



Módulo 1, Clase 1:



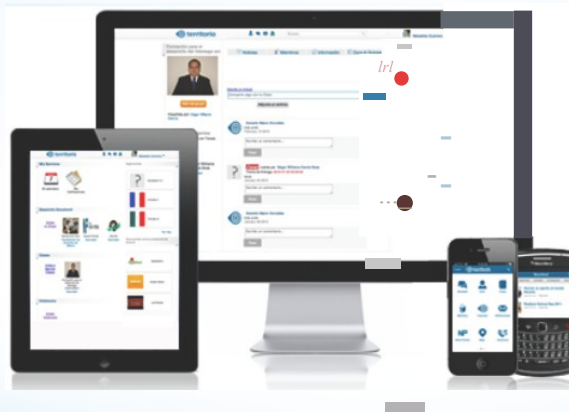
# \* Contenido clase 1.

- \* Presentación del Equipo, quienes somos.
- \* Interfaz Scratch.
- \* Tipos de Bloques.
- \* Actividad 1.

Fundación

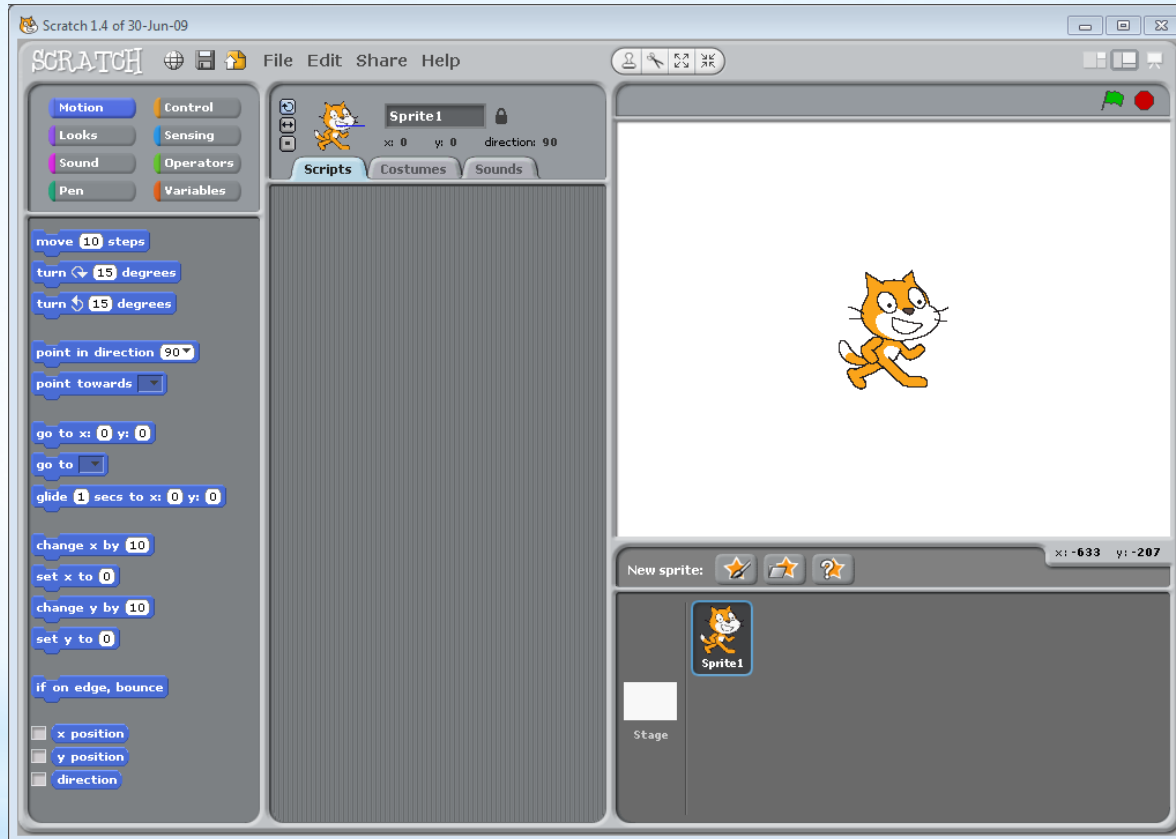


La red social para la educación y colaboración



TImpulsa

# \* Interfaz.



- 15. Compartir
- 16. Estilo de Giro.
- 17. Info de Personaje
- 1. Tabs
- 2. Barra de Herramientas
- 3. Opciones de vista
- 4. Modo de Presentación.

13. idioma

5. Bandera Verde

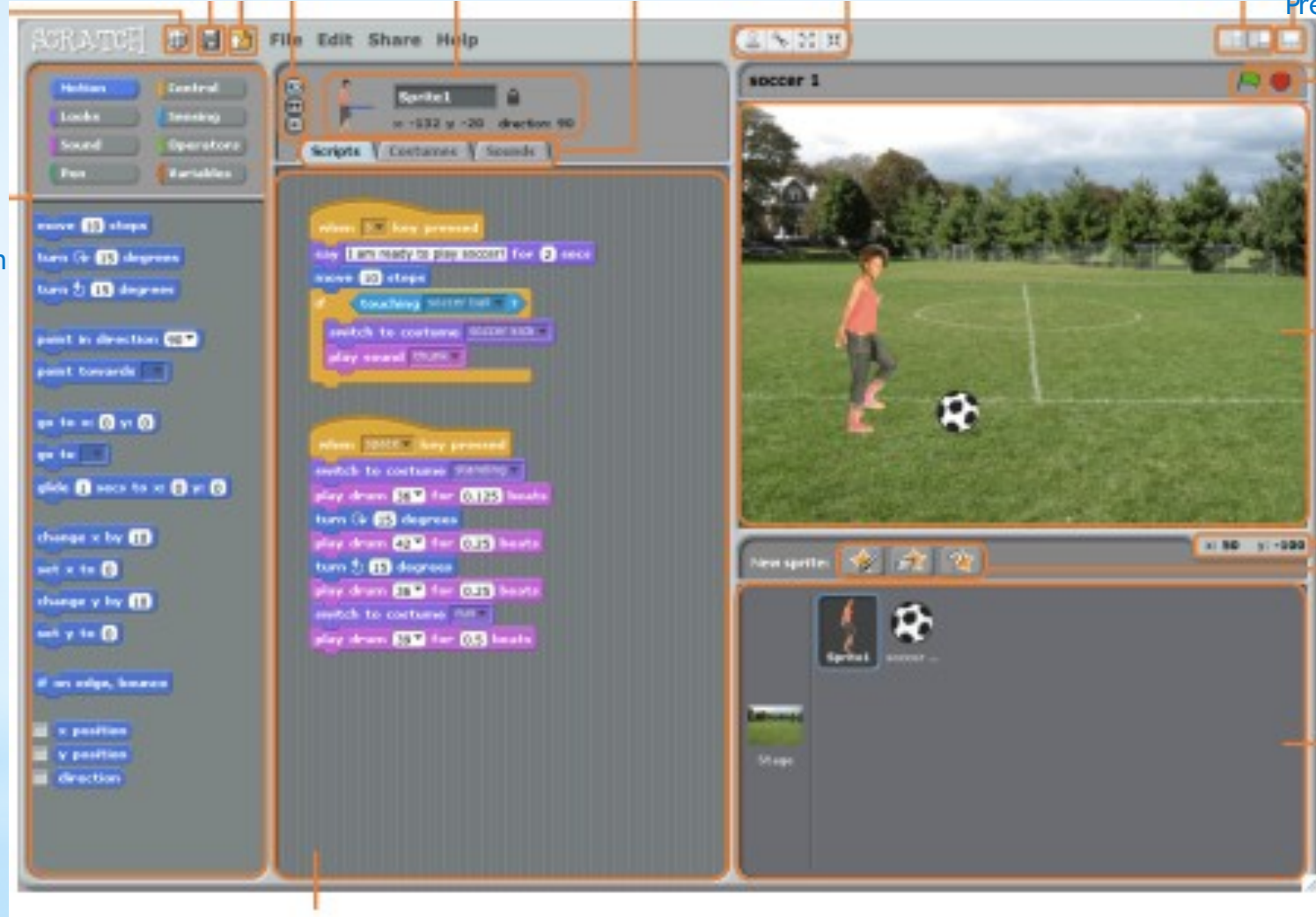
6. Signo de Detenerse

7. Escenario

8. Coordenadas X y Y

9. Botones para insertar nueva figura

10. Lista de personajes/objetos



11. Área de Programación

"Scratch 1.4 Reference Guide. <[http://info.scratch.mit.edu/Support/Reference\\_Guide\\_1.4](http://info.scratch.mit.edu/Support/Reference_Guide_1.4)>



1. **Tabs:** Las pestañas donde se edita el programa, los disfraces, y el sonido.
2. **Barra de Herramientas:** cortar imagen, aumentar o disminuir tamaño y duplicar.
3. **Opciones de Vista:** ampliar el área de programación o mantener todas ventanas a un tamaño proporcional.
4. **Modo de Presentación:** correr el programa en lo amplio de la pantalla completa.
5. **Bandera Verde:** botón distintivo para comenzar a correr un programa.
6. **Signo de Detenerse:** detiene el programa en curso.
7. **Escenario:** Espacio donde se visualizan los comandos mediante los personajes u objetos.
8. **Coordenadas X y Y:** puntos en el espacio en ambos ejes.

**9. Botones par insertar nueva figura:** se puede pintar un objeto nuevo, escoger uno desde un archivo o insertar uno al azar.

**10. Lista de Personajes/ Objetos:** en esta área se visulizan todos los objetos que se han agregado al programa.

**11. área de Programación:** los bloques se arrastran y depositan en este espacio para programar los comandos.

**12. Bloques de Programación:** Son los comandos de programación.

**13. Idioma:** es posible cambiarlo.

**14. Salvar:** guardar el programa en un archivo en la computadora.

**15. Campartir:** cargar el programa a la comunidad scratch.

**16. Estilo de Giro:** determina la rotación de la figura.

**17. Info de Personajes:** nombre del objeto o personaje, dirección y ubicación de este mediante coordenadas.

# \*Tipos de Bloques.

\*Tres Tipos principalmente:

\*Bloques de Stack: tienen una pestaña en la parte superior y/o un corte en la parte superior como:



Estos bloques pueden acomodarse entre sí, algunas veces pueden ser editados y también pueden tener la forma de una C. Algunos ejemplos son:

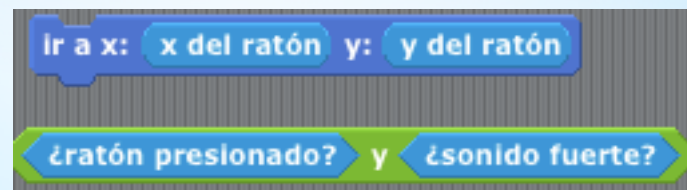
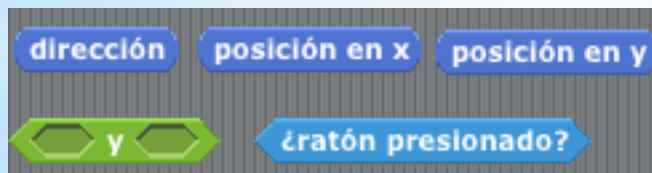




- \* Bloques de Hats: los bloques de sombrero son los utilizados al inicio de cada programa, los que van antes que los demás comandos, por ejemplo:



- \* Bloques Reporters: Son bloques que van en la entrada de los Stack, por ejemplo:





# Actividad 1: Perrito en movimiento.

En esta actividad vamos a conocer los movimientos básicos de scratch con la ayuda de un perrito y un loro, quienes se harán nuestros amigos.

1. Eliminar al gatito: seleccionando las tijeras que se encuentran en la barra de herramientas, dar click sobre el gatito de scratch.
2. En los botones de insertar nueva imagen, seleccionar *Escoger un nuevo objeto desde archivo*, abrir la carpeta de animales y seleccionar:



3. Ponemos el nombre que cada quien quiera.



4. Ahora sí, comenzar a programar:

Para poner los bloques en el área de programación, únicamente le damos click al bloque y lo mantenemos arrastrandolo hasta el área de programación.

Confirmar que el Maco se desplace hasta que toque el borde y gire adecuadamente.

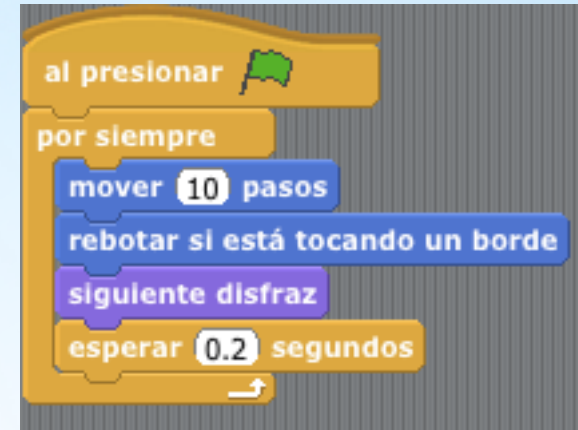
Para eso es importante seleccionar el 2do botón del estilo de giro.



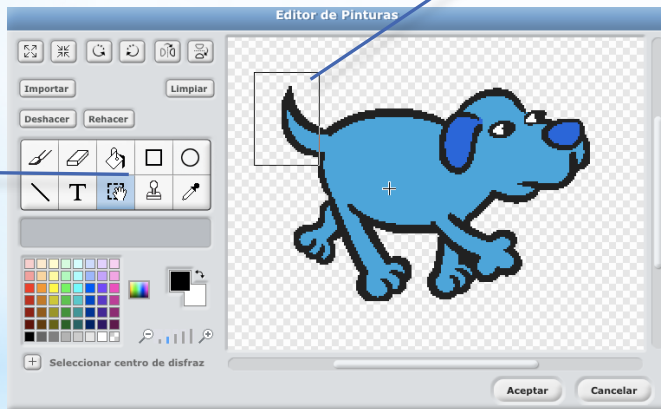
5. Ir a la pestaña de disfraces, dar click en importar y seleccionar “dog2-c”

6. Regresar a la pestaña programar y agregar dos comandos:

7. Ir a Disfaces y presionar el botón de editar a Maco en el segundo disfraz para mover su colita y darle en efecto de movimiento.



1. Con  
Herramienta de  
Selección



2. Seleccionar el área de la colita

3. Dar click en Girar Verticalmente

4. Acomodar la colita con el cuerpo





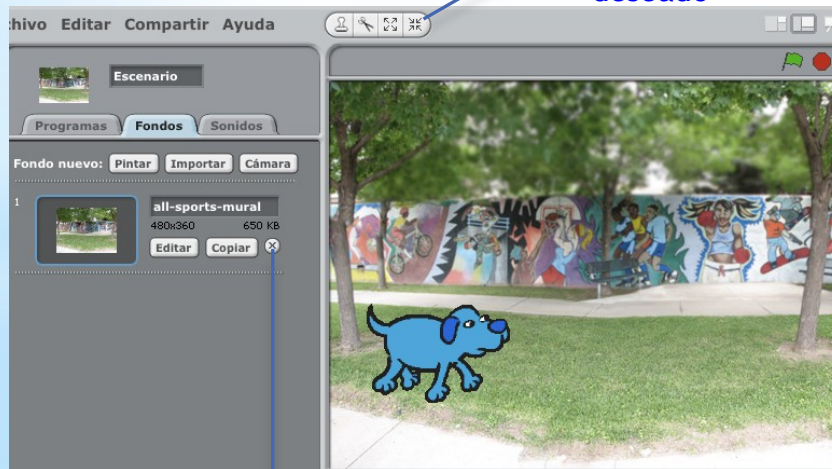
8. Verificar que Maco camine correctamente.

9. Ahora modificaremos el Escenario. Primero lo vamos a seleccionar en el área de Lista de personajes.

Nos vamos a la pestaña de Fondos y seleccionamos importar. Elegimos el fondo que cada quien quiera.



Le damos click y luego ponemos el mouse en Maco para darle los clicks necesarios hasta obtener el tamaño deseado



Para eliminar el fondo blanco, ya que elegimos el que queremos le damos click al tache del escenario blanco


Agregaremos un animalito para que juegue con Maco. El animal que agreguemos tiene que tener dos posiciones para que pueda cambiar de disfráz, por ejemplo el perico.


## 10. Programar pero ahora nosotros controlaremos al Loro



Podemos ayudarnos duplicando el programa y modificando únicamente el sentido de la flecha

## Agregamos el disfraz





x: 76 y: 86 dirección: 90

Programas
Disfraces
Sonidos

al presionar tecla flecha arriba

apuntar en dirección 0

mover 10 pasos

siguiente disfraz

al presionar tecla flecha abajo

apuntar en dirección 180

mover 10 pasos

siguiente disfraz

al presionar tecla flecha derecha

apuntar en dirección 90

mover 10 pasos

siguiente disfraz

cambiar efecto color por 25


al presionar tecla flecha izquierda




apuntar en dirección -90


mover 10 pasos

siguiente disfraz


fijar efecto brillantez a 0




Nuevo objeto:   



Macaco



loro



Escenar...

Podemos hacer que cambie de colores mediante estas opciones.



## Referencias:

"Create stories, games, and animationsShare with others around the world." Scratch. N.p., n.d. Web. 2 Feb. 2014. <<http://scratch.mit.edu/>>.