

Práctica final de Programación con Scratch

Una vez realizadas el proceso de creación del juego del Arkanoid, el trabajo con variables y listas y la definición y el uso de Bloques propios (estos materiales los tienes en Moodle) debes tener adquirido conceptos como:

- Escenarios
- Uso de objetos y disfraces.
- Uso de eventos.
- Movimientos, giros, direcciones, tanto fijas como aleatorias.
- Manejo de variables y listas.
- Sentencias de Control (Condicionales, Repetitivas,,...)
- Sensores, operadores,...
- Manejo de Bloques.
-

Si no lo tienes adquiridos debes repasarlos y preguntar dudas, si por el contrario los tienes adquiridos debes afrontar este ejercicio cuyo enunciado es:

Crear un juego en el que se pongan en práctica los conocimientos adquiridos.

Para facilitar la tarea seguiremos el siguiente procedimiento:

Paso 1: Elaborar un documento en el procesador de texto en el que expliquéis en que consiste el juego destacando aspectos como las reglas del juego, objetivo final, escenarios que posee, personajes u objetos que intervienen, etc. Este documento se debe entregar en Moodle.

Paso 2: Realización del juego. Durante la creación se realizará un control para ver como va la evolución del juego. En este control se realizaran preguntas a los distintos componentes del grupo sobre el código realizado.

Paso 3: Compartir enviando el enlace que genera al correo jesus.bachillerato@gmail.com y descargarlo y subirlo a Moodle y la cuenta de scratch llamada iescamilo.

Nota: *Es importante y un buen consejo, no empezar con un juego complejo que me cueste desarrollar ya que me puede llevar al abandono del proyecto. Se aconseja comenzar con un juego sencillos con reglas básicas al que iré añadiendo más reglas y dificultades. Antes de añadir nuevas reglas debo guardar la parte realizada como copia de seguridad.*

Debéis saber que como criterios de evaluación y calificación tenemos:

<u>PARTE</u>	<u>CONSISTE</u>	<u>VALOR</u>
ORIGINALIDAD	Cuanto de original es el juego.	1,5
TÉCNICA	Posee los elementos explicados. A que nivel.	5
FUNCIONAMIENTO	Funcionamiento correcto o contiene errores.	1,5
Dificultad	Dificultad del juego realizado	2