



Escenario de Scratch

Los objetos se muestran y mueven por el escenario, un área especialmente importante del entorno.

Podemos considerar el escenario como una superficie (área plana con dos dimensiones o dos ejes).

Se trata de una superficie cuyas coordenadas en el eje horizontal (X) va desde la posición -240 (izquierda) hasta la posición 240 (derecha). Por su parte, el eje vertical (Y) va desde la posición -180 (abajo) hasta la posición 180 (arriba).

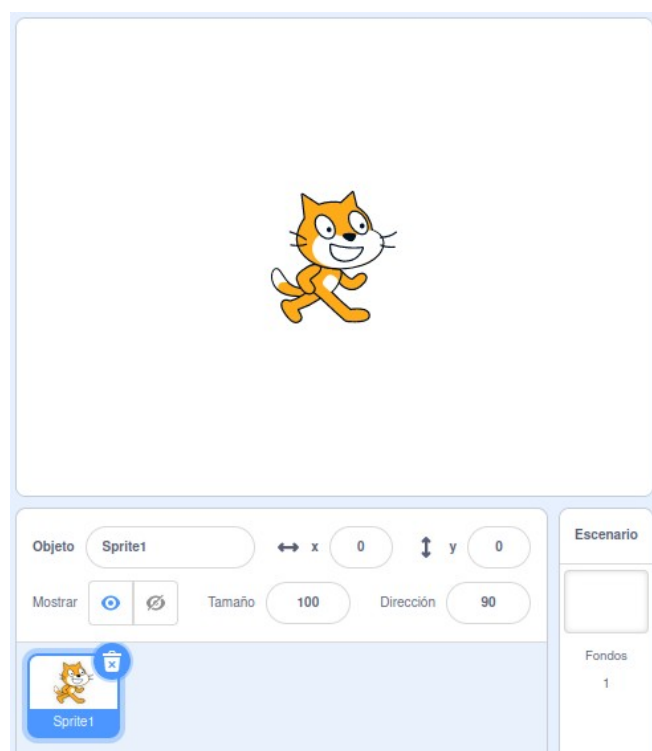
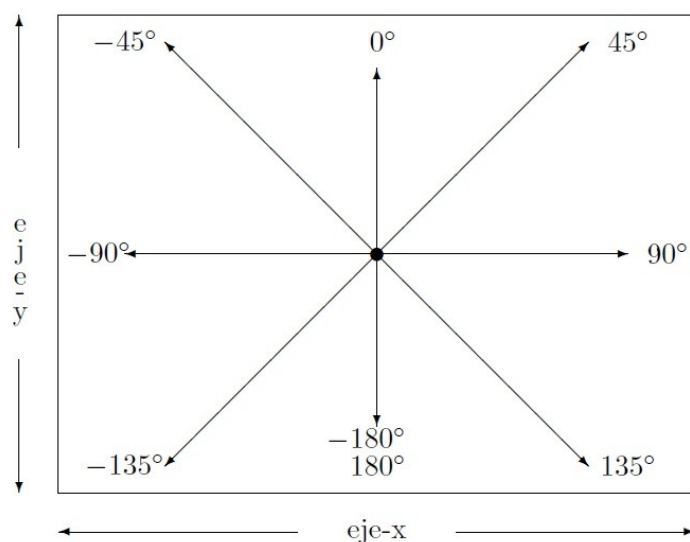
La posición central del escenario será por tanto el punto (0,0).

Por tanto, resumiendo: El **escenario** de Scratch tiene unas dimensiones de **480 x 360 píxeles**. Al igual que un plano cartesiano la posición de los objetos sobre él se determina por las coordenadas X e Y teniendo en cuenta que el centro del escenario se corresponde con las coordenadas X=0 e Y=0. Para encontrar la posición X,Y en la que te encuentras, mueve el ratón por el escenario y observa cómo cambian las coordenadas X,Y en la parte inferior derecha.

$$|-240| + |240| = 480$$

$$|-180| + |180| = 360$$

Direcciones





Actividad 1: ¿En que posición se encuentra el objeto 'Sprite1'?

JUEGO CAPTURA EL OBJETO

Antes de comenzar necesitamos seleccionar dos objetos y un fondo.

Ejemplo:

El objeto que cae	
El objeto que captura	



Actividad 2: Selecciona un fondo y dos objetos, uno para capturar y otra para ser capturado.

A continuación vamos realizar los siguientes pasos:

1. Mover el objeto que captura.
2. Llevar el objeto que cae a la parte superior.
3. Hacer caer el objeto
4. Capturar el objeto que cae.
5. Puntuación.

(Individual)

Actividad 3: Implementar el juego siguiendo los pasos

(En equipo)

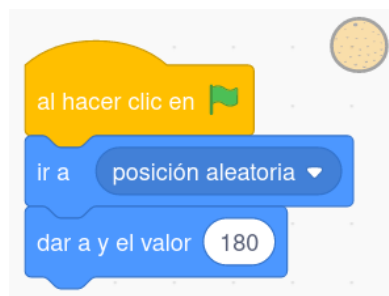
Actividad 4: Realiza modificaciones del juego

Pasos:

1. Mover el objeto que captura



2. Llevar el objeto que cae a la parte superior



3. Hacer caer el objeto



4. Capturar el objeto que cae



5. Puntuación

