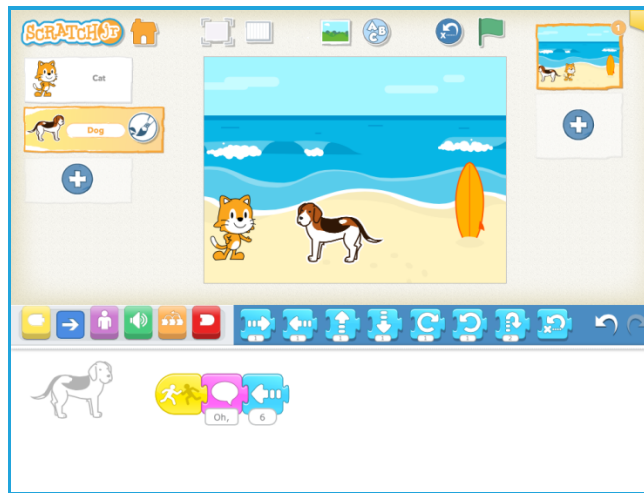




### Clase 5: Interacción de un personaje sencillo utilizando Comenzar al Sacudir

En esta clase, los estudiantes verán la forma más sencilla en la que un personaje puede desencadenar la acción de otro personaje.



#### Debate (5-10 minutos):

Hasta esta clase, los personajes que hemos programado en ScratchJr eran independientes unos de otros. Es decir, las acciones de un personaje no tenían efecto sobre cualquier otro personaje. Sin embargo, a la hora de contar una historia, por lo general es necesario tener personajes interactuando entre sí. Desde que las secuencias de comandos pertenecen a cada personaje por separado, no es posible controlar a un segundo personaje desde la secuencia de comandos del primero. Sin embargo, es posible para un personaje a activar otra secuencia de comandos. Hay varios bloques en la paleta del Bloque de Eventos amarillo a utilizar para esto. El más simple de ellos es Comenzar al Sacudir.

Comenzar al Sacudir iniciará la secuencia de comandos de un personaje sólo cuando otro personaje en el escenario se encuentra con él. Cualquier personaje puede desencadenar la secuencia de comandos. Con Comenzar al Sacudir, no es posible especificar qué personaje activará la secuencia de comandos.

Ten en cuenta la diferencia entre Comenzar al Sacudir y al Tocar. Sólo una persona humana real puede desencadenar la secuencia de comandos que comienza con el bloque Comenzar al Tocar, y sólo un personaje de ScratchJr puede desencadenar una secuencia de comandos que comience con un bloque de Comenzar al Sacudir.

#### Mecanismo (5 minutos):

1. Añadir un nuevo personaje.
2. Tener un personaje empezando a moverse con el desencadenante Bandera.



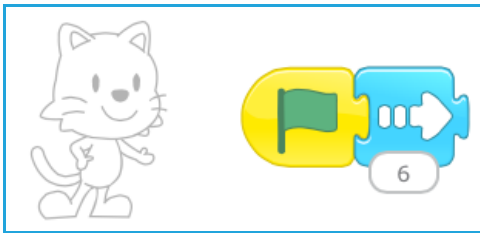
## Aprendiendo ScratchJr a través de “Juegos en el patio”

3. Hacer que el segundo personaje se mueva o haga otra acción con el desencadenante Comenzar al Tocar. (Cuando el primer personaje alcance al segundo, este empezará a moverse)

### Trabajo Autodirigido (20 minutos):

Crea el juego del Pilla pilla, donde un personaje diga que está pillado cuando el otro personaje se encuentre con él (se puede utilizar el bloque verde de Sonido para esto, o el bloque morado de Decir).

Aquí tienes secuencias de comandos que funcionarán para este proyecto:



### Conclusión (5-10 minutos):

Pregunta a algunos estudiantes que enseñen sus proyectos a la clase. Trata de seleccionar a los estudiantes que tienen proyectos diferentes unos de otros.

.....