



Clase 6: Mensajes de Eventos y Bloque de Parar

En esta clase, los estudiantes verán una manera más predecible para un personaje de desencadenar la acción para uno o varios personajes.



O



Debate (5-10 minutos):

Hemos utilizado el bloque de Comenzar al Sacudir para tener a un personaje que desencadene la acción en otro personaje, pero ese arreglo desencadenaría la acción de un personaje sin importar qué personaje lo alcanzó. Si queremos que la secuencia de comandos de un personaje sea desencadenada por un personaje específico, necesitamos usar el bloque de mensaje. El bloque de mensaje está codificado por colores, de forma que el emisor y el receptor necesitan ser referidos al mismo color.

Debido a que el bloque de mensaje tiene 6 colores posibles, podemos hacer 6 diferentes conexiones entre personajes. Por lo tanto, podemos utilizar el bloque de mensaje para la actividad secuencial a través de los personajes. El primer personaje en actuar enviaría un mensaje de un solo color, que el segundo personaje en actuar escuchará. A continuación, el segundo personaje hará su movimiento y enviará un mensaje de color diferente, que un tercer personaje (o el personaje original, en el caso de una conversación u otra secuencia de un lado a otro a través de personajes) estarían escuchando, y así sucesivamente.

El personaje que envía el mensaje puede ser pensado como una emisora de radio. La emisora envía su mensaje en un canal de código de colores particular. Si otro personaje está sintonizado en el mismo canal de radio imaginario, escuchará el mensaje y actuará en consecuencia. Pero los personajes que se ajustan a diferentes canales (por ejemplo, escuchando mensajes de otro color) no escucharán ese mensaje en absoluto. En su lugar, sólo escucharán las transmisiones de los "canales" de color que están escuchando. Un personaje puede enviar y escuchar mensajes de múltiples colores



Mecanismo (5 minutos):

Cuando quieras que un personaje desencadene la acción de otro personaje, pon un bloque de Enviar Mensaje Inicial en su secuencia de comandos y seleccione un color. Después, en la secuencia de comandos de otro personaje o personajes, pon bloque de Eventos de Comenzar en mensaje. Asegúrate de que el color coincida con el color que se envió. Muestra cómo funciona el bloque de parar para que los estudiantes puedan detener la acción una vez que un personaje sea pillado.

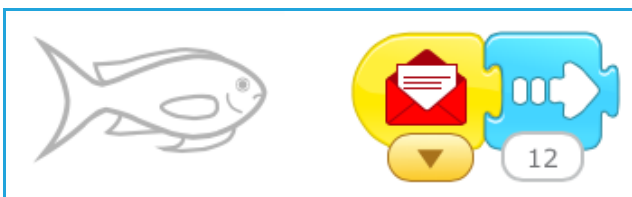
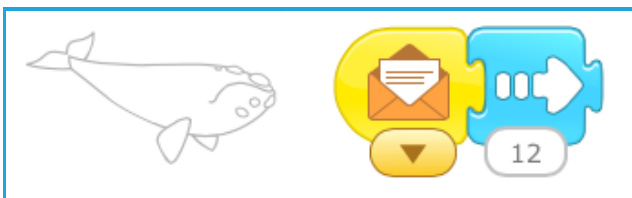
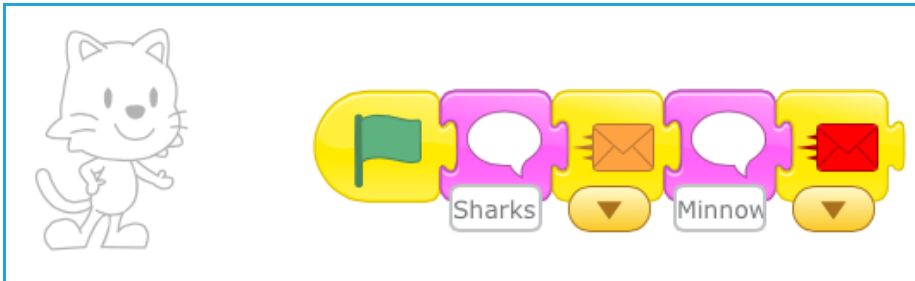
Trabajo Autodirigido (20 minutos):

Opción 1

Haz de nuevo el juego de Tiburones y Pececillos de la siguiente manera:

1. Añadir más pececillos y dales un desencadenante de Comenzar en mensaje de un color. Dar a todos los pececillos el mismo bloque de eventos de mensaje de color.
2. Cambiar el bloque desencadenante de los tiburones existentes, de Comenzar en bandera a Comenzar en mensaje, y elegir un bloque de mensaje de color diferente para ellos del que escogiste para los pececillos. Dar a todos los tiburones el mismo bloque de eventos de mensaje
3. Añadir un personaje (otro que no sea un tiburón o un pececillo) para llamar a los tiburones y pececillos mediante el envío de un mensaje del color que los pececillos y luego los tiburones escuchen (o viceversa).

Aquí tienes secuencias de comandos que funcionarán para este proyecto:



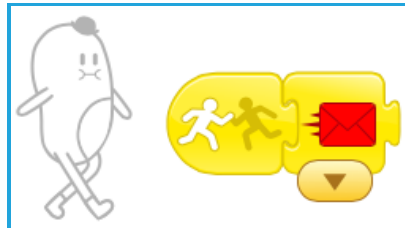


Opción 2

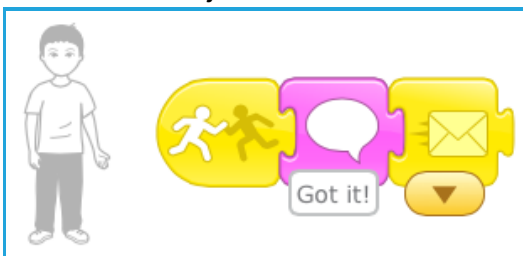
Hacer el juego de Mono en el centro. Necesitarás un balón y otros 3 personajes. Dos personajes se lanzarán la pelota el uno al otro, y cuando el tercer personaje coja el balón, el juego se detiene. Los estudiantes tendrán que saber cómo funciona el bloque de Parar para este proyecto.

Aquí están las secuencias de comandos de muestra para este juego.

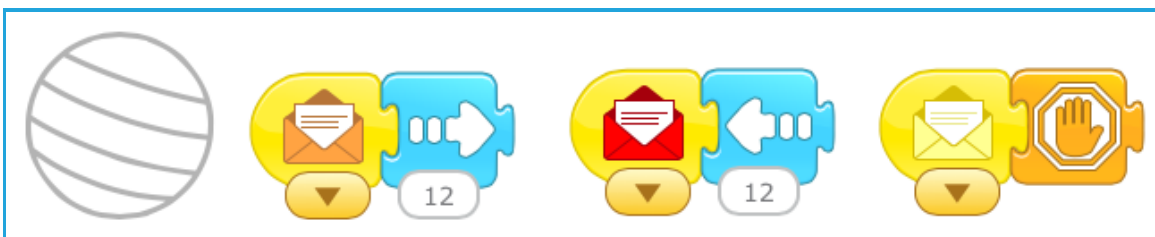
1. Lanzar/pillar a los personajes:



2. Personaje del medio:



3. Balón:



Conclusión (5-10 minutos):

Pregunta a algunos estudiantes que muestren sus proyectos a la clase.

