

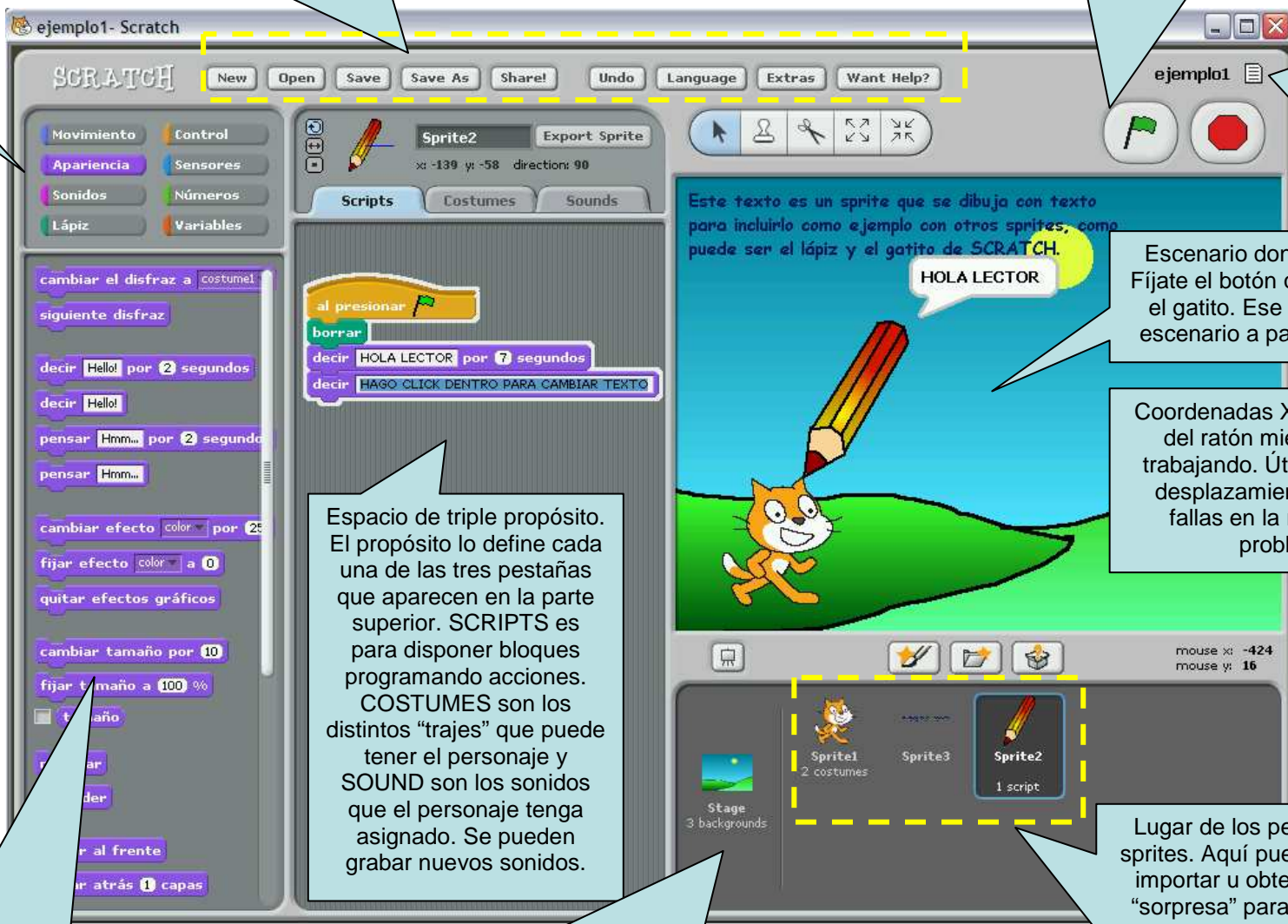
Área de familias de bloques

SCRATCH

Barra de botones con opciones para abrir, guardar o crear proyectos nuevos

Banderita verde inicia el proyecto y botón rojo lo detiene.

Clic en la hojita con renglones para acceder a las propiedades del proyecto



Escenario donde todo ocurre. Fíjate el botón que aparece bajo el gatito. Ese botón coloca el escenario a pantalla completa.

Coordenadas X e Y del puntero del ratón mientras se está trabajando. Útil para planificar desplazamientos o detectar fallas en la resolución de problemas.

Espacio de triple propósito. El propósito lo define cada una de las tres pestañas que aparecen en la parte superior. SCRIPTS es para disponer bloques programando acciones. COSTUMES son los distintos "trajes" que puede tener el personaje y SOUND son los sonidos que el personaje tenga asignado. Se pueden grabar nuevos sonidos.

Área de bloques pertenecientes a una familia. Si elijo la familia de bloquitos correspondientes a CONTROL solo aparecen los bloques que tengan vínculo con esa familia

Lugar de las propiedades del escenario. Se le puede cambiar el fondo y puede tener muchos fondos a la espera de ser mostrados cuando sea preciso. Imagina una obra teatral con múltiples escenografías. En este caso dibujamos una verde pradera con cielo despejado

Lugar de los personajes o sprites. Aquí puedes dibujar, importar u obtener sprites "sorpresa" para us propias creaciones. A cada sprite le acompaña un brevísimo sumario de cuantos trajes (Costumes) y cuantos Scripts (guiones) posee

BLOQUES

Movimiento | **Control**
Apariencia | **Sensores**
Sonidos | **Números**
Lápiz | **Variables**

mover 10 pasos
girar 15 grados
girar 15 grados
apuntar en dirección 90
apuntar hacia
ir a x: -139 y: -58
ir a
deslizarse 1 seg a x: -139 y: -58
cambiar x por 10
fijar x a 0
cambiar y por 10
fijar y a 0
rebotar si está tocando un borde
posición x
posición y
dirección

+ mod
- abs
* redondear
/

número al azar entre 1 y 10

< y
= o
> no

Nueva variable
Borrar variable
cambiar ALFAJORES por 1
fijar ALFAJORES a 0
ALFAJORES

Catálogo de todos los bloquitos disponibles en SCRATCH para ensamblar

cambiar el disfraz a costumel siguiente disfraz
decir Hello! por 2 segundos
decir Hello!
pensar Hmm... por 2 segundos
pensar Hmm...
cambiar efecto color por 25
fijar efecto color a 0
quitar efectos gráficos
cambiar tamaño por 10
fijar tamaño a 100 %
tamaño
mostrar
esconder
enviar al frente
enviar atrás 1 capas

tocar sonido pop
tocar sonido pop y esperar
detener todos los sonidos
tocar tambor 48 durante 0.25
tocar nota 60 durante 0.5 segundos
fijar instrumento a 1

borrar
bajar lápiz
subir lápiz
fijar color de lápiz a
cambiar color de lápiz por 10
fijar color de lápiz a 0
cambiar intensidad de lápiz por
fijar intensidad de lápiz a 50
cambiar tamaño de lápiz por 1
fijar tamaño de lápiz a 1
sellar

al presionar
al presionar tecla space
al presionar Sprite2
esperar 1 segundos
por siempre
repetir 10
enviar a todos
enviar a todos y esperar
al recibir
por siempre si
si
si
si no
esperar hasta
repetir hasta

SCRATCH

Fíjate como en la familia de bloques NUMEROS hay algunos bloques con extremos angulosos. Esos bloques especiales de comparación o de operaciones lógicas solo encastran en el interior de algunos bloques de control