“Diseña, programa y da vida a tu videojuego”

¡Hola, pequeños programadores y programadoras de Cantabria!

Durante los próximos cinco días, os embarcaréis en una emocionante aventura junto a los Cantabrobots. Cada día, enfrentaréis un nuevo reto que pondrá a prueba vuestras habilidades de programación y creatividad. Juntos, trabajaremos para diseñar, programar y dar vida a tu videojuego, mientras aprendemos sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Día 4: ¡Desafío final! Si te atreves, añade un “modo difícil”

“¡Conviértete en un verdadero creador de videojuego!”

Reto: ¡Desafío final! Si te atreves, añade un “modo difícil”

Duración: 1 hora

En este reto los estudiantes tienen su laberinto funcionando, es hora de añadir un reto extra para hacerlo más desafiante.

Objetivos del reto:

- Fomentar **la creatividad** al diseñar una portada llamativa y original.
- Desarrollar **habilidades de programación** en Scratch Jr., aprendiendo sobre eventos e interacción.
- Aprender sobre diseño y experiencia de usuario, creando una interfaz clara y funcional.
- Trabajo colaborativo (trabajando en parejas) para combinar ideas y habilidades.

Conexión con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)

Este reto puede vincularse con los siguientes ODS:

- ODS 3: Salud y Bienestar.
- ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles.
- ODS 14: Vida Submarina.
- ODS 15: Vida de Ecosistemas Terrestres.

Orienta a los estudiantes a diseñar su videojuego con una temática alineada con estos ODS.

Tutorial: Día 4 ¡Desafío final! Si te atreves, añade un "modo difícil"

Aquí tienes algunas ideas para mejorar tu videojuego.

1. Modo difícil

➢ **Añadir más niveles:** creando una nueva página con un laberinto más difícil.
Cuando el personaje llegue a la meta haz que cambie a la siguiente página:

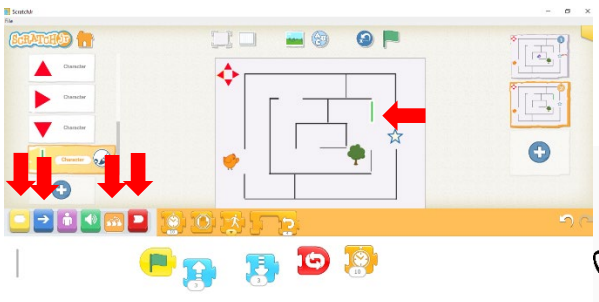
- **Al tocar**.
- **Ir a página siguiente**.

2. Obstáculos o paredes que se mueven

➢ **Duplica** el **laberinto** eliminando alguna pared.
➢ Añade un **nuevo personaje** que será la pared eliminada que se va a mover.
➢ **Programa la pared** para que se **mueva** automáticamente de un lado a otro con estos bloques:

- **Al comenzar.**
- **Mover a la derecha X espacios.**
- **Esperar X segundos.**
- **Mover a la izquierda X espacios.**
- **Repetir.**

➢ **Prueba que el personaje pueda esquivar la pared y llegar a la meta.**



Pista: si la pared se mueve demasiado rápido o lento, cambia el tiempo o velocidad con los bloques naranjas.

3. Obstáculos que aparecen y desaparecen

- **Agregar obstáculos** que se **activen y desactiven** en ciertos momentos.
- Añade un **nuevo personaje** que será el obstáculo.
- **Programa el obstáculo** para que se **aparezca y desaparezca** cada cierto tiempo**:**
  - **Al comenzar.**
  - **Esconder.**
  - **Esperar X segundos.**
  - **Mostrar.**
  - **Repetir.**

- **Haz que si el personaje toca el obstáculo, vuelva al inicio.**
  - **Al tocar a personaje.**
  - **Reiniciar.**

Pista: si quieres que el obstáculo desaparezca en un patrón irregular, usa diferentes tiempos en los bloques “Esperar”.

Has creado tu videojuego. ¡Sigue creando, programando y divirtiéndote!