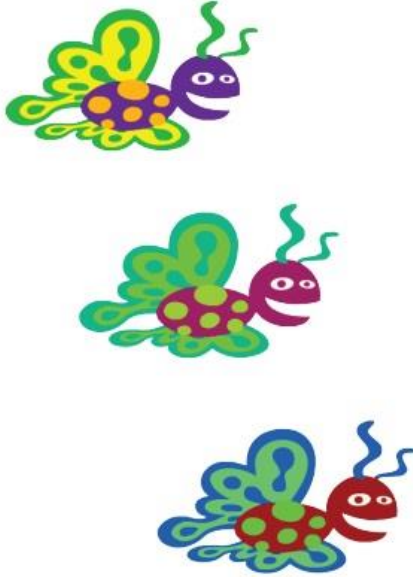


Cambiar Color

Presionar una tecla para cambiar el color de un objeto.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Cambiar Color



PREPARETE

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 ADICIONAL

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 al Ritmo

Empezar a bailar al ritmo de un tambor.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Mover al Ritmo



PREPARETE

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.

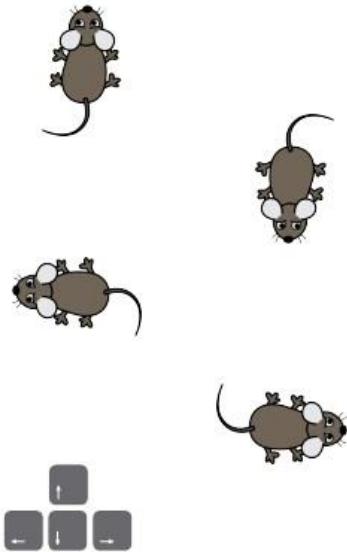
¡HASLO!



Haga clic en la bandera verde para iniciar.

Movimientos Clave

Utilizar las flechas para mover su objeto.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Movimientos Clave

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 ADICIONAL

fijar estilo de rotación izquierda-derecha

☒ izquierda-derecha
☐ no rotar
☐ en todas direcciones

Diciendo Algo

¿Qué quieres que diga tu objeto ?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Diciendo Algo

PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Elija un objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

```

al clicar este objeto
  decir 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

Deslizar



PREPARETE

Nuevo objeto:

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

PRUEBA ESTE CODIGO

al clicar 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

Pruebe con diferentes valores.

cuánto tiempo posición horizontal posición vertical



Haga clic en la bandera verde para iniciar.

¡HASLO!

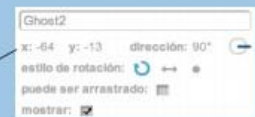
Para ver la posición x y actual de un objeto:

RECOMENDACION ADICIONAL



Haga clic en

Las posiciones x y se muestran aquí.



x: -240 y: 180

x: 240 y: 180

x: 0 y: 0

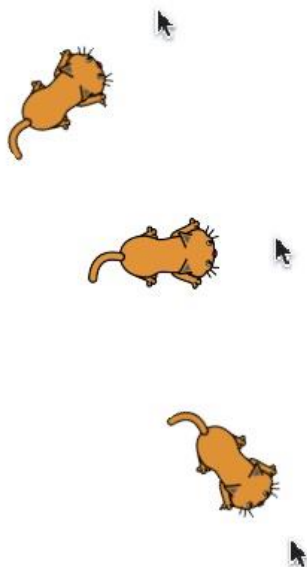
Aquí están las posiciones x y en el escenario.

x: -240 y: -180

x: 240 y: -180

Sigue al Ratón

Seguir el puntero del ratón.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Sigue al Ratón



PREPARETE

Nuevo objeto:

Elija el gato u otro objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clicar este objeto

por siempre

apuntar hacia puntero del ratón

mover 3 pasos



Haga clic en la bandera verde para comenzar.

¡HASLO!

Bailar Twist

Reproducir un sonido y hacer un giro con el cuerpo.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Bailar Twist

PREPARETE

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.

¡HASLO!

D

Presione la tecla para comenzar.

Remolino Interactivo

Girar una foto al mover el ratón.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Remolino Interactivo

PREPARETE

Nuevo objeto:

Elija la ardilla u otro objeto para girar.

PRUEBA ESTE CODIGO

```

al presionar
  por siempre
    establecer efecto remolino a posición x del ratón
  
```

Seleccione remolino del menú.

Inserte el bloque POSICION X DE RATON aquí.



Click the green flag to start.

RECOMENDACION ADICIONAL

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

x: 240 y: -180

Nuevo objeto:

Animarlo

Hacer una animación simple.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

Animarlo



Hacer clic aquí para duplicar

PREPARETE

Haga clic en el pingüino para duplicar el disfraz.

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

```

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

PRUEBA ESTE CODIGO



¡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

Animación en Movimiento



Nuevo objeto: [iconos de biblioteca]

PREPARETE

Elija un objeto de la biblioteca.



Elija un sprite que tenga 2 o más disfraces.

```

al presionar [bandera verde clic]
  por siempre
    siguiente disfraz
    esperar 0.5 segundos
    mover 5 pasos
    rebotar si toca un borde
  
```

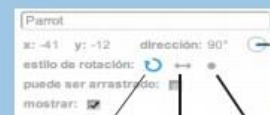
PRUEBA ESTE CODIGO

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

RECOMENDACION ADICIONAL



Haga clic en [icono de información]



en todas direcciones izquierda-derecha no rotar

Botón sorpresa

Cree su propio botón.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Botón sorpresa

PREPARETE

Nuevo objeto:



Elija un tambor (de la categoría de Cosas).



Haga click en

Drum1
x: -73 y: 1 dirección: 90°
estilo de rotación:
puede ser arrastrado:

Puede cambiar el nombre de su objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clicar 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!

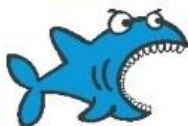


Haga clic para ver (y escuchar) lo que hace.

Guardar Puntaje

Agregar un marcador a su juego.

Puntaje 0



Puntaje 0



Puntaje 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Guardar Puntaje

Puntaje 0



PREPARETE



Elija Datos
Haga Clic

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

PRUEBA ESTE CODIGO

al presionar

fijar Puntaje a 0

por siempre

girar número al azar entre -30 y 30 grados

mover 5 pasos

si tocando Fish2 entonces

cambiar Puntaje por 1

tocar sonido chomp y esperar

mover -100 pasos

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.