

PLAY SCRATCH

Tarea Número 1- El gato da una vuelta

Primer paso

Lo primero que vamos a hacer es entrar en la siguiente dirección web:

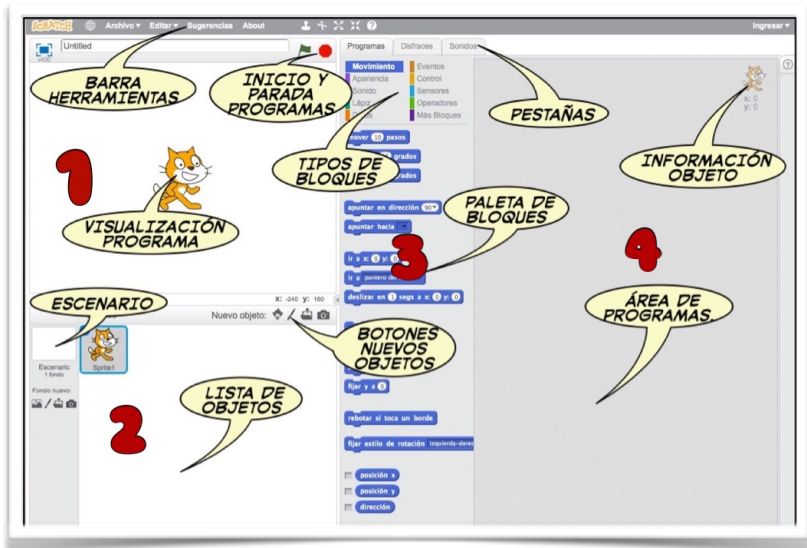
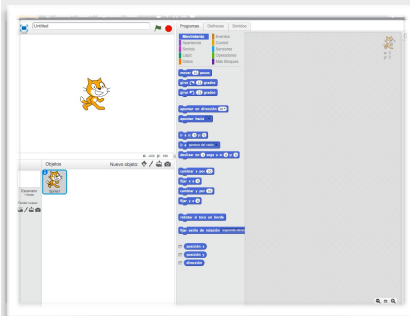
<http://scratch.mit.edu>



Una vez dentro, en la barra superior pinchamos sobre **"CREAR"**.

Segundo paso

Ahora nos encontraremos en el entorno de trabajo de Scratch. Os encontraréis la siguiente imagen:



Características principales

Tenemos que destacar 4 zonas fundamentales:

1. Zona en la que podremos visualizar los programas que vayamos haciendo. Utilizaremos la bandera verde para iniciar y el círculo rojo para parar.
2. Aquí aparecerán todos los objetos (personajes) y el escenario que incluyamos en nuestros programas. Podemos seleccionarlos de una lista, crearlos o modificarlos nosotros mismos.
3. Esta es la zona que más usaremos, es dónde se ubican los bloques que vamos a utilizar para crear nuestros programas. Están clasificados por temas.
4. Zona de programación, en la que tendremos que arrastrar y unir los bloques para que nuestro programa funcione.



Creamos nuestro primer juego

Utilizaremos nuestras primeras piezas que tendremos que arrastrar y unir en la zona de programas. Vamos a intentar que el gato de una vuelta en el aire (360 grados).

Para empezar siempre tenemos que poner un bloque de eventos para iniciar, como la siguiente:



Y luego dos de movimiento:



Y una de control para parar y ver el movimiento:

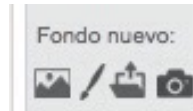


Daremos la vuelta en 4 fases, y habrá que cambiar los grados por 90, pinchando sobre el 15 y escribir 90:

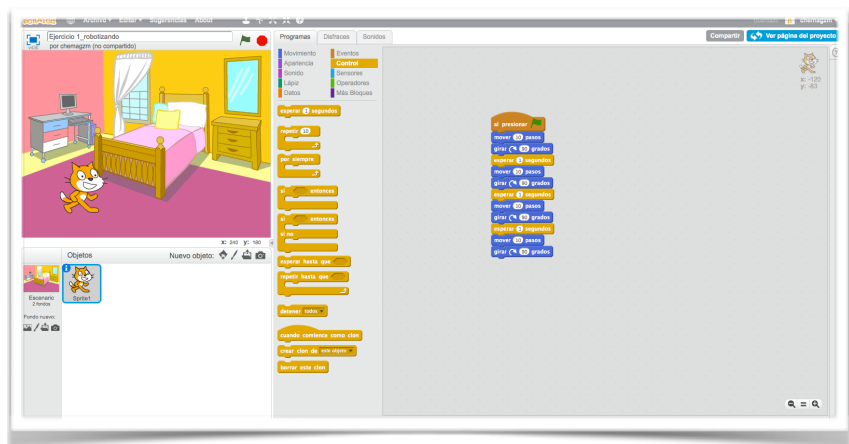


Ahora insertamos un escenario

Lo primero que tenemos que hacer es pinchar sobre "Fondo nuevo" (abajo a la izquierda). Tenemos 4 opciones, la primera es elegir una de las predeterminadas por la plataforma, la segunda opción es para pintarla nosotros mismos, la tercera para subirla desde el pc o dispositivo, y la última para hacer una foto directamente.



Vamos a elegir uno predeterminado y el programa quedará así:



Guarda el ejercicio, para ello pincha en ARCHIVO > DESCARGAR EN TU COMPUTADORA y elige un lugar de destino. Guárdalo como **Tarea 1.1. "y pon tu nombre"**. Por ejemplo: "Tarea 1.1 CHEMA"

Tarea 1.1. resuelta: <http://scratch.mit.edu/projects/41321820/>

Es tu turno, ahora intenta hacer el siguiente ejercicio:

Ahora queremos que el gato de la vuelta más grande y más despacio, para ello debemos aumentar el número de pasos (por ejemplo 60) y disminuir los grados (por ejemplo 60), y tendremos que poner 2 veces más los bloques (total 6 veces), para que el gato se quede otra vez de pie. Además también deberemos incluir el bloque de esperar 1 segundo. Si quieres puedes poner un escenario.

Cuando acabes tu programa, no olvides guardarlo. Guárdalo como **Tarea 1.2. "y pon tu nombre"**. Por ejemplo: "Tarea 1.2 CHEMA"