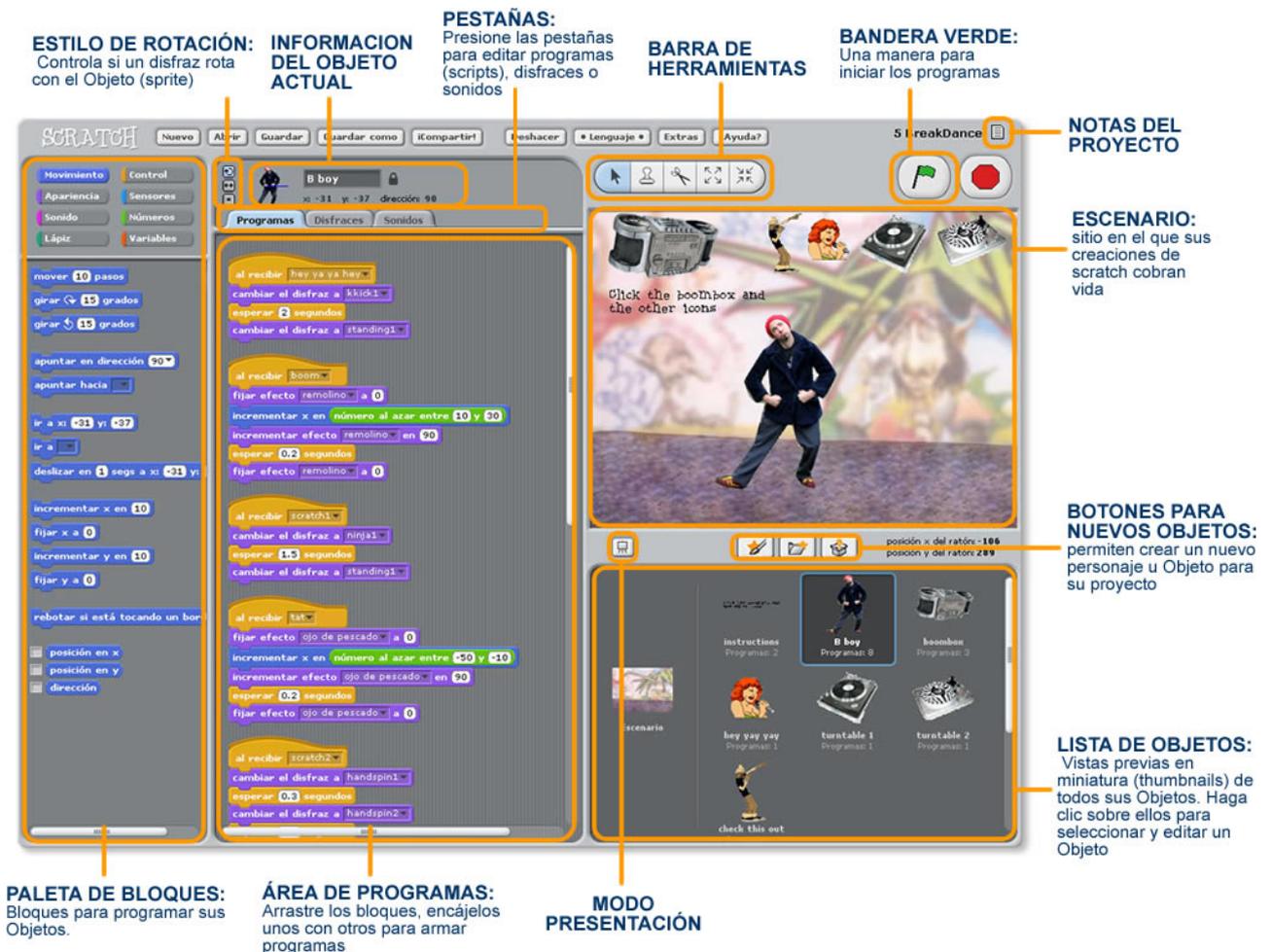


Scratch es un entorno lúdico, basado en el lenguaje Logo donde podemos programar integrando imágenes sonidos y textos.  
 Animaciones, simulaciones y representaciones son algunas de las posibilidades que podemos llevar a cabo con esta aplicación, además nos da la oportunidad de compartir nuestros archivos y publicarlos en la Web.

Charla: Nro.1  
 Duración: 1:30 aproximada  
 Día: 3 de setiembre 2009

Descripción y exploración del entorno gráfico.

El entorno está diferenciado en cuatro sectores bien diferenciados y distintas barras con diferentes botones.



La primera barra de botones

Cambiar el idioma del programa.  
 Guardar el proyecto

## **Compartir el proyecto**

**Archivo:** Nuevo Recuperar, Guardar, Guardar como, Importar Proyecto, Exportar Objeto, Notas sobre el proyecto y Abandonar.

**Editar:** Deshacer borrado, Ver pasos separados, empezar a ver los pasos, compartir sonidos, compartir imágenes, Mostrar bloques de Motor.

**Compartir:** Compartir este proyecto en línea, Ir al sitio web de Scratch

**Ayuda:** página de ayuda, pantalla de ayuda, Acerca de Scratch.

El **escenario** es el lugar donde veremos representadas nuestras animaciones, juegos, simulaciones y otros. El área de este escenario esta comprendida entre 480 unidades de ancho y 360 de alto. Representado por un eje de coordenadas donde el centro del mismo es la

posición  $X=0$  e  $Y=0$

Sobre el escenario existen tres botones que nos permitirá modificar los objetos allí existentes en su tamaño, estamparlos o cortarlos.

A la derecha de estos podremos cambiar el escenario con tres posibilidades.

Cambiar a escenarios pequeño, completo o modopresentación, este ultimo nos permite quitar todas las barras de botones y herramientas y ver el escenario en pantalla completa.

Para salir del modo presentación sobre el ángulo superior izquierdo hacemos clic sobre la flecha.

## **Paleta de Bloques:**

Encontramos 8 categorías agrupadas de bloques:

Movimiento, Apariencia, Sonido, Lápiz, Control, Sensores, Operadores y Variables.

Si presionamos sobre ellos veremos en la parte inferior los bloques cambian.

En la próxima charla veremos detenidamente algunos de estos bloques.

## **Area de programas**

Para poder utilizar los bloques vistos en nuestra paleta de bloques debemos arrastrar estos al área de programas y para ejecutarlos haremos un clic sobre el bloque. Veremos que nuestro objeto en el escenario produce una acción.

Los bloques se pueden utilizar solos o agrupándolos encastrándolos unos con otros a un conjunto de bloques lo podremos llamar un procedimiento o programa

El área de programas contiene tres solapas con.

**Programas:** Visualizamos nuestros programas realizados.

**Disfraces:** Nuestro objeto en el escenario podremos cambiarle su disfraz importando uno, Crear uno nuevo, o sacar una foto que se convertirá en disfraz.

Con los boton de Editar podremos con el Editor de Pinturas pintar y modificar nuestro objeto. Y con el de Copiar podremos crear una copia de este.

**Sonido:** Grabar o importar un sonido el cual se podrá integrar a nuestras animaciones.

## **Nuevos Objetos Nos permite crear nuevos objetos**

**Pincel estrella:** Crear un disfraz para un nuevo objeto con el editor de pinturas

**Carpeta estrella:** Seleccionar o importar un nuevo Objeto

**Caja sorpresa:** Crear un objeto sorpresa

**Lista de Objetos:**

Muestra todos los objetos utilizados en nuestro proyecto con su nombre y los programas que estos tiene.

Para ver y editar los objetos, el escenario, los programas, los disfraces, y los sonidos se debe hacer clic sobre la imagen en miniatura. Veremos sus propiedades pudiéndolos modificar.

**Información del objeto**

Muestra el nombre del objeto pudiendolo cambiar, su posición en el escenario, su dirección y si el mismo objeto puede girar sobre si mismo o no

**Estilo de rotación**

**Rotación:** El disfraz rota a medida que el objeto cambia de dirección.

**Pestaña derecha- Izquierda** . El disfraz mira a la izquierda o a la derecha

**No rotar.** El disfraz no rota aunque el objeto cambia de dirección.

**Bandera verde.**

Llama simultáneamente todos los programas que tengan este bloque en la parte superior.

**Circulo rojo.**

Detiene todos los programas a la misma vez.

## Como objetivos cumplidos los participantes de ésta charla deberían

- Crear un escenario
- Importar un disfraz
- Editar un objeto.
- Crear un disfraz.
- Importar un sonido (tambien se pueden crear, con la opcion grabar)
- Investigar el uso de los bloques por lo menos dos. En este caso intentaremos usar los bloque de: Movimiento, Control y Sonidos.
- Ver y salir de modo presentacion .

