

Ejercicio Scratch (Juego)

El alumno debe crear, utilizando Scratch, un juego que simule una batalla espacial utilizando diferentes escenarios y objetos.

El juego básico deberá incluir obligatoriamente los siguientes elementos:

- Deberá utilizar obligatoriamente 3 escenarios diferentes:
 - Presentación del juego.
 - Escenario para la batalla espacial
 - Finalización del juego cuando el alumno haya obtenido una determinada puntuación.
- Tres objetos:
 - Un objeto que represente la nave espacial. No es necesario que realice ningún movimiento.
 - Un objeto que represente la nave enemiga. La nave enemiga deberá moverse continuamente de izquierda a derecha y viceversa hasta que sea alcanzada por un proyectil. En ese momento, debe desaparecer de la pantalla.
 - Un objeto que represente el proyectil. El proyectil, que se disparará al pulsar una tecla concreta, en el momento del disparo, deberá moverse hacia arriba hasta alcanzar a la nave enemiga o hasta llegar al borde superior del escenario.

El juego podrá incluir opcionalmente los siguientes elementos:

- El objeto que representa la nave espacial se mueve a izquierda y derecha controlado por las teclas correspondientes. (1 punto)
- Un objeto que represente una segunda nave enemiga. La nave enemiga deberá moverse continuamente de izquierda a derecha y viceversa hasta que sea alcanzada por un proyectil. En ese momento, debe desaparecer de la pantalla. (1 punto)
- Un objeto que represente una tercera nave enemiga. La nave enemiga deberá moverse continuamente de izquierda a derecha y viceversa hasta que sea alcanzada por un proyectil. En ese momento, debe desaparecer de la pantalla. (1 punto)
- Una variable puntos que se actualiza al alcanzar las naves enemigas. (1 punto)
- Se ejecutan diferentes acciones en función de la puntuación. (1 punto)

Importante: La entrega consistirá en una carpeta que se llamará **nombreAlumno_apellidoAlumno_scratch_02** (por ejemplo rafael_nadal_scratch_02), dentro de la cual aparecerá el **archivo de scratch** (archivo con extensión .sb o sb2). El nombre del archivo será **nombreAlumno_apellidoAlumno_scratch_02**.

	Apartado	Puntuación máxima
1	La presentación cumple los requisitos obligatorios (Elementos y funcionamiento obligatorios)	6 puntos
2	El objeto que representa la nave espacial se mueve a izquierda y derecha controlado por las teclas correspondientes.	1 punto
3	Un objeto que represente una segunda nave enemiga. La nave enemiga deberá moverse continuamente de izquierda a derecha y viceversa hasta que sea alcanzada por un proyectil. En ese momento, debe desaparecer de la pantalla.	1 punto
4	Un objeto que represente una tercera nave enemiga. La nave enemiga deberá moverse continuamente de izquierda a derecha y viceversa hasta que sea alcanzada por un proyectil. En ese momento, debe desaparecer de la pantalla.	1 punto
5	Una variable puntos que se actualiza al alcanzar las naves enemigas.	1 punto
6	Se ejecutan diferentes acciones en función de la puntuación.	1 punto
7	Otros aspectos (Originalidad, aspecto, etc.)	1 punto

Fecha de entrega: Lunes 16 de Mayo de 2016.