

# Encuentra las fotos semejantes

## Autor

Rodrigo Díaz González

## URL

<https://scratch.mit.edu/projects/478927069/>

## Objetivos del juego

Descubrir las fotos que hay detrás de las cerezas y emparejarlas

## Destinatarios

Alumnos de 4º de la eso de la asignatura de Tecnología o TIC.

Alumnos de primero del Ciclo Formativo de Grado Medio de Sistemas microinformáticos y redes (SMR), en la asignatura de Aplicaciones Informáticas.

## Descripción

Puesto que la descripción del juego es bastante simple, el juego se convertirá en la propia programación del juego.

El escenario contiene el código necesario para colocar de manera aleatoria las cerezas que ocultan las imágenes. Para realizar esta colocación el programa se apoya en el uso de matrices (Listas) que serán recorridas mediante el bucle Repetir.

Cada cereza contendrá el código necesario para:

Al ser pulsadas:

1. Saber si se ha pulsado una cereza previamente, en tal caso comparará la cereza anterior con la actual, y si son iguales, dejará las fotos descubiertas. Uso de Variables y Controles SI.
2. Si no se ha pulsado ninguna cereza previamente, simplemente anunciará durante unos segundos -a través de cambiar el valor de una variable- que esta sí ha sido pulsada.

Al iniciarse el programa:

Colocar la foto (cereza) correspondiente en una posición de la matriz (lista) la cual sera invocada desde el programa del escenario para situar aleatoriamente en la pantalla.

