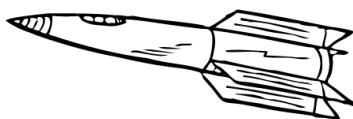




RETO SCRATCH 1º A 3º DE PRIMARIA 2022

OBJETIVO

La prueba para el alumnado de 1º a 3º de primaria se basa en crear una historia interactiva con **Scratch** basada en **la llegada de la humanidad a la Luna**.



SCRATCH

Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) es un software de programación para niños y niñas con una gran comunidad y proyectos para el aprendizaje de fundamentos de programación y conceptos dentro del área STEAM. Puedes crearte una cuenta o descargar la versión offline para empezar a trabajar.

CONTEXTO

Apolo 11 fue la quinta misión tripulada del Programa Apolo de los Estados Unidos y la primera de la historia en lograr que un ser humano llegara a la Luna.

La nave Apolo de la misión se envió al espacio el 16 de julio de 1969, realizó su alunizaje el 20 de julio de ese mismo año y al día siguiente dos astronautas (Armstrong y Aldrin) se convirtieron en los primeros en caminar sobre la superficie lunar.





La misión fue un hito decisivo de la NASA contra el programa espacial de la Unión Soviética durante la carrera espacial y está considerada como uno de los momentos más significativos en la historia de la humanidad.

REQUISITOS DE LA PRUEBA

A continuación te mostramos los **puntos obligatorios que debe cumplir tu proyecto**, además de estos, ¡puedes añadir lo que quieras! sorpréndenos, seguro que se te ocurren ideas geniales para hacer de tu proyecto un programa único.

Diseño y parte visual

1 Pantallas

El programa debe tener al menos 3 pantallas diferentes:

1. Pantalla de despegue del cohete
2. Pantalla del viaje hacia la Luna
3. Pantalla de la llegada a la Luna

2 Sprites

Como mínimo debemos disponer de los siguientes sprites en nuestro programa:

1. Un cohete espacial
2. Una cápsula de descenso a la Luna
3. Una luna ¡Evidentemente!
4. Dos astronautas

3 Escenarios

En cada pantalla deberemos disponer del escenario correspondiente.

Tanto los sprites como los escenarios pueden ser imágenes creadas por nosotros o de la biblioteca de Scratch.

No está permitido utilizar imágenes descargadas de internet, si se utilizan el proyecto estará descalificado.



Programación

1 Pantallas

El cambio entre pantallas lo podéis hacer al pulsar un botón, al llegar un sprite a cierto punto de la pantalla, etc... ¡Encuentra la mejor solución!

2 Sprite cohete

El despegue del cohete se debe realizar al pulsar un botón.

El cohete debe moverse al menos a través de las siguientes pantallas:

1. Pantalla de despegue del cohete
2. Pantalla del viaje hacia la Luna

3 Sprite cápsula de descenso

En la tercera pantalla deberá aparecer la cápsula de descenso que alunizará sobre la superficie lunar apareciendo los dos astronautas.

4 Sprites astronautas

Los astronautas deberán presentar alguna acción al llegar a la Luna, moverse, saltar, ... ¡lo que quieras! Eso sí, uno de ellos deberá decir una frase que quedará para la posteridad... ¿Qué dirías si estuvieras en su lugar?

5 Escenarios

Inicialmente no es obligatorio ninguna animación para los escenarios, pero puedes crearla si quieres.

SE TODO LO CREATIVO/A QUÉ QUIERAS

Aparte de los requisitos obligatorios de diseño y programación, como hemos comentado antes, puedes añadir lo que quieras: más sprites, animaciones, sonidos, etc... ¡Contra más creativo o creativa seas más posibilidades de ganar tendrás! ¡Además de que aprenderás un montón y te quedará un proyecto sensacional!



BASES DE LA COMPETICIÓN

Debes participar de forma individual.

Para que sea válida tu solución la debes entregar en un archivo comprimido (.ZIP o .RAR). Contendrá lo siguiente:

El archivo del programa, por ejemplo: *mi_programa.sb3*

*** Un vídeo en formato MP4 de 1 min. de duración como máximo** explicando tu solución.

*El vídeo puedes subirlo a YouTube como privado o a Google Drive y dejarnos un enlace si quieres. Si nos envías el vídeo, debes comprimirlo previamente con una herramienta online como Clideo, desde este enlace puedes hacerlo: <https://clideo.com/es/compress-video>

El nombre del archivo comprimido debe contener tu **nombre y primer apellido**, por ejemplo:

neil_armstrong.rar

La entrega sólo se puede realizar a través del **formulario de participación** de la página web <https://codefighters.es/>

IMPORTANTE: Sólo es válida **una entrega**, la primera que hagas.

El plazo de entrega está comprendido del **23 de mayo** a las 00:00h al **30 de mayo** a las 23:59h de 2022.

El proyecto lo debes realizar en casa, durante las clases extraescolares de Codenautas recibirás la formación que necesitas.

Para más información sobre las bases y premios accede a <https://codefighters.es/>

¡Suerte y qué disfrutes mucho creando tu proyecto!

