



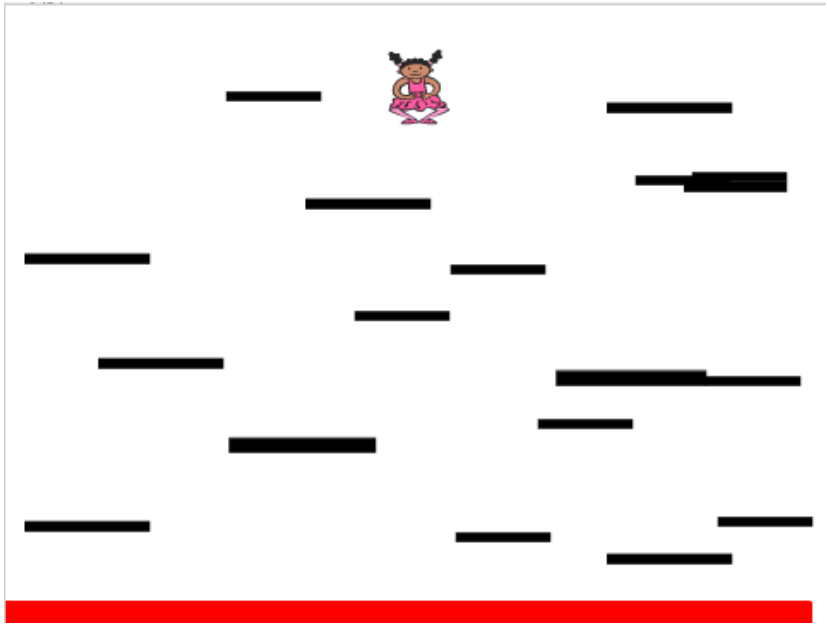
# PROGRAMANDO CON SCRATCH



## Evitar obstáculos

### Introducción.

La práctica consiste en evitar que la niña, cuando caiga, toque alguna plataforma de color negro



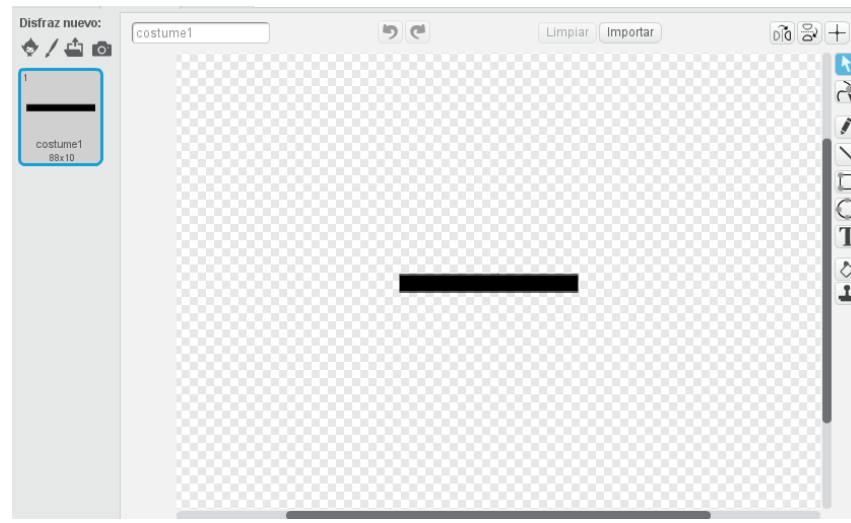
### Programar la plataforma roja.

Vamos a crear un nuevo objeto vacío y vamos a pintar un rectángulo de lado a lado de color rojo



## Programar las plataformas negras

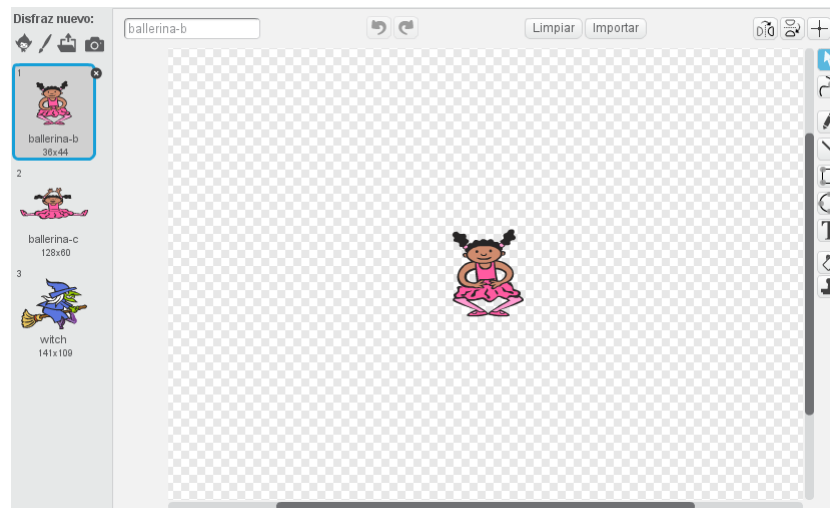
Vamos a crear un nuevo objeto vacío y vamos a pintar un rectángulo pequeño de color negro



Ahora duplicamos la plataforma negra y la distribuimos por la pantalla

## Programar la niña.

Vamos a crear un nuevo objeto con la imagen de la galería “ballarina-b”, nos vamos a la pestaña de disfraces y hacemos la imagen de la niña más pequeña, luego importamos 2 disfraces más, “ballarina-c” y “witch”



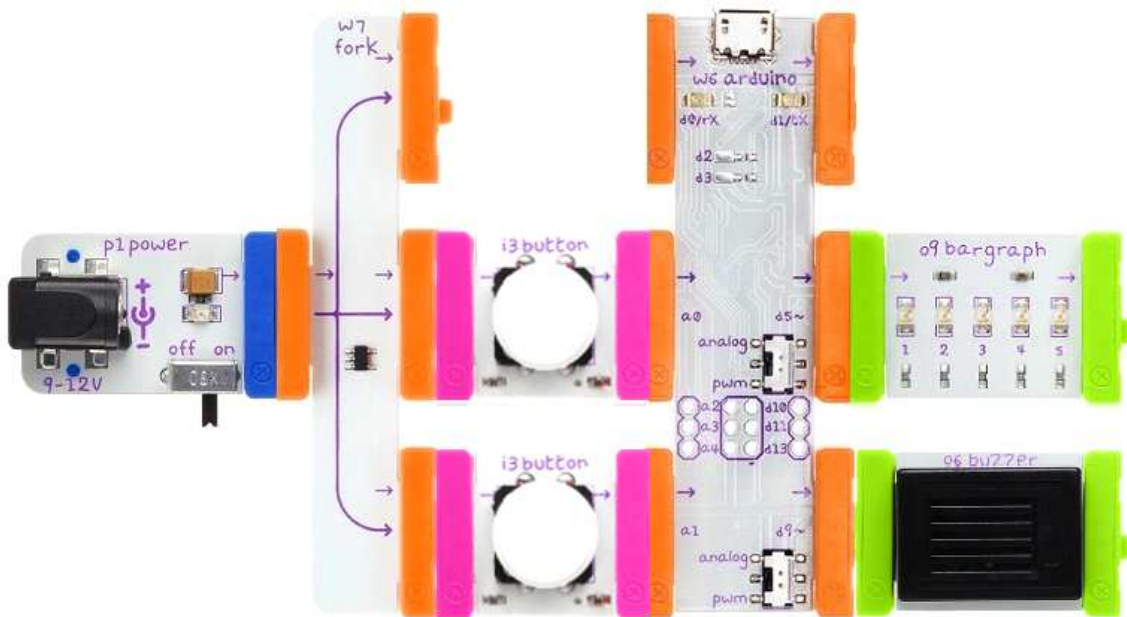
Al pulsar la bandera inicializamos la niña, con el disfraz “ballarina-b”, la posicionamos en la parte superior de la pantalla ( $x=0$ ,  $y = 200$ ), esperamos 3 segundos para que dé tiempo al jugador para ponerse en posición, luego, en un bucle, movemos la niña hacia abajo (-2) y con los littlebits movemos a izquierda o a derecha



Ahora programamos la interacción con las plataformas, si toca una plataforma de color negro, cambia el disfraz por witch, se indica que perdiste, pitido de littlebits y paramos el programa, si toca la plataforma de color rojo, cambia el disfraz por “ballarina-c”, se indica que ganaste, se enciende luz de littlebits y detiene el programa



## Montaje físico de los littleBits.



## Un pequeño reto para ti.

Se puede añadir que la niña se pueda controlar con las flechas del teclado