

## MI PRIMER JUEGO CON SCRATCH

1. Regístrate en Scratch. Apunta aquí usuario y contraseña.

Elige un nombre de usuario en Scratch

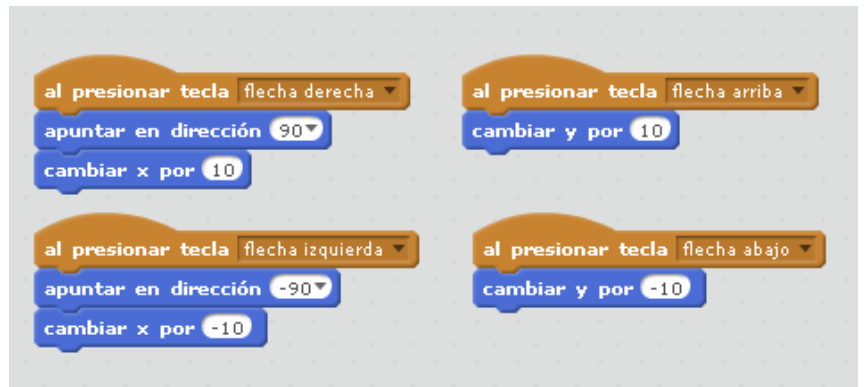
Elija una contraseña

Confirmar contraseña

2. Elimina el objeto gato  
3. Añade los objetos Witch, Dragon y Star.  
4. Crea el programa de la bruja:  
4.1. Para que se mueva solo lateralmente

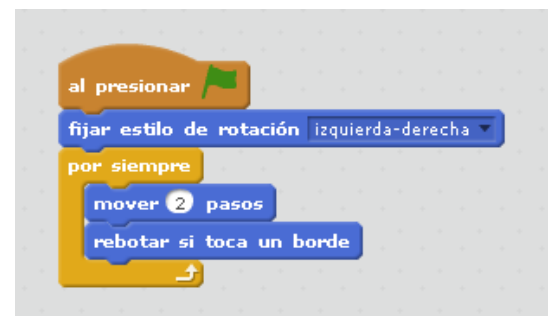


4.2. Para que responda a las teclas del cursor:

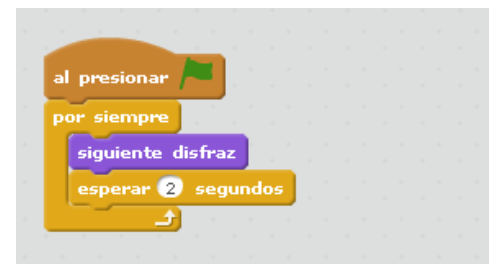


5. Crea el programa del dragón

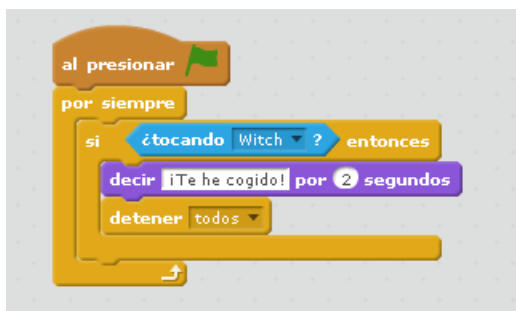
5.1. Para que se mueva solo de izquierda a derecha de dos en dos pasos y rebote al llegar al borde



5.2. Para que cambie de disfraz cada segundo:



5.3. Para que se pierda el juego y se pare cuando un dragón toca a la bruja:



6. Duplica el objeto Dragón:



## 7. Crea el programa de la estrella:

- 7.1. Para que al comenzar el programa aparezca en un lugar al azar de la pantalla (eligiendo el valor de la coordenada x al azar entre -230 y 230 y el de la coordenada y entre -170 y 170)



## 8. Crea una variable para anotar la puntuación:



## 9. Completar el programa de la estrella con la variable:

- 9.1. Para que ponga a 0 el contador al iniciar el programa.  
9.2. Para que añada un punto al contador cada vez que el dragón toca la estrella.



## Fondo:

Añade un fondo al escenario. Puedes escoger Stars.

## 10. Mejoras:

Disminuye el tamaño de los objetos si observas que son demasiado grandes y chocan continuamente.

## 11. Ampliación:

Añade un mensaje de Game Over.

### Pista:

- Crea un nuevo objeto con texto.
- Envía un mensaje a ese objeto cuando el dragón toque a la bruja.
- El objeto de texto GAME OVER se oculta al comenzar el programa y se muestra cuando recibe el mensaje.

Para el juego cuando se llegue a los 10 puntos.