



Clase 2: Fondos y Empezar al presionar bandera verde, Bloques de Eventos

En esta clase, los estudiantes aprenderán cómo seleccionar un fondo para su proyecto y cómo usar el Inicio en Bandera Verde Bloques de Eventos para dar las condiciones de partida a su secuencia de comandos. Ellos aprenderán que el botón de Bandera Verde también restablece la posición de partida del personaje. También aprenderán que la secuencia de comandos se puede ejecutar simultáneamente.



Debate (5-10 minutos):

Si pulsas sobre una secuencia de comandos, se ejecutará. Pero ¿y si quieres ejecutar dos secuencias de comandos al mismo tiempo? (Observa la bandera verde en la parte superior de la pantalla, y el bloque de eventos amarillo)

¿Qué puedes hacer con dos secuencias de comandos ejecutadas al mismo tiempo que no puedes hacer con una sola secuencia de comandos ejecutada?

(Haz dos movimientos independientes al mismo tiempo, como Mover a la derecha y Subir, lo que hará que el personaje viaje en una línea diagonal, o que se mueva mientras se reproduce un sonido.)

Después de ejecutar una secuencia de comandos, probablemente querrás que tu personaje vuelva a su posición inicial para que la próxima vez que se ejecute la secuencia de comandos, el personaje haga lo mismo, en el mismo lugar de la pantalla. La bandera verde lo hará por ti. Lo mismo ocurrirá con el botón de reinicio en la parte superior de la pantalla y también con el bloque de reinicio azul si lo pones al final o al principio de una secuencia de comandos.

Mecanismo –Fondos, Bloques Amarillos, y el botón de Bandera Verde (5-10 Minutos).

1. Añadir un fondo a su proyecto:

- Pulsar en el icono de Fondo.
- Seleccionar el fondo deseado.
- Pulsar la marca de verificación para continuar.



2. Revisión bloques de movimiento:

- Arrastrar algunos bloques azules al área de programación.
- Ponerlos juntos para crear una secuencia de comandos.
- Pulsar en la secuencia de comandos para ver el movimiento del gato.
- Para el bloque “girar a la derecha”, ver si los estudiantes pueden averiguar cuántas vueltas harán un círculo completo (Respuesta: 12). Ellos necesitarán esto para el ejercicio de la voltereta.

3. Mostrar cómo utilizar la Bandera Verde Bloques de Eventos:

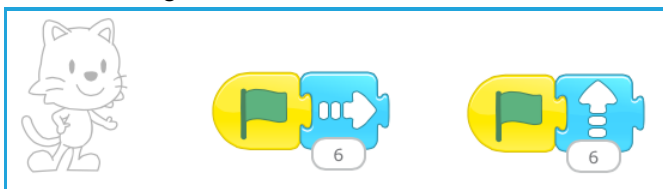
- Pulsar en el bloque amarillo para revelar los bloques de eventos de la paleta.
- Arrastrar el bloque de "Empezar en Bandera" al área de programación y encájelo en la secuencia de comandos.
- Pulsar en Bandera Verde en la parte superior de la pantalla para mostrar los movimientos del gato.
- Mostrar la diferencia entre pulsar sobre el botón de Bandera Verde y pulsar en la secuencia de comandos en el área de programación. (El botón de Bandera Verde en primer lugar restablecer a los personajes a su posición inicial y luego ejecuta la secuencia de comandos. Al pulsar en la secuencia de comandos sólo se ejecutará la secuencia de comandos.)

Trabajo Autodirigido (20 minutos):

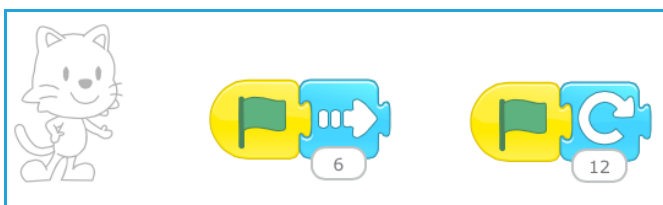
1. Hacer que el gato camine diagonalmente. (Se necesitarán dos secuencias de comando para esto, cada una comenzando con una bandera verde)
2. Hacer que el gato haga una voltereta. (Utilizar el bloque de girar y mover adelante en dos diferentes secuencias de comandos)
3. Usando el fondo "Parque", colocar el gato en la primera piedra. Ver si se puede conseguir que el gato salte sobre las 3 piedras restantes pulsando la bandera verde sólo una vez. (Necesitarás una combinación de bloques de salto y movimiento ascendente en una secuencia de comandos, y un movimiento hacia delante normal en una segunda secuencia de comandos.)

Aquí hay secuencias de comandos que funcionarán para estos ejercicios.

1. Caminar diagonalmente:

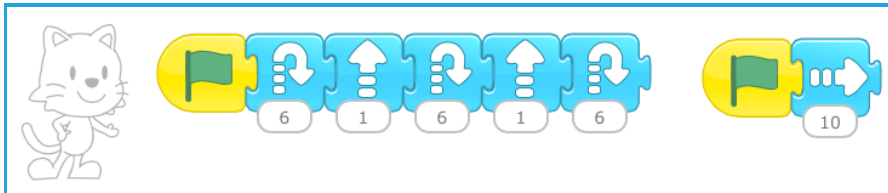


2. Voltereta:





3. Saltar de piedra en piedra:



Conclusión (5-10 minutos):

Preguntar a un estudiante que haya completado la tarea que enseñe su proyecto a la clase. Hacer esto para las tres tareas.

.....