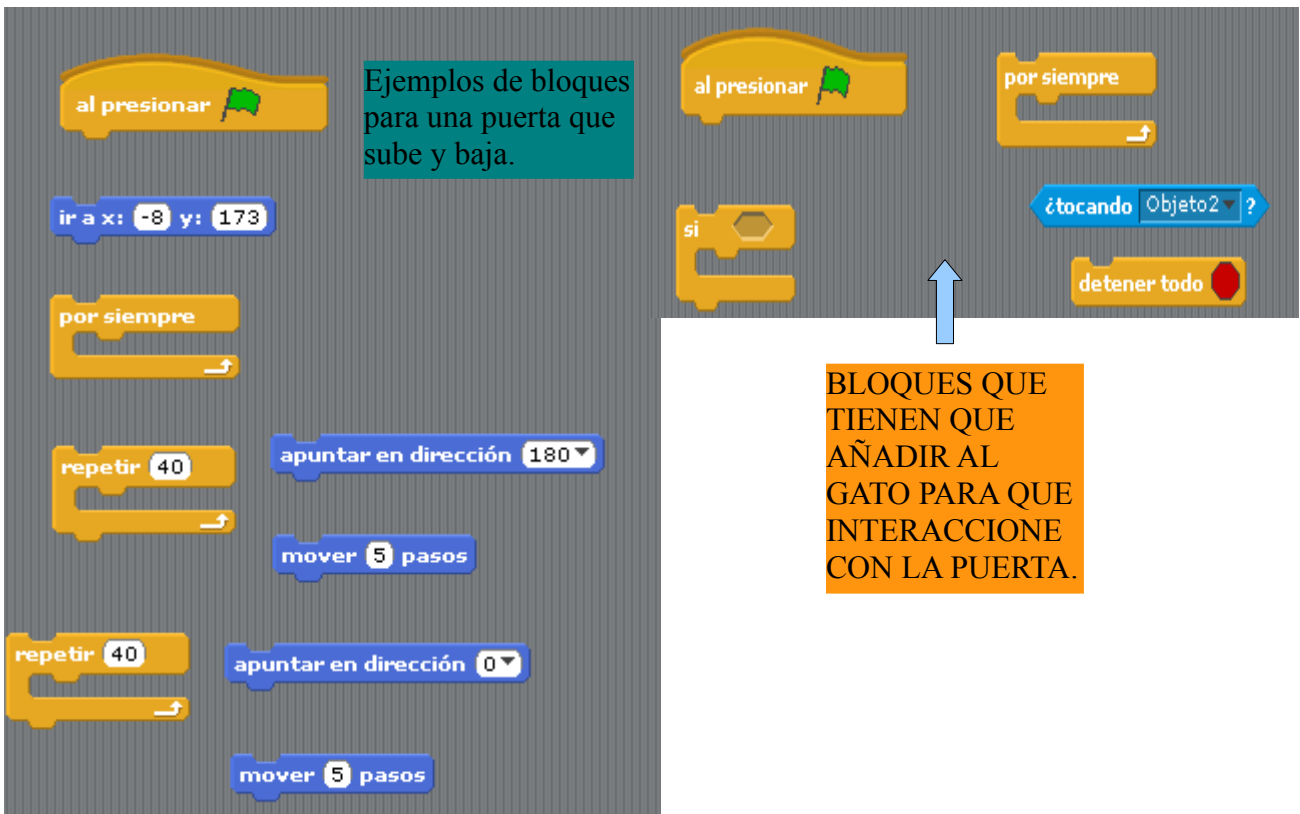
Podemos hacer que los distintos objetos o sprites que contenga el programa interactúen.

Vamos a usar el programa anterior de modo que el gato o el personaje que ustedes elijan tenga que sortear dos puertas que suben y bajan de modo que si tocan al personaje se pare el programa.

Deben usar bucles con un número determinado de repeticiones para las puertas, darles nombre (por ejemplo puerta1, puerta2 o lo que prefieran), coloquen las puertas en una posición inicial, denles distintas velocidades...

Para que el gato interactúe con las puertas deben usar el sensor tocando... dos veces con puerta1 y con puerta2.

Poner un escenario.



Ejemplos de bloques para una puerta que sube y baja.

al presionar

ir a x: -8 y: 173

por siempre

repetir 40

apuntar en dirección 180

mover 5 pasos

repetir 40

apuntar en dirección 0

mover 5 pasos

al presionar

si

¿tocando Objeto2?

detener todo

BLOQUES QUE TIENEN QUE AÑADIR AL GATO PARA QUE INTERACCIONE CON LA PUERTA.

The image displays a collection of Scratch code blocks. On the left, a teal box contains the text 'Ejemplos de bloques para una puerta que sube y baja.' Below this, there are two sets of code blocks. The first set includes an 'al presionar' block, an 'ir a x: -8 y: 173' block, a 'por siempre' loop, a 'repetir 40' loop containing 'apuntar en dirección 180' and 'mover 5 pasos' blocks, and another 'repetir 40' loop containing 'apuntar en dirección 0' and 'mover 5 pasos' blocks. On the right, there is a separate set of blocks: 'al presionar', 'si', '¿tocando Objeto2?', and 'detener todo'. A blue arrow points from the '¿tocando Objeto2?' block down to an orange box containing the text 'BLOQUES QUE TIENEN QUE AÑADIR AL GATO PARA QUE INTERACCIONE CON LA PUERTA.'