

PLAY SCRATCH

Tarea Número 10- El gato pinta

Resolvemos el reto anterior

El programa era muy sencillo ¿verdad? Solamente había que crear una variable llamada por ejemplo "cuenta", poner un bucle de "Repetir 10 veces", y dentro decir la variable "cuenta" por 2 segundos y cambiar dicha variable por "1":



Tarea 9.4. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131911850/>

Ahora contamos de 2 en 2

Vamos a hacer una variante de este programa. Ahora lo que queremos es contar del 2 al 20 de dos en dos. Para ello solamente tendremos que modificar el programa en dos lugares. Primero en fijar la cuenta en vez de a 1 a 2, y que vaya cambiando por 2.



Tarea 10.1. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131912216/>

Nuestro gato puede pintar:

Hoy vamos a utilizar unos bloque que nunca hemos utilizado, y son los del "LÁPIZ". Es importante que cuando hagamos que un personaje pinte siempre pongamos el bloque borrar primero y así se borren programas anteriores. Si queremos que un personaje pinte hay que usar el bloque "bajar lápiz" y si queremos que no pinte usamos "subir lápiz".

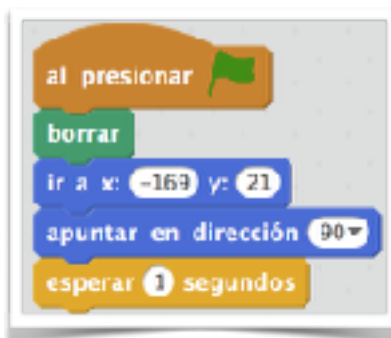
Vamos a empezar a hacer un programa, lo primero que vamos es seleccionar otro personaje desde nuestras imágenes, por ejemplo la pelota amarilla:



Después vamos a borrar a el gato Scratch, pulsando con el clic derecho del ratón y dando a eliminar:



Nuestro programa lo comenzaremos con un bloque borrar. Después colocaremos a la pelota en un lugar a la izquierda de la pantalla (Por ejemplo X: -169 Y: 21). Es importante también que le digamos hacia donde tiene que apuntar a la hora de dibujar, en nuestro caso le diremos que hacia la derecha (90°) y para poder ver el movimiento pondremos un bloque esperar un segundo detrás de la siguiente manera:



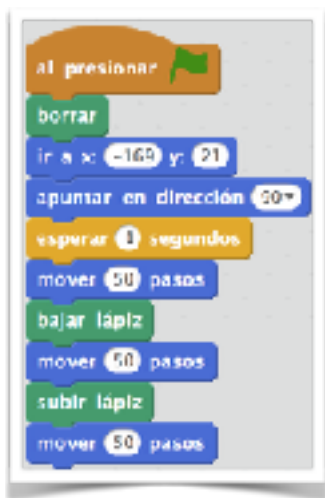
Bloques nuevos

Ahora vamos a utilizar dos bloques nuevos:



El primero hace que el personaje si se mueve pinte la próxima vez y el segundo es para que el lápiz suba y ya no pinte.

Ahora la idea es nuestra pelota se mueva (Por ejemplo 50 pasos), que bajemos el lápiz, que nos volvamos a mover (otros 50 pasos) que subamos el lápiz y acabemos con otro movimiento (50 pasos), y el programa podría quedar así:



Tarea 10.2. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131912505/>

Nuestra pelota hará el siguiente dibujo:

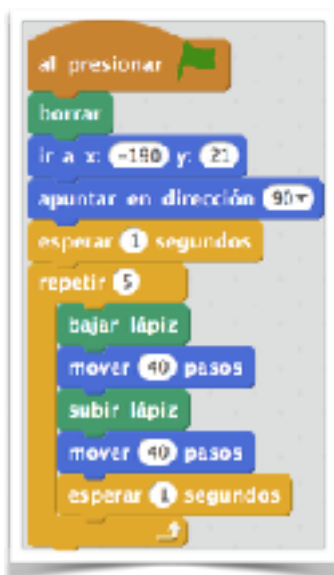


¿Hacemos otro dibujo?

Ahora vamos a hacer que nuestra pelota dibuje 5 líneas seguidas. Para ello tenemos que colocar a nuestra pelota en un punto más a la izquierda (Por ejemplo X: -190 Y: 21), y que apunte a la derecha (90°). Después de esperar 1 segundo, repetiremos 5 veces la siguiente condición:



Y por lo tanto nuestro programa final y el dibujo quedará así:



Tarea 10.3. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131914132/>

Es tu turno, ahora un pequeño reto:

Es tu turno y lo que queremos es que hagas que nuestra pelota ahora dibuje un cuadrado. Para ello tenemos que utilizar las 4 direcciones en apuntar, y que se mueva una serie de pasos con el lápiz abajo. Si queréis ver como dibujo, acordaros de poner esperar 1 segundo.

¡¡¡Seguro que lo haces perfectamente!!!

