



Instancia Sincrónica:

Nivel 2

Viernes 26 de Agosto

¡A programar Scratchers!

En base a la investigación realizada sobre la bicicleta hoy deberán:

- 1- Realizar el pseudocódigo (20 líneas como mínimo) para que, por medio de la programación de un videojuego en Scratch, inviten a pensar a través del desafío que propongan a sus amigos, la importancia de utilizar la bicicleta.
- 2- Programar lo planificado con el software Scratch.
- 3- Subir el informe, el pseudocódigo y el programa al Google Drive y compartirlo con la cuenta: scratchaton.oia@gmail.com

¿Qué no le puede faltar a este videojuego?

- Objetos de creación propia, por ejemplo: los personajes.
- Una carátula en el inicio, con el nombre del juego.
- Luego de la carátula indicar las instrucciones del juego y la posibilidad de elegir un personaje y el ingreso al juego.
- Desarrollo de acciones paralelas, recuerda que: un programa es **paralelo** si puede soportar dos o más acciones ejecutándose simultáneamente.
- Al menos 2 variables que permitan por ejemplo, ir sumando o restando puntos.
- Un escenario para cuando el usuario gana, otro para cuando el usuario pierde.
- Por lo menos 2 niveles de dificultad.
- Durante todo el trabajo revisen la ortografía y gramática puesto que resta puntos.