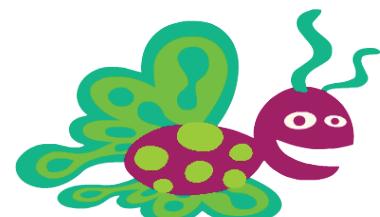


Cambiar Color

Presionar una tecla para cambiar el color de un objeto.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Cambiar Color



PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija un objeto
de la biblioteca.
O, dibuje uno
nuevo.

PRUEBA ESTE CODIGO

al presionar tecla espacio ▾
cambiar efecto color ▾ por 25

¡HASLO!

Presiona la barra espaciadora para cambiar los colores.

RECOMENDACION ADIONAL

Puede elegir un efecto diferente en el menú:

cambiar efecto color ▾ por 25

O bien, escribir un número diferente. Luego presione la barra espaciadora nuevamente.



Para eliminar los efectos, haga clic en la señal de stop.

Mover el Ritmo

Empezar a bailar al ritmo de un tambor.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Crea una Tarjeta:



- Doble la tarjeta por la mitad.



- Ponga goma en la parte posterior.



- Corte a lo largo de la línea punteada.

Mover el Ritmo



PREPARATE

Nuevo objeto: /

Elija un bailarín u otra imagen.

PRUEBA ESTE CODIGO

```
al presionar   
por siempre  
mover 10 pasos  
tocar tambor 1 durante 0.25 pulsos  
mover 10 pasos  
tocar tambor 2 durante 0.25 pulsos
```

Escriba este número.

Haga clic para elegir un sonido del tambor.

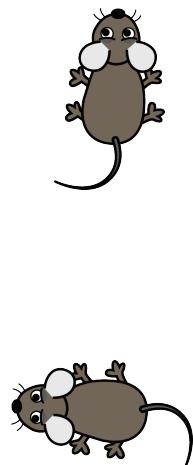


¡HASLO!

Haga clic en la bandera verde para iniciar.

Movimientos Glove

Utilizar las flecha para mover su objeto.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Movimientos Glove

PRUEBA ESTE CODIGO

al presionar tecla flecha arriba ▾

apuntar en dirección 0 ▾

mover 10 pasos

al presionar tecla flecha abajo ▾

apuntar en dirección 180 ▾

mover 10 pasos

al presionar tecla flecha izquierda ▾

apuntar en dirección -90 ▾

mover 10 pasos

al presionar tecla flecha derecha ▾

apuntar en dirección 90 ▾

mover 10 pasos

¡HASLO!



Presione las flechas para mover!

¿Su objeto se ve al revés?
Usted puede cambiar su estilo de rotación.

RECOMENDACION ADIONAL

fijar estilo de rotación izquierda-derecha ▾

Izquierda-derecha
no rotar
en todas direcciones

Diciendo Algo

¿Quéquieres que diga tu objeto?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Diciendo Algo



Hey!

PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija un objeto.

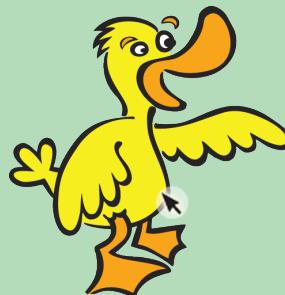
PRUEBA ESTE CODIGO

al clickear este objeto

dicir Hey! No sabía hipopótamos podían volar! por 5 segundos

Escribe cualquier palabra.

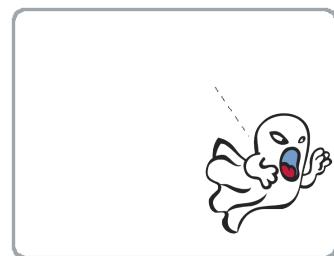
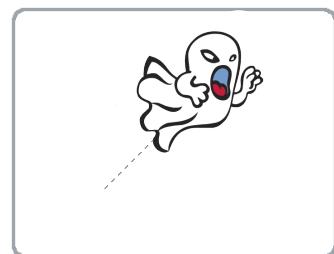
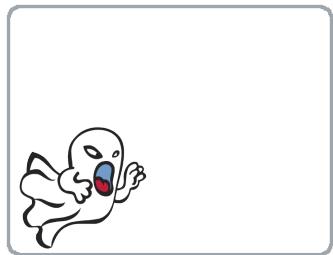
¡HASLO!



Haga clic en el objeto para iniciar.

Deslizar

Deslizar suavemente de un punto a otro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



- Doble la tarjeta por la mitad.



- Ponga goma en la parte posterior.



- Corte a lo largo de la línea punteada.

Deslizar

Nuevo objeto:

Elija un objeto de la biblioteca.
O, dibuje uno nuevo.

PREPARATE

al clickear este objeto

deslizar en 1 segs a x: 20 y: 80

deslizar en 1 segs a x: 10 y: -20

deslizar en 2 segs a x: -110 y: -100

PRUEBA ESTE CODIGO

Pruebe con diferentes valores.

cuánto tiempo posición horizontal posición vertical



Haga clic en la bandera verde para iniciar.

¡HASLO!

Para ver la posición x y actual de un objeto:

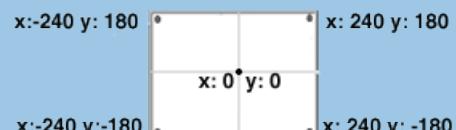


Haga click en

Las posiciones x y se muestran aquí.

RECOMENDACION ADICIONAL

Ghost2
x: -64 y: -13 dirección: 90°
estilo de rotación: ↗ ↙ ↘ ↙
puede ser arrastrado:
mostrar:



Aquí están las posiciones x y y en el escenario.

Sigue el Ratón

Seguir el puntero del ratón.

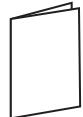


<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Sigue el Ratón



PREPARATE

Nuevo objeto: Elija el gato u otro objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clickear este objeto

por siempre

apuntar hacia puntero del ratón ▾

mover 3 pasos

¡HASLO!



Haga clic en la bandera verde para comenzar.

Bailar Twist

Reproducir un sonido y hacer un giro con el cuerpo.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Bailar Twist

PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija un objeto de una persona lista para bailar.

Sonido nuevo



Elija o grabe un sonido.
Sea breve!

PRUEBA ESTE CODIGO

```
al presionar tecla d
  tocar sonido human beatbox2
  cambiar efecto remolino por 50
  esperar .25 segundos
  cambiar efecto remolino por 0
  esperar .25 segundos
```

Seleccione remolino del menú.



D

Presione la tecla para comenzar.

¡HASLO!

Remolino Interactivo

Girar una foto al mover el ratón.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



- Doble la tarjeta por la mitad.



- Ponga goma en la parte posterior.



- Corte a lo largo de la línea punteada.

Remolino Interactivo



PREPARE

Nuevo objeto:

Elija la ardilla u otro objeto para girar.

al presionar

por siempre

establecer efecto remolino ▾ a posición x del ratón

Seleccione remolino del menú.

PRUEBA ESTE CODIGO

Inserte el bloque POSICION X DE RATON aquí.



Click the green flag to start.

RECOMENDACION ADIONAL

Note cómo los números cambian a medida que mueve el ratón.

X: 240 y: -180

Nuevo objeto:

Anímate

Hacer una animación simple.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH



Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.

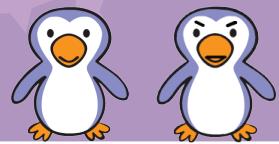


2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Anímate

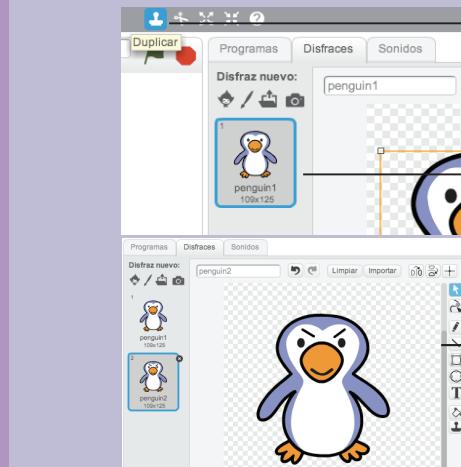


PREPARATE

Hacer clic aquí para duplicar

Haga clic en el pingüino para duplicar el disfraz.

Utilice la herramienta de dibujo para hacer que el nuevo disfraz se vea diferente.



PRUEBA ESTE CODIGO

```
al presionar [bandera verde]
por siempre
  cambiar disfraz a [penguin1 v]
  esperar (0.5) segundos
  cambiar disfraz a [penguin2 v]
  esperar (0.5) segundos
```

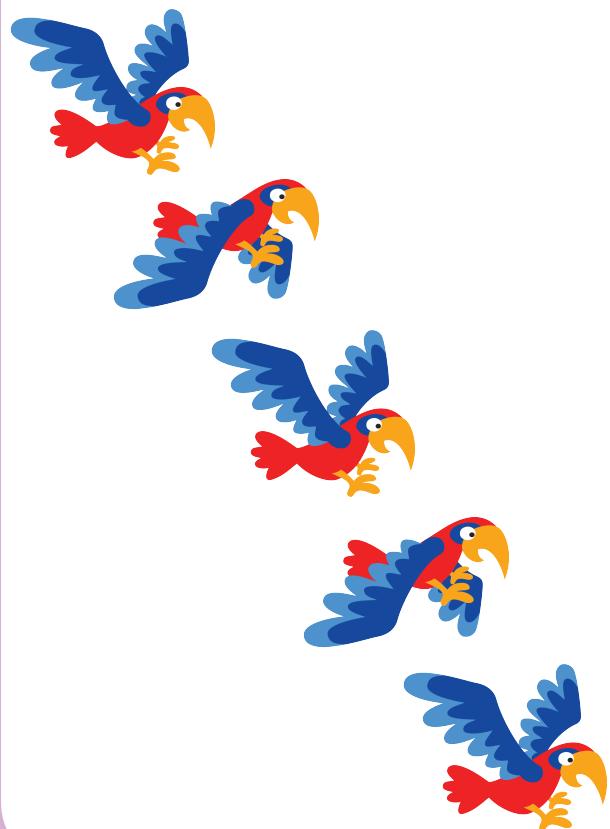


¡HASLO!

Haga clic en la bandera verde para comenzar.

Animación en Movimiento

Animar un personaje a medida que se mueve.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Animación en Movimiento

PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija un objeto de la biblioteca.



Elija un sprite que tenga 2 o más disfraces.

PRUEBA ESTE CODIGO

```
al presionar [espacio]
por siempre
  siguiente disfraz
  esperar (0.5) segundos
  mover (5) pasos
  rebotar si toca un borde
```

¿Su objeto se ve al revés?
Usted puede cambiar su estilo



Haga click en



en todas direcciones

izquierda-derecha no rotar

RECOMENDACION ADIONAL

Botón Sorpresa

Cree su propio botón.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Botón Sorpresa

PREPARATE

Nuevo objeto: ♦ / ↑ ↓ ← → 🔍

Elija un tambor (de la categoría de Cosas).



Haga click en

Drum1
x: -73 y: -7 dirección: 90°
estilo de rotación: ↗ ↘ ↙ ↚
puede ser arrastrado: ☐

Puede cambiar el nombre de su objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clickear este objeto

cambiar efecto color ▾ por 25

tocar tambor número al azar entre 1 y 18 durante 0.2 pulsos

cambiar efecto color ▾ por -25

Inserte el bloque NUMERO AL AZAR

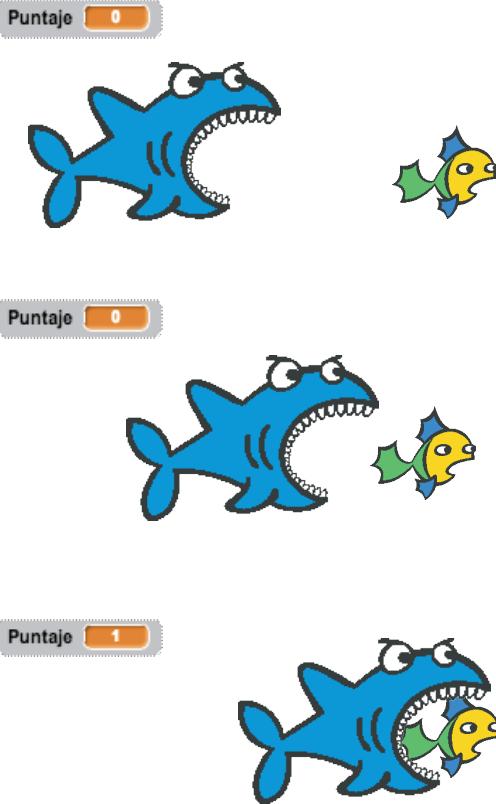
¡HASLO!



Haga clic para ver (y escuchar) lo que hace.

Guardar Puntaje

Agregar un marcador a su juego.

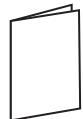


<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

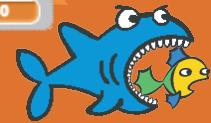
Cree una Tarjeta:



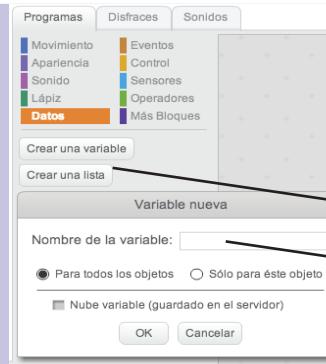
- Doble la tarjeta por la mitad.

Guardar Puntaje

Puntaje 0



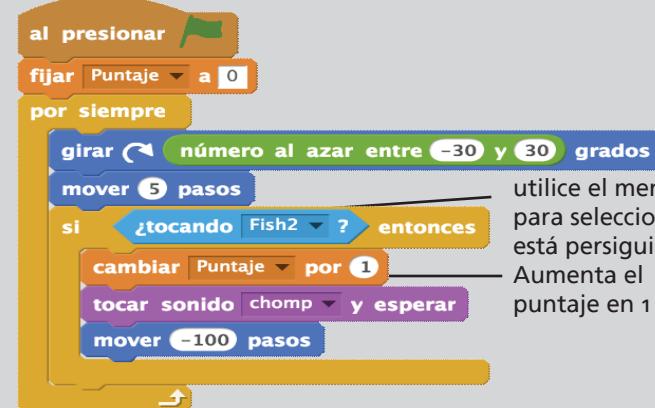
PREPARATE



Elija Datos
Haga Clic

Escriba "Puntaje" en el
nombre de la variable y haga
clic en Ok

PRUEBA ESTE CODIGO



utilice el menú desplegable
para seleccionar el objeto que
está persiguiendo.
Aumenta el
puntaje en 1

¡HASLO!



Haga clic en la bandera verde para comenzar.



- Ponga goma en la parte posterior.



- Corte a lo largo de la línea
punteada.