


PABLO EL PINGUINO

Scratch interface showing a project titled "PABLO EL PINGUINO". The project is in the "CONVERSACIÓN" (Conversation) tab. The main stage displays a gingerbread house and a penguin character named Pablo el pinguino. The script area contains a sequence of actions for the penguin character:

- al presionar 
- esperar 2 segundos
- iniciar sonido Chirp
- decir ¡Hola, Polar! durante 2 segundos
- esperar 2 segundos
- tocar sonido Chirp hasta que termine
- decir gracias Polar la verdad me esforcé mucho en decorarla este año durante 2 segundos
- esperar 3 segundos
- tocar sonido Chirp hasta que termine
- decir JAJAJAJAJ me conoces tan bien, lo que pasa es que va venir toda mi familia ya que me toco poner la casa est
- esperar 3 segundos
- tocar sonido Chirp hasta que termine
- decir y ¿tu esperas a alguien? durante 2 segundos
- esperar 4 segundos
- tocar sonido Chirp hasta que termine
- decir que bien, bueno te dejo porque tengo que terminar la cena durante 2 segundos

The stage properties show the object "Pablo el pinguino" with coordinates x: 163, y: -7, size 100, and direction 91. The background is a winter scene with a gingerbread house and a polar bear.

POLAR

Scratch interface showing a project titled "POLAR" by VIRIDIANALEAL. The project is in the "CONVERSACIÓN" (Conversation) mode. The code is written in Spanish and uses the Scratch programming language.

Code Blocks:

- Movimiento (Movement):**
 - mover 10 pasos
 - girar 15 grados
 - girar 15 grados
 - ir a posición aleatoria
 - ir a x: -114 y: -96
 - desplazar en 1 segs a posición aleatoria
 - desplazar en 1 segs a x: -114 y: -96
 - apuntar en dirección 90
 - apuntar hacia puntero del ratón
 - cambiar x en 10
 - fixar x a -114
 - cambiar y en 10
- Script (Script):**
 - al presionar la bandera verde clic
 - iniciar sonido Growl
 - decir ¡Hola Pablo! durante 2 segundos
 - esperar 2 segundos
 - tocar sonido Growl hasta que termine
 - decir que bonita esta tu casa durante 2 segundos
 - esperar 2 segundos
 - tocar sonido Growl hasta que termine
 - decir se nota mucho tu esfuerzo, hay algo importante para que tuvieras que decorar así durante 2 segundos
 - esperar 3 segundos
 - tocar sonido Growl hasta que termine
 - decir yo creo que si les va gustar durante 2 segundos
 - esperar 3 segundos
 - tocar sonido Growl hasta que termine
 - decir no,pero si voy a ir a visitar a mi familia durante 2 segundos
 - esperar 3 segundos
 - tocar sonido Growl hasta que termine
 - decir si, yo también me tengo que ir...BYEEEE durante 2 segundos

Stage (Escenario):

- Objeto: Polar
- x: -114, y: -96
- Tamaño: 100, Dirección: 90
- Fondos: 3

Stage Content:

- A gingerbread house with a red door and windows.
- A penguin character named Pablo.
- A polar bear character named Polar.
- Decorative elements like snow, trees, and candy canes.

Stage Controls:

- Objeto: Polar
- x: -114, y: -96
- Tamaño: 100, Dirección: 90
- Fondos: 3

Stage Objects:

- Pablo el pinguino
- Polar

Stage Backgrounds:

- Fondos: 3