

Clase V



SCRATCH

Taller de Iniciación a la programación

Docente Responsable: María Antonella Rosales

Coordinador General: Mgter. María Isabel Korzeniewski

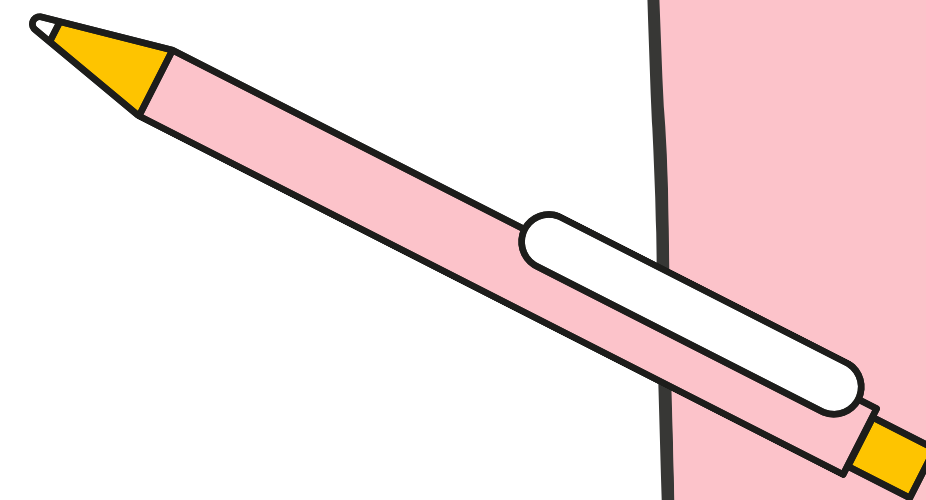
Septiembre/Octubre/Noviembre 2023



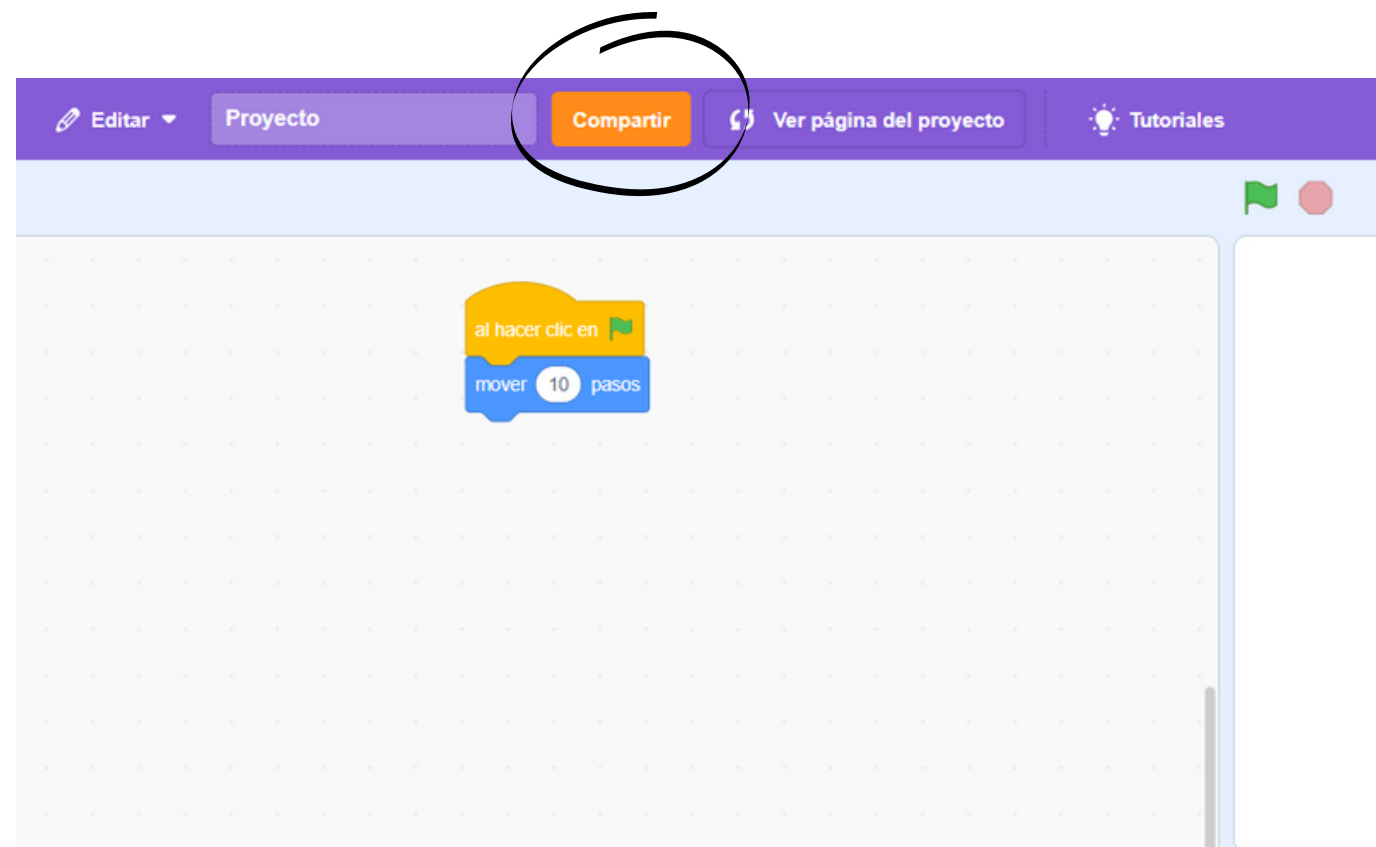
COMPARTIR PROYECTOS EN SCRATCH

Luego de crear nuestro proyecto, podemos compartir este para que otros usuarios puedan probarlo, dar comentarios o reinventarlo .

¿Cómo lo hacemos?

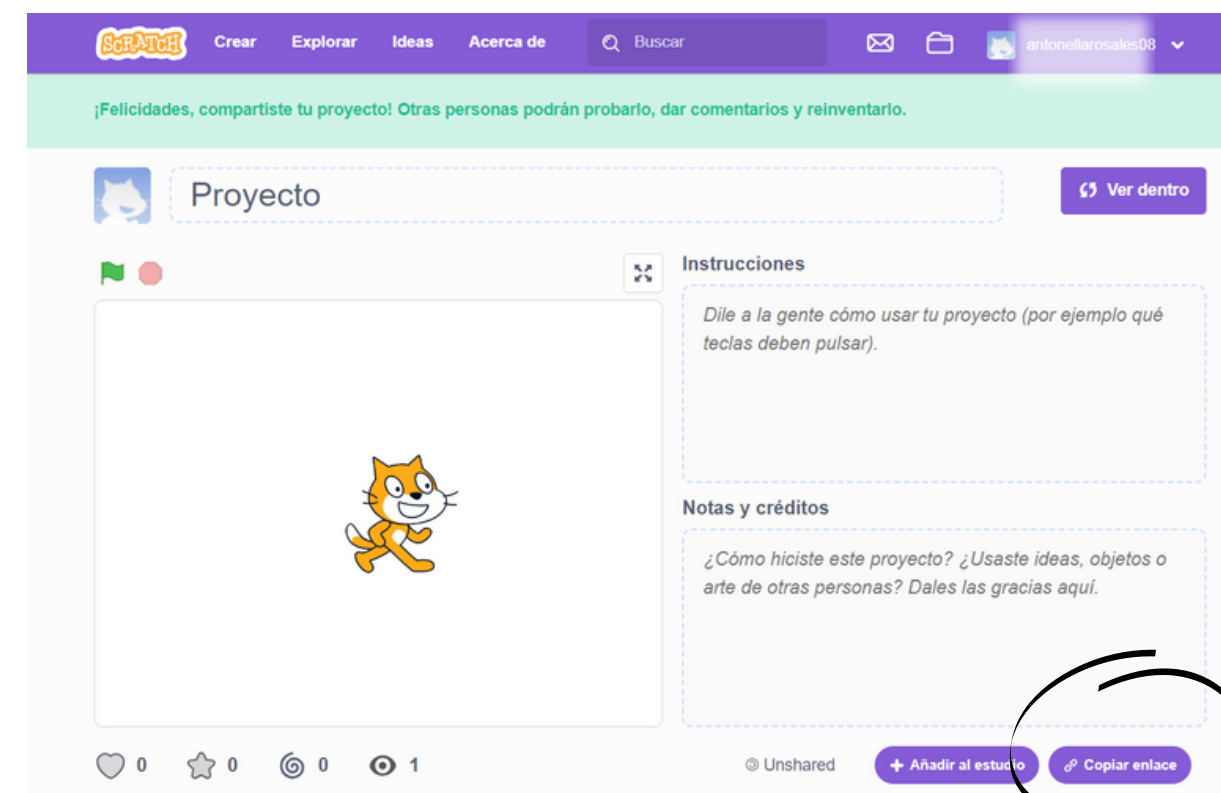


1 Damos clic en compartir

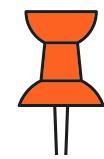


IMPORTANTE: En el caso de que no nos aparezca el botón compartir, es porque nuestra cuenta no fue verificada. En ese caso debemos ingresar a nuestro correo electrónico con el cual nos registramos y verificar nuestra cuenta.

2 Listo! Proyecto compartido en la comunidad de Scratch

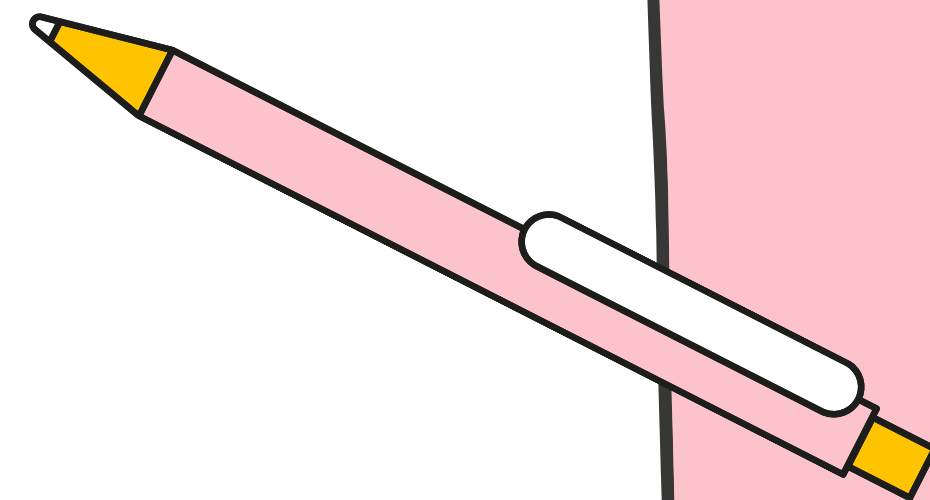


Desde aquí copiamos el enlace para poder mandárselo a otra persona.



ACTIVIDAD

Explorar otros proyectos de la página principal de Scratch , elige uno y reinvéntalo a tu gusto.





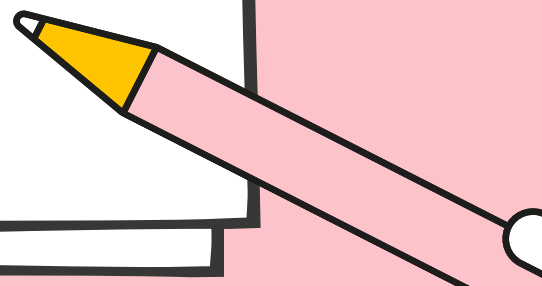
PROYECTO - ANÍMAR TU NOMBRE

En esta práctica vamos a mostrar en pantalla un nombre con efectos especiales en sus letras. Cuando el mouse pase sobre cada letra, esta mostrará un efecto especial.



PASOS A SEGUIR

1. Borrarnos el objeto predefinido, para luego agregar los que necesitamos
2. Seleccionamos un fondo para nuestro nombre
3. A continuación vamos a seleccionar las letras que formaran nuestro nombre pulsando seleccionar objeto, y luego en la pestaña "letras" escogemos las letras adecuadas con el estilo que deseemos. Por último arrastramos las letras en la pantalla con el ratón y las colocamos en orden para formar un nombre.



4. Ahora vamos a programar las letras para que tengan efectos especiales. Al hacer clic con el mouse sobre la primera letra, emitirá un sonido y cambiará de color mientras gira una vuelta completa.

- Primero seleccionamos la **primera letra** y pinchamos en la pestaña de sonidos. En el botón seleccionar sonido escogemos uno que sea breve y nos guste.
- Después, en la pestaña de código añadimos este programa.
- Pulsamos la bandera verde para probar el funcionamiento del programa.



5. En la **segunda letra** vamos a programar que al hacer clic sobre ella, aumentará de tamaño con el efecto de ojo de pez como si se estuviera inflando y luego volverá a su tamaño inicial. También añadiremos un nuevo sonido a los demás efectos.

- Pulsamos la bandera verde para probar el funcionamiento del programa.



6. En la **tercera letra**, vamos a mostrar efectos siempre que el mouse pase por encima, sin necesidad de hacer clic. Esto se consigue con el sensor "¿tocando puntero del ratón?".

Al pasar el mouse sobre la letra vamos a hacer que cambie de color mientras gira.

Un bucle "por siempre" estará comprobando todo el tiempo si en algún momento el ratón toca la letra y en ese momento se aplica el efecto especial.



- Pulsamos la bandera verde para probar el funcionamiento del programa.

7. Por último vamos a programar la **cuarta letra** para que cambie su disfraz por una fruta cuando pase el mouse por encima.

Primero debemos seleccionar la letra deseada e ir a la pestaña de disfraces , donde vamos a añadir el disfraz de una fruta.

- A continuación en la pestaña código añadimos el siguiente programa que intercambia los disfraces cuando el ratón pasa por encima.



RETO

Como se vio, solo animamos cuatro letras. Ahora es tu turno de trabajar.

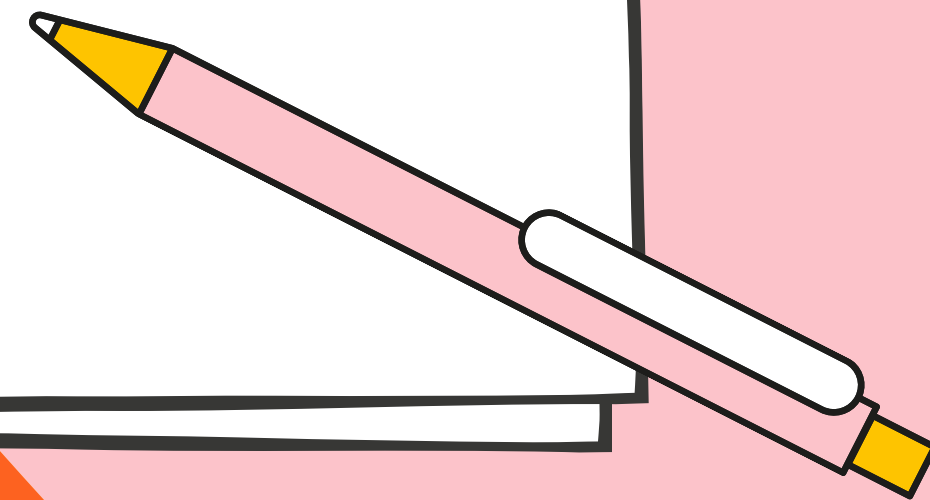
- Añade efectos especiales a las letras que quedaron sin animar.
- Por último, prueba el funcionamiento completo de tu trabajo



NOS DIVERTIMOS

- Resuelve la siguiente sopa de letras:
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3603096-programacion_scratch.html

¿PREGUNTAS?



GRACÍAS POR SU ATENCIÓN

