



¡A Jugar!

Piedra, Papel o Tijera en Scratch



Reglas y funcionamiento del juego interactivo desarrollado por alumnos de 1º de ESO del IES Colonial, enfrentando al usuario contra el ordenador por puntos.

INSTRUCCIONES DE JUEGO



Inicio de la partida

Pulsa el botón central de START para comenzar el enfrentamiento contra el ordenador.



PIEDRA



PAPEL



TIJERA

Elige tu jugada

Selecciona entre piedra, papel o tijera; el ordenador generará su propuesta automáticamente.



Meta de 10 puntos

El primer jugador (tú o el ordenador) en alcanzar los 10 puntos gana la partida.

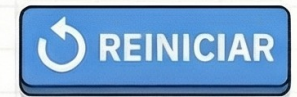


OBJETIVO Y VICTORIA



Pantalla de Game Over

Al llegar al límite de puntos, el juego termina y muestra el estado final.



Reiniciar el juego:

Si deseas jugar de nuevo, utiliza la opción de reinicio para volver a empezar.



Marcador en tiempo real
Cada vez que ganes una ronda, se incrementará un punto en tu marcador personal.