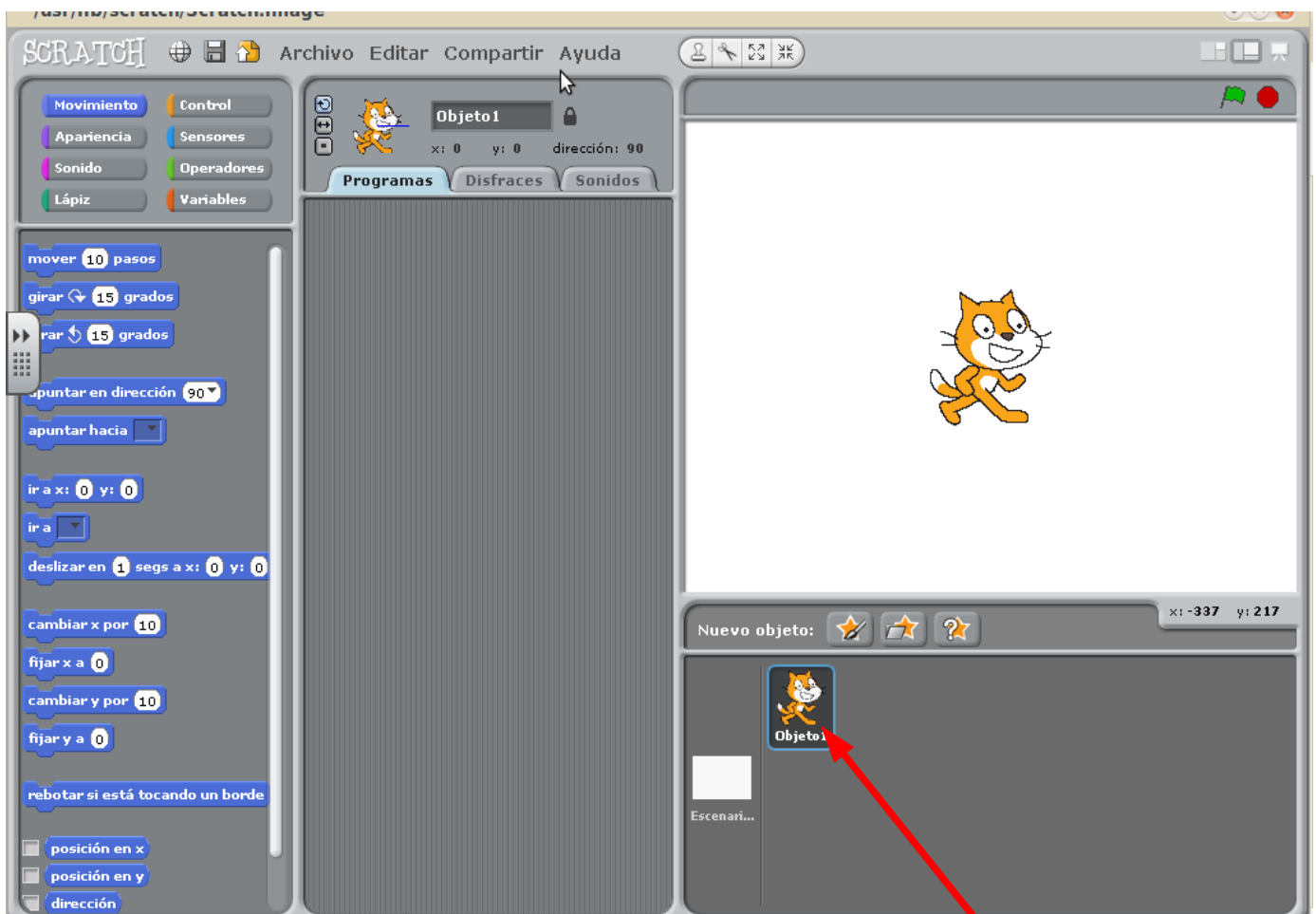


PROYECTOS PASO A PASO PARA SCRATCH

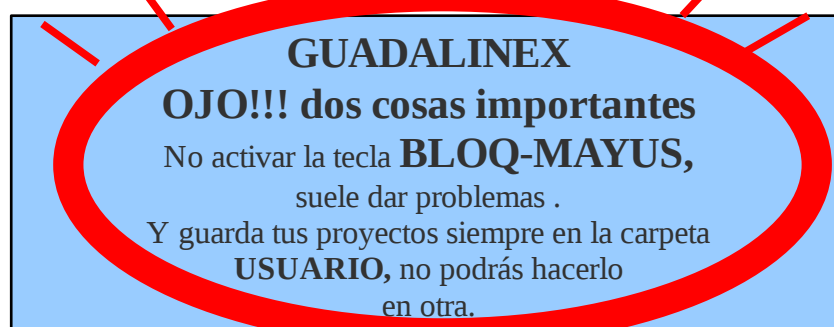


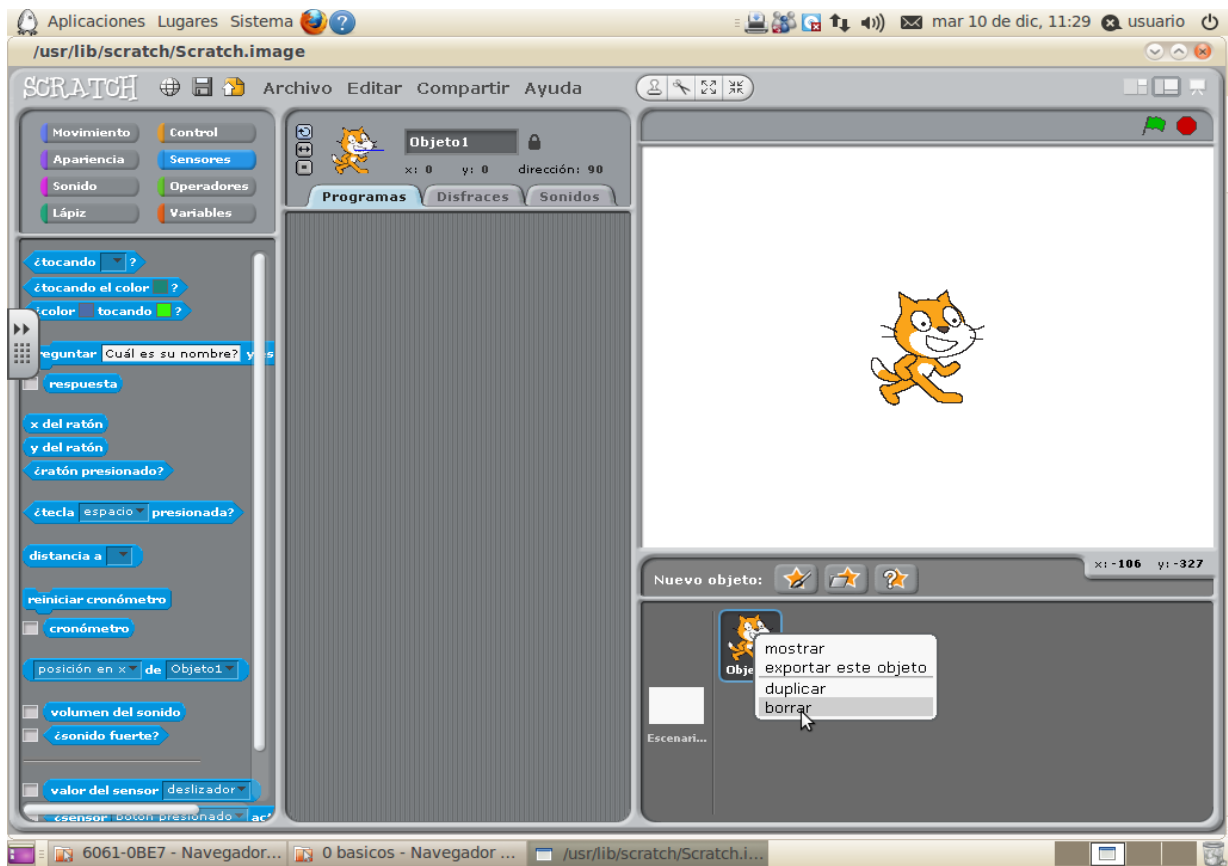
PROYECTO 1:(Persona bailando).

- 1) Abrimos el programa **SCRATCH** (En linux normalmente se encuentra en la barra de menús- Aplicaciones-Programación-Scratch).Una vez abierto veremos en pantalla la interfaz gráfica del programa similar a la imagen siguiente. (La versión instalada con Guadalinux es **Scratch 1.4**) (Existe actualmente la version **Scratch 2.0** que se puede ejecutar Online en la página <http://scratch.mit.edu/>)

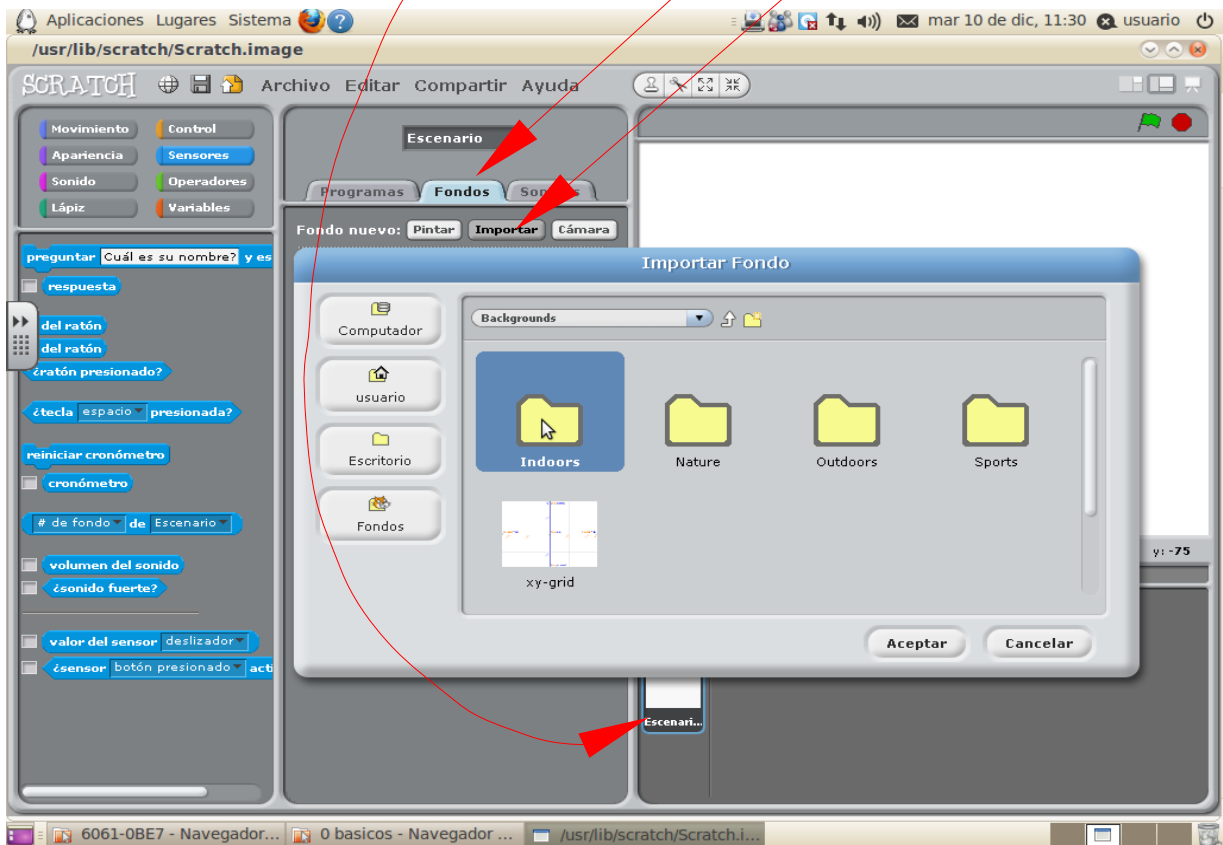


- 2) Por defecto aparece el **Objeto1** (gato naranja scratch). Seleccionamos el **Objeto1** y lo vamos a borrar haciendo clic con el botón derecho del ratón “Borrar”. Tal y como se ve en la siguiente figura.

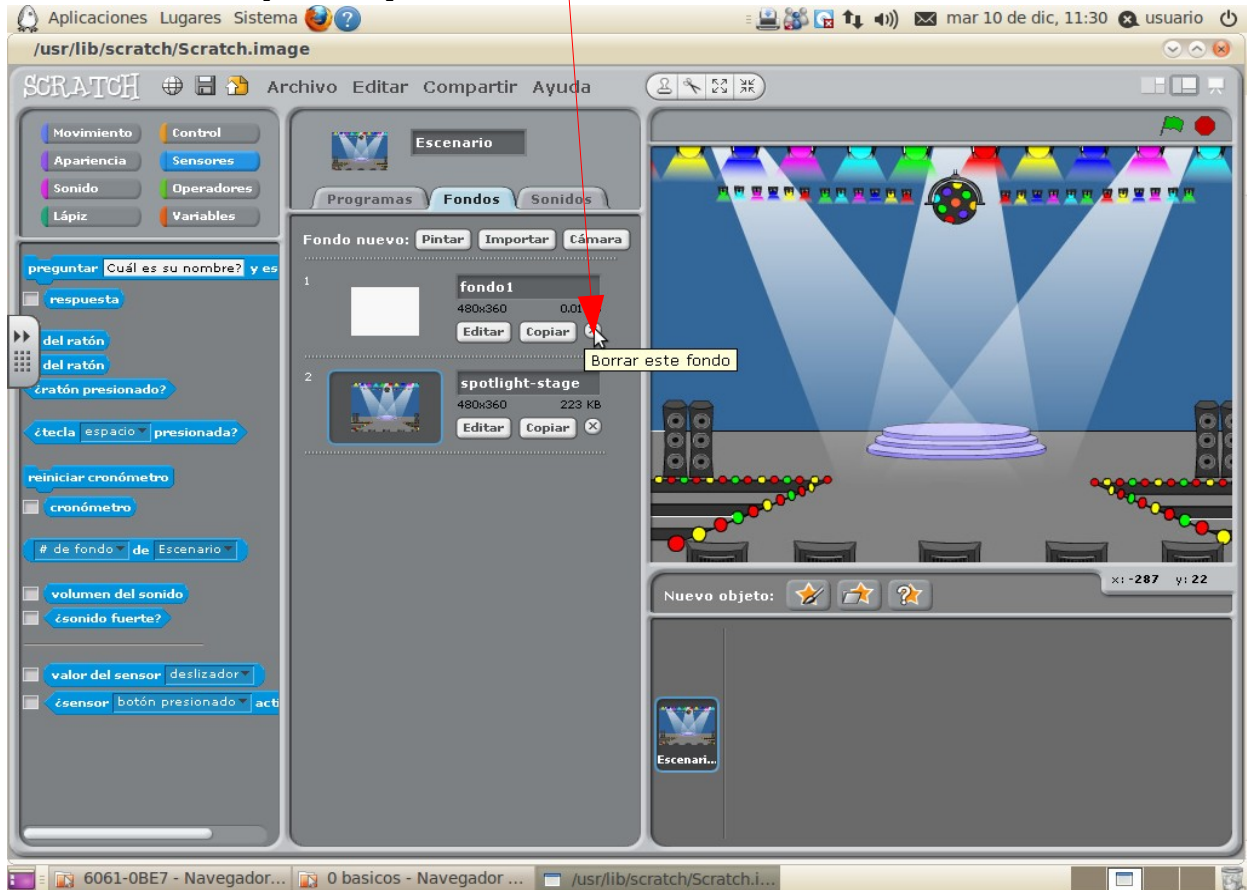




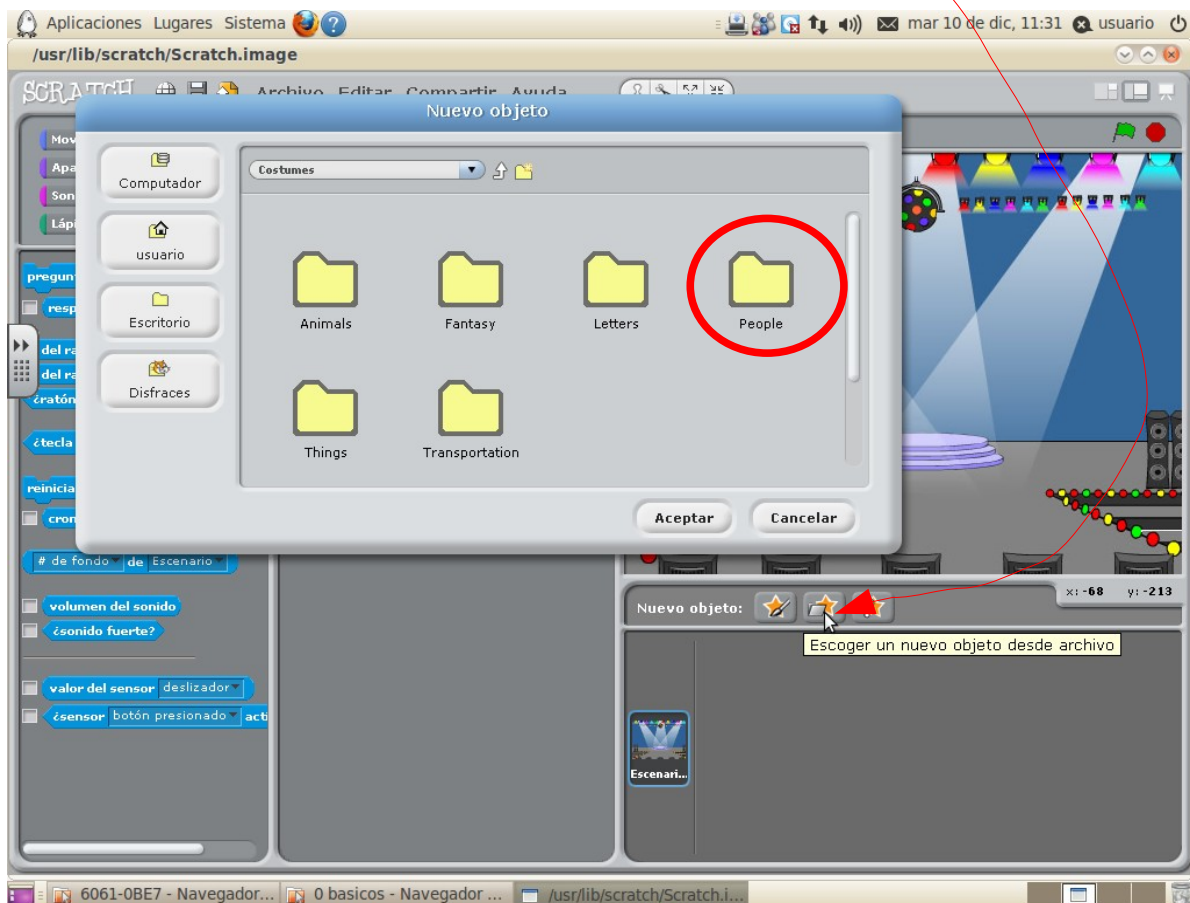
3) A continuación seleccionamos el escenario , en la pestaña **Fondos** importaremos la imagen “spotlight-stage” desde la carpeta **Indoors**.



4) Borrarnos el **fondo1** que viene por defecto.

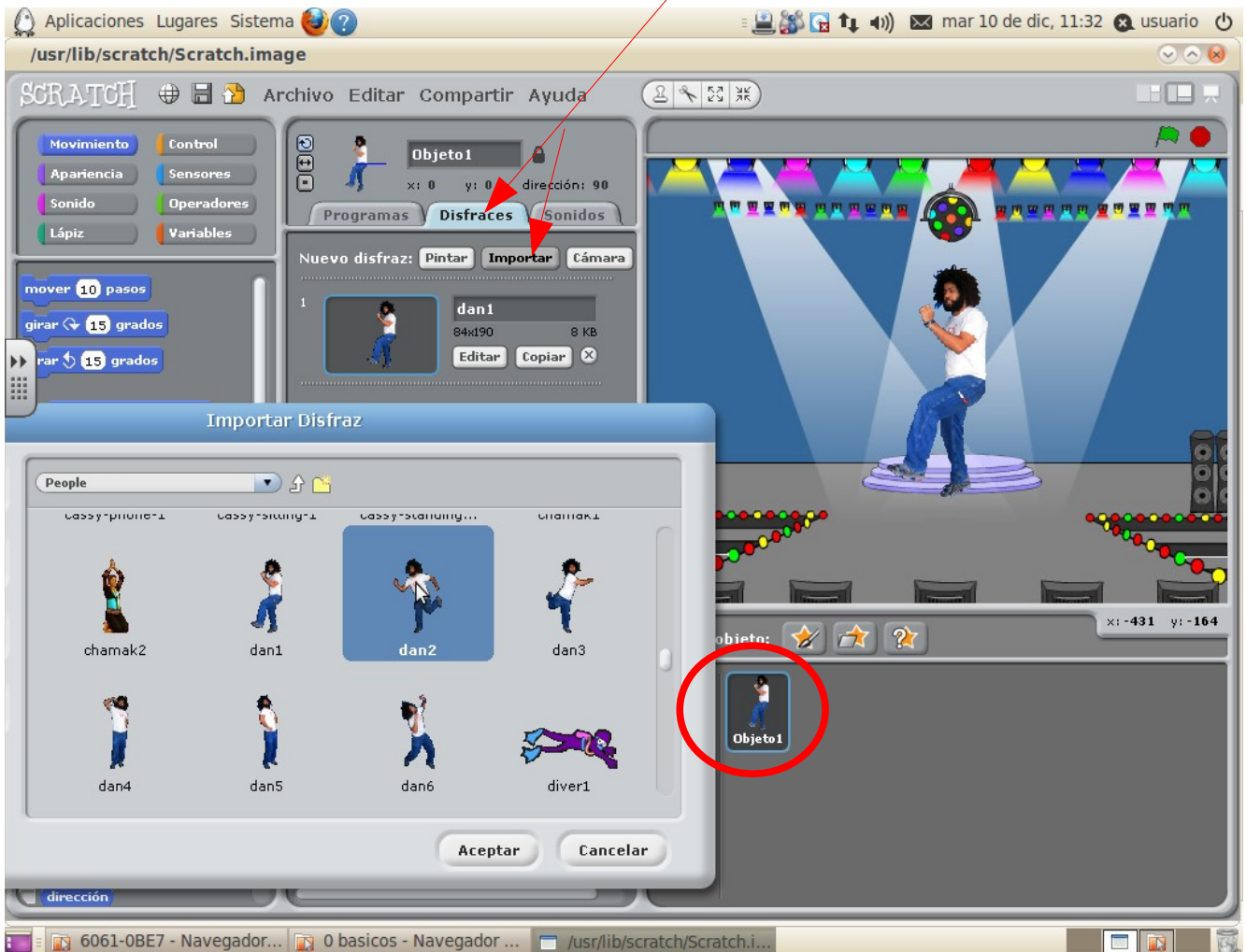


5) Ahora añadiremos el personaje, para ello insertamos un nuevo objeto desde la carpeta **People**, escogemos a **“dan1”**.

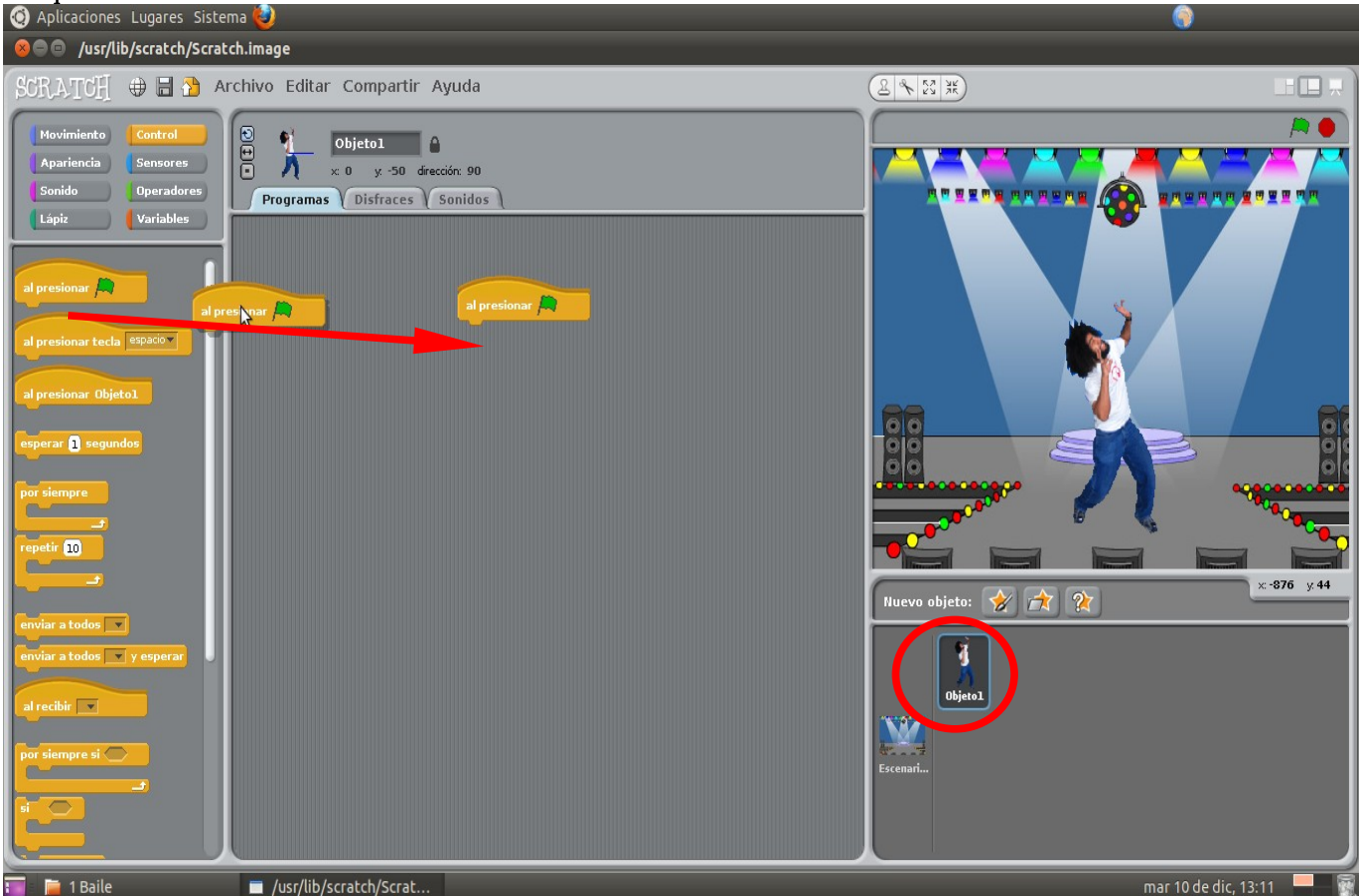




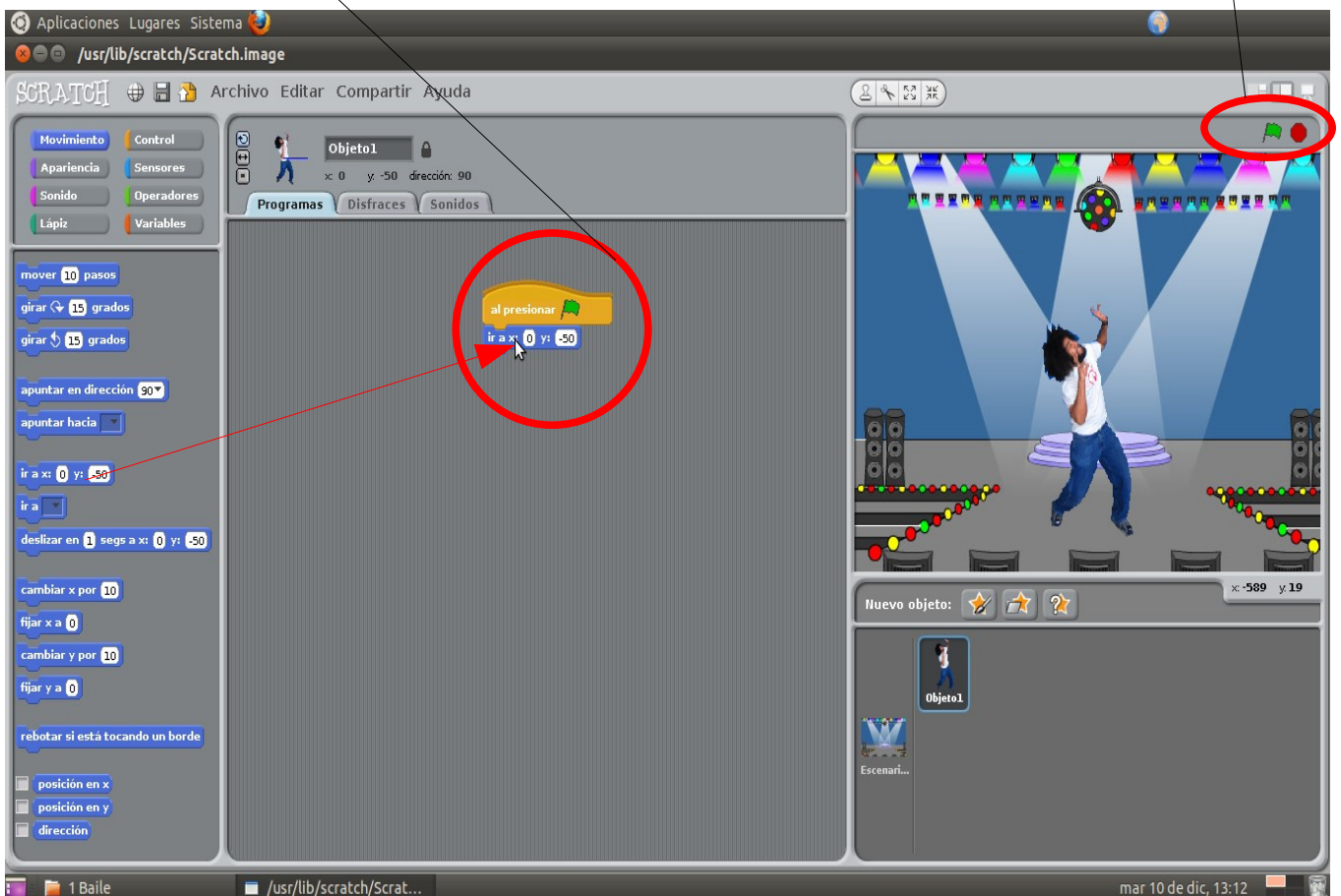
6) Teniendo el personaje seleccionado, nos vamos a la pestaña **Disfraces** e importaremos el resto de disfraces de **dan** (**dan1,dan2,.....dan6**).



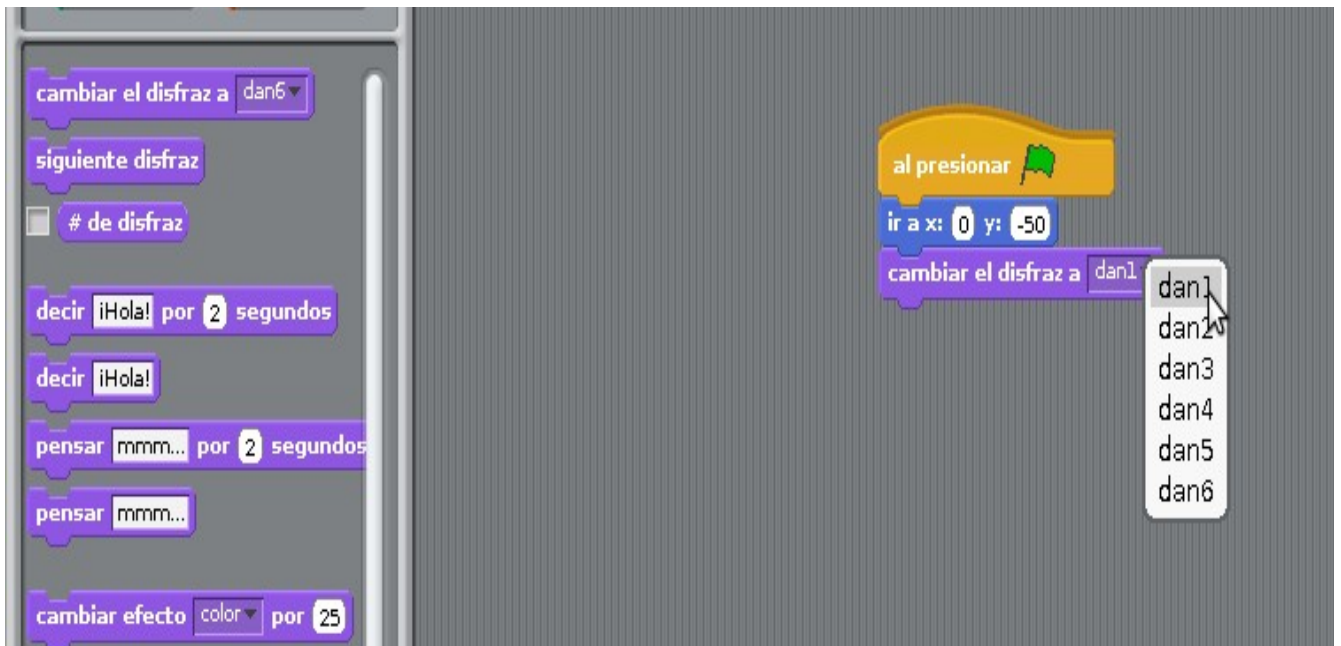
- 7) En este momento ya tenemos todo lo que necesitamos (escenario y personaje). Ahora hay programaremos lo que queremos que haga el personaje. Seleccionamos el Objeto1 y en la pestaña **Programas** iremos poniendo los bloques de instrucciones simplemente arrastrándolos desde la izquierda.



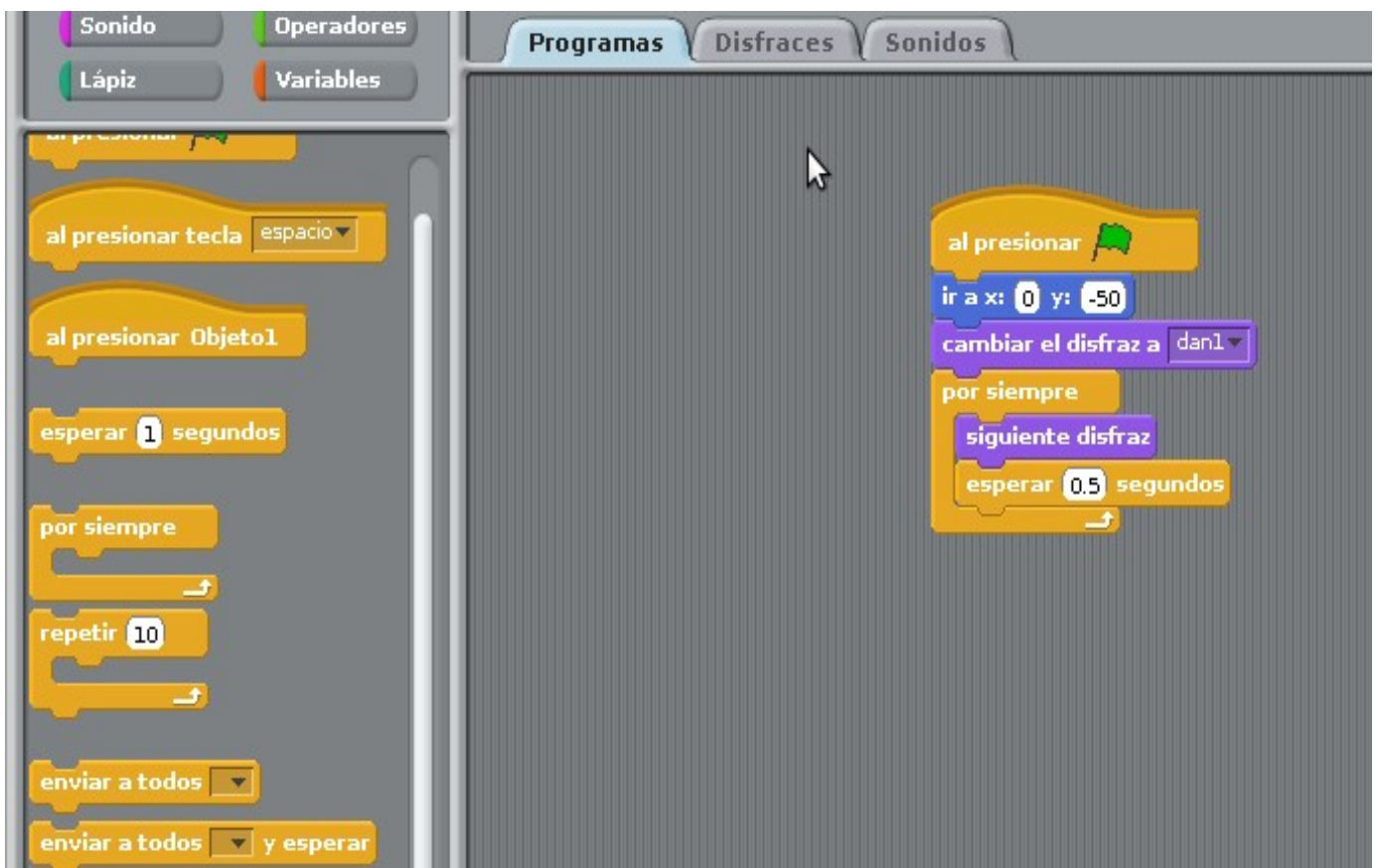
- 8) Este fragmento de código significa que el **objeto1** se posicinará en el punto (x=0 , y= -50) del escenario al pulsar la bandera verde . (La bandera verde pone en funcionamiento el programa y el círculo rojo lo detiene).



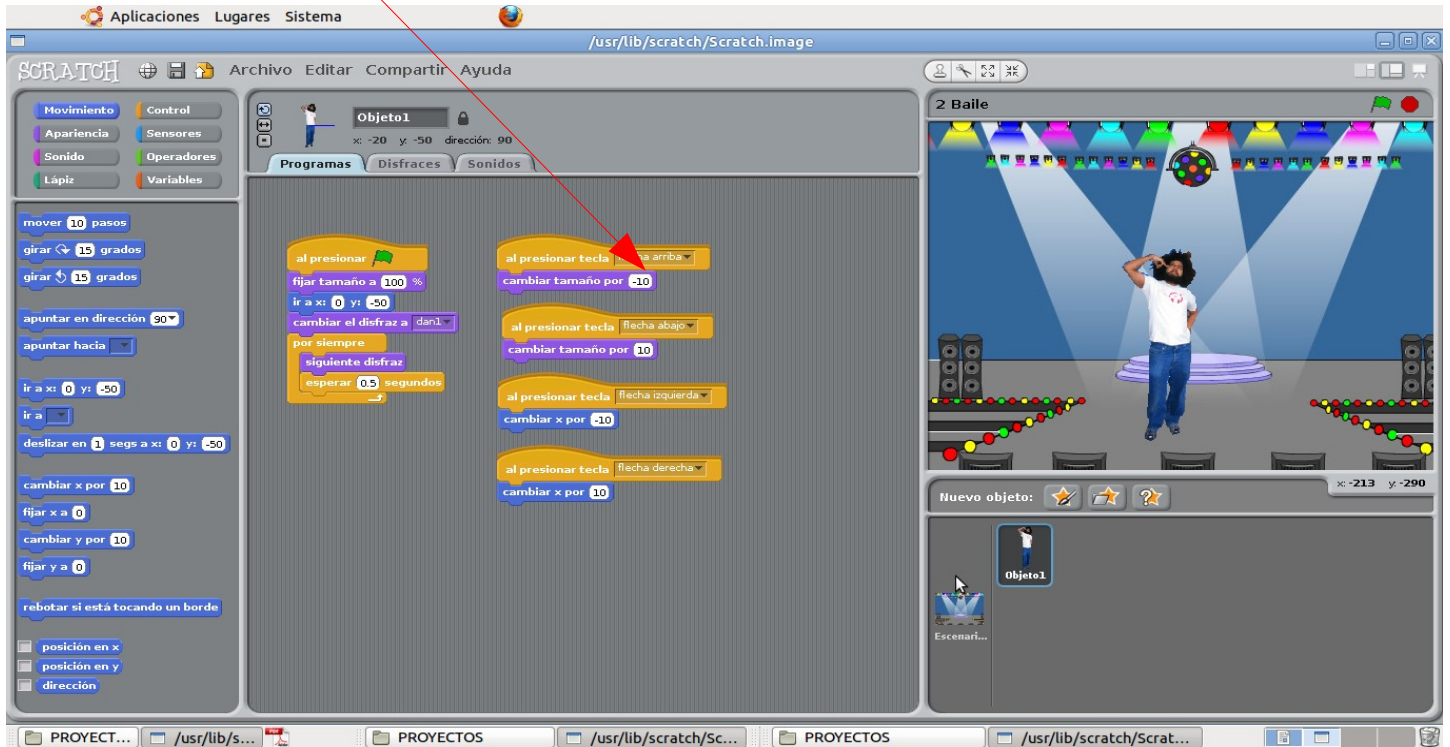
9) Ponemos como disfraz inicial a **dan1**.



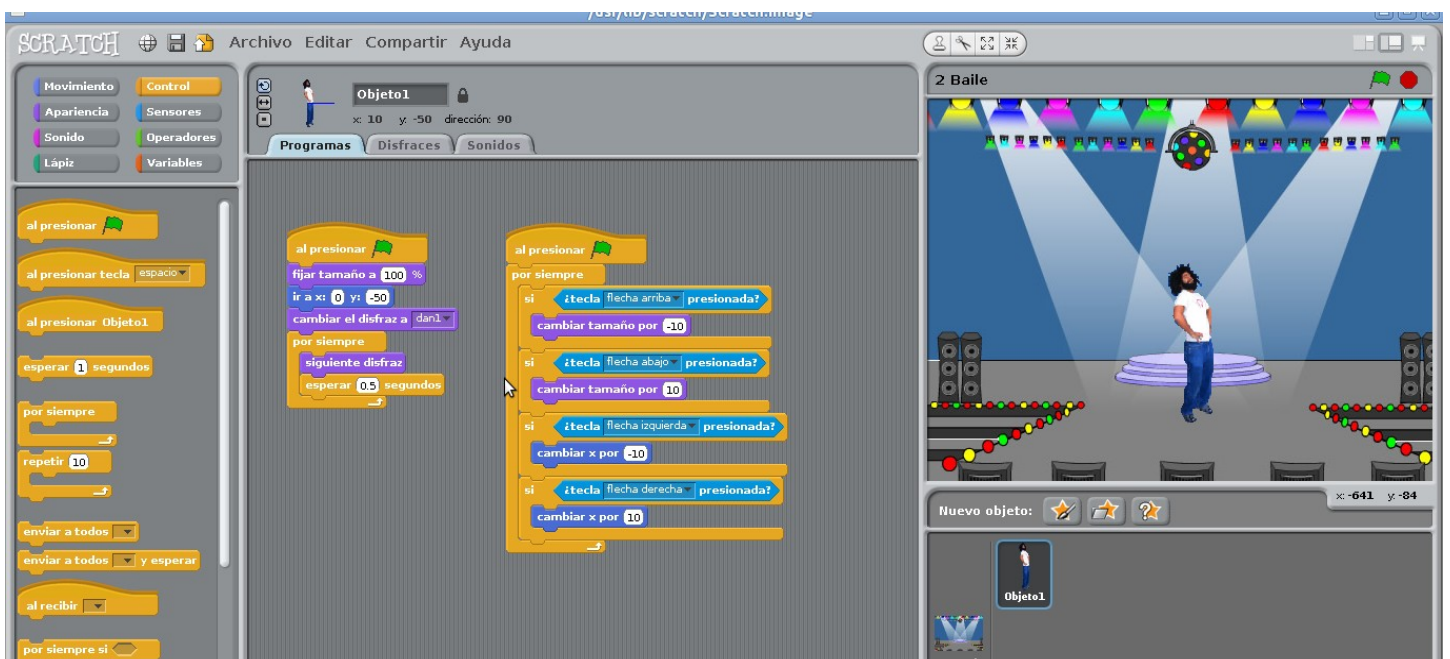
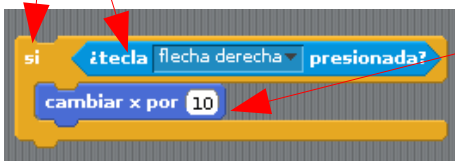
10) Añadimos un bucle infinito (bloque por siempre). Dentro de este bucle ponemos un bloque para que el personaje cambie al siguiente disfraz de la lista (dan1,dan2,...dan6) dándonos la impresión de que el personaje se pone a bailar. Hay que poner un retardo de unos 0,5 segundos para que el cambio de disfraz no sea demasiado rápido.



11) Si queremos incorporar cierta interacción desde teclado , para que el personaje se mueva por la pantalla al pulsar ciertas teclas , podemos hacerlo añadiendo el siguiente código.



12) O mejor este otro , que hará que la reacción sea más rápida. Aquí se ponen unos bloque condicionales de tipo Sí (El bloque condicional Sí ejecuta las instrucciones que están dentro de él siempre y cuando su prueba lógica sea verdadera).



13) **OJO!!!** cuando guardes el proyecto guárdarlo en la carpeta **USUARIO** o de lo contrario te puede dar un error.