

Anexo 1.1 Reto La lleva congelada

En este reto deberás programar una simulación en *Scratch* con el tradicional juego de la lleva congelada. Las niñas y niños serán representados por objetos sencillos, por ejemplo, círculos.

Los requerimientos que debe cumplir el programa de simulación del juego son los siguientes:

- 1 Debe haber 4 objetos en el escenario.
- 2 Cada objeto debe tener un solo color.
- 3 3 objetos comienzan del mismo color y 1 de un color diferente. Este último representará a la lleva.
- 4 Los objetos se deben mover aleatoriamente y rebotar si tocan los bordes de la pantalla.
- 5 La lleva debe moverse más rápido que los demás objetos.
- 6 El primer cuadrante del escenario debe ser de otro color y corresponde a una zona segura o “tacho” en la que la lleva no puede congelar.
- 7 Cuando la lleva toca a otro objeto que no esté en el “tacho”, este se congela y cambia de color.
- 8 Cuando un objeto en movimiento, diferente de la lleva, toca a un objeto congelado, este se descongela.

Cuando tengan listo su programa, conviértanlo en un juego de computador en parejas. Con ese fin, cada jugador(a) debe hacer clic en iniciar y esperar hasta que la lleva congele los demás objetos en el escenario. Ganará la persona que logre que se congelen todos los objetos en el menor tiempo.

