

Guía actividad (obligatoria)



Objetivos

- Profundizar en el uso de los bloques de control y sensores.
 - Distinguir el uso de los diferentes objetos de nuestra programación, escenario y disfraces.
 - Conocer los distintos efectos que podemos utilizar
 - Realizar una coordinación en la puesta en escena
 - Profundizar en el uso de estructuras de control y repeticiones
 - Utilizar envío de mensajes dentro del mismo objeto y con otros objetos.
-



Actividad

A partir de la práctica guiada **ActGuiadaSen** vamos a mejorar nuestro juego.

1. Para el escenario:

Cuando gane o pierda haremos un cambio de escenario en el que aparezcan los siguientes escenarios:



2. Vamos a hacer más difícil la conducción. Para ello el coche siempre tiene que estar en movimiento y no sólo cuando se pulsa una tecla. Tendremos que guardar el último valor pulsado para las x y el último valor de las y en una variable cada una y movernos para cada repetición.

3. Por último vamos a limitar el número de veces o vidas que tendremos. Vamos a poner 3 vidas por defecto. Es decir que repetiremos todo el programa como máximo tres veces si hemos perdido.

Guardar el proyecto como **ActObliConSen** y lo subiremos a la plataforma.
