

Ejercicio Scratch (Laberinto)

El alumno debe crear, utilizando Scratch, un juego en el que el protagonista debe atravesar un laberinto. El juego empezará al pulsar la bandera verde y el protagonista se moverá utilizando las flechas de desplazamiento. Si al recorrer el laberinto, el protagonista toca las paredes del mismo volverá a la posición inicial. El juego termina cuando el protagonista logra atravesar el laberinto.

A continuación puede verse una captura de pantalla correspondiente al momento de inicio del juego:



Ampliaciones del juego

A partir de esta versión básica, posibles ampliaciones del juego pueden ser las siguientes:

- Añadir nuevos objetos.
- Añadir movimiento a los nuevos objetos.
- Introducir variables que permitan controlar la puntuación, las vidas, etc..
- Añadir diferentes pantallas o niveles.
- Mostrar diferentes disfraces en función de la puntuación, las vidas, los niveles, etc.
- Hacer aparecer o desaparecer objetos en función de la puntuación, niveles, etc.
- Hacer que los objetos lancen cosas en función de la puntuación, niveles, etc.