

Campamento de Codificación Coyote: Competencia de Donqueos

Parte 1: ¡Despegar! Codifica un salto.

Visión general

El Coyote de Spurs es una mascota adorable a la que le gusta hacer donqueos. En esta actividad, vas a usar el código de Scratch para hacer un **juego de competencia de donqueos** y ¡jugar como el Coyote de Spurs! Esta primera parte se enfocara en hacer al Coyote saltar y volver a la posición inicial.

¡Empecemos!

Únete a Scratch inscribiendo una cuenta para que puedas guardar fácilmente tu trabajo y compartirlo con nosotros cuando termines. Por favor asegúrate de tener permiso de un cuidador adulto.

Guía para unirse a scratch: https://bit.ly/esp_account

Materiales

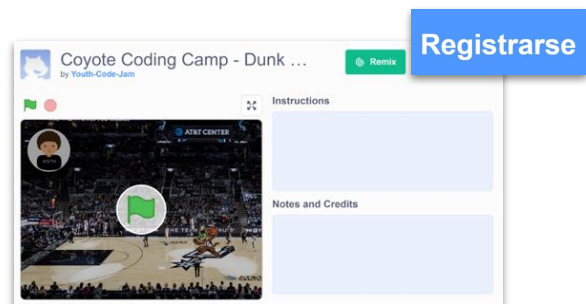
- Ordenador, Chromebook, o tableta con teclado
- Conexión a Internet
- Cuenta Scratch

Configuración del Proyecto

1

Abre un navegador web y escribe <https://bit.ly/SGdunkContest> en la barra de direcciones. ¡Asegúrate de haber iniciado sesión! Si no ves el botón de reinventar verde, inicia sesión en tu cuenta Scratch usando el **botón Iniciar sesión** en la parte superior derecha de la página.

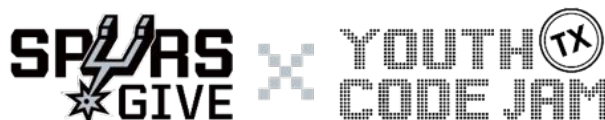
<https://bit.ly/SGdunkContest>



2

Una vez hayas iniciado sesión, vas a ver el **botón verde reinventar**. Haz clic allí para hacer una copia del proyecto inicial en tu cuenta.

 Remezcla



¡Vamos a Escribir el Código!

1 Configuremos los valores iniciales.

a Haz clic en la imagen miniatura del Coyote en el panel de objetos para asegurarte de que estas editando el código para el objeto correcto.



Comienza agregando un bloque de evento **al hacer clic en bandera verde** al espacio de trabajo.

b Agrega algo de código para configurar los valores iniciales:

- **Dar a points el valor (0)** – Agrega un bloque dar a variable para comenzar el juego con 0 puntos. Usa la flecha desplegable para seleccionar points de la lista de variables.
- **Ir a x: (130) y: (-65)** – ir a la posición inicial. Asegúrate de que los valores x y y sean iguales a los valores que ves aquí.
- **Apuntar en dirección (90)** - comienza mirando hacia la dirección correcta.

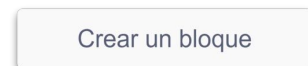


2 Crea un bloque para definir que hará el Coyote cuando este saltando.

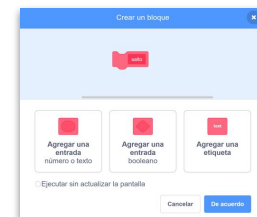
a Haz clic en la paleta **Mis Bloques**.



b Haz clic en el botón **Crear un bloque**.



c Algo que sea descriptivo como “salto” funciona mejor. Presiona Aceptar cuando hayas terminado de nombrar.



d Ahora deberías ver un bloque **definir salto** en tu espacio de trabajo. A continuación, vamos a agregar un conjunto de acciones para el Coyote que sucederán (¡en orden!) cuando uses el bloque salto en tu juego.



3

Hacer el proceso para el salto

a

Agrega algunos bloques para configurar el salto:

- **Apuntar en dirección (90)** – comienza mirando hacia la dirección correcta.
- **Dar a points el valor (0)** – cada donqueada comenzará con 0 puntos.
- **Dar a jump speed el valor (20)** – guarda un numero cambiante que decidirá el movimiento vertical.
- **Dar a dunking el valor (si)** – pone al Coyote en estado donquenado.



b

Agrega algunos bloques al final del paso anterior para hacer que el salto real pase:

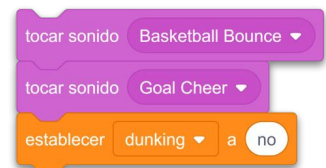
- **Iniciar sonido (Jump)** - ¡boing!
- **Repetir (41)** – repite el mismo código.
- **Sumar a x (-7)** – movimiento horizontal (¡no olvides el menos!).
- **Sumar a y (jump speed)** – movimiento vertical (agrega la variable jump speed en lugar del número).
- **Sumar a jump speed (-1)** – ¡este bloque simula la gravedad!



c

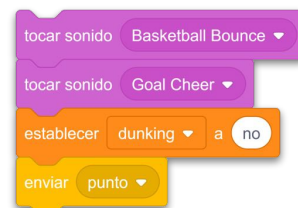
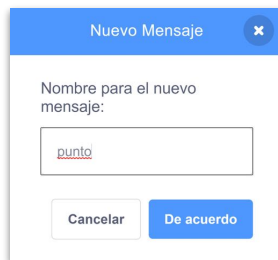
Agrega algunos bloques al final del paso anterior para terminar el salto:

- **Iniciar sonido (Basketball Bounce)**
- **Iniciar sonido (Goal Cheer)** - ¡woo hoo!
- **Dar a dunking el valor (no)** – sal del estado donqueando



d

Agrega un bloque **enviar** al final del código del paso anterior. Usa la flecha desplegable para seleccionar “Nuevo mensaje”. Escribe la palabra **punto** y haz clic en Aceptar.

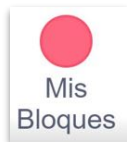


4

Make a block to define what the Coyote will do when returning to the original position.

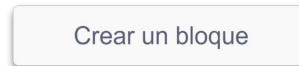
a

Haz clic en la paleta **Mis Bloques**.



b

Haz clic en el botón **Crear un bloque**.



c

Nombra tu bloque. Algo que sea descriptivo como “retorno” funciona mejor. Presiona Aceptar cuando hayas terminado de nombrar.



d

Ahora debes tener un bloque **definir retorno** en tu espacio de trabajo. A continuación, vamos a agregar un conjunto de acciones para el Coyote que sucederán (¡en orden!) cuando uses el bloque retorno en tu juego.



5

Hacer el proceso para retornar a la posición original.

a

Agrega algunos bloques para comenzar el retorno:

- **Esperar (1.5) segundos** – da al Coyote una pequeña pausa.
- **Apuntar en dirección (-90)** – comienza mirando hacia la dirección correcta.



b

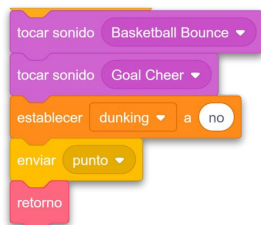
Agrega algunos bloques para hacer que el Coyote se mueva:

- **Repetir (41)** – repite el código.
- **Sumar a x (7)** – movimiento horizontal.
- **Apuntar en dirección (90)** – termina mirando hacia la dirección correcta.



c

Agrega el bloque **retorno** del cajón Mis bloques al final del código que escribiste en el paso 3 (después del bloque enviar).

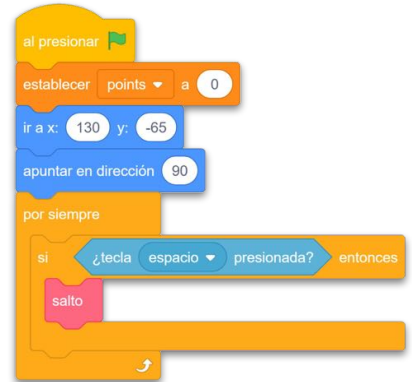


6

¡Ponlo todo junto!

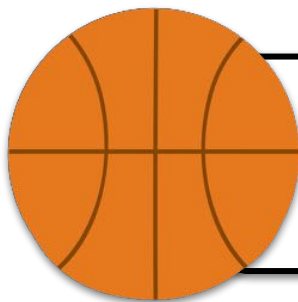
Agrega algo de código al código que escribiste en el paso 1 para hacer tu salto y retornar cuando presiones la tecla de espacio en el teclado:

- **Por siempre** – repite algún código mientras el programa este ejecutándose.
- **Si < > entonces** – le hace una pregunta al ordenador. Si la respuesta es verdadera, entonces ejecuta el código contenido en el bloque si.
- **< tecla espacio presionada >** - siente si la tecla de espacio está siendo presionada. Devuelve un valor verdadero o falso.
- **Salto** – “llama” al código que vive dentro del bloque salto que creaste. Puedes encontrar este bloque en el cajón Mis bloques.



7

¡Date una palmada en la espalda! Ahora deberías tener un salto que funcione al presionar la tecla de espacio (no olvides hacer clic en la bandera verde para comenzar el juego). En las siguientes partes vamos a agregar algunos trucos y el puntaje.



Publica una captura de pantalla de tu proyecto, o una foto tuya programando y usa #spursgivecoding