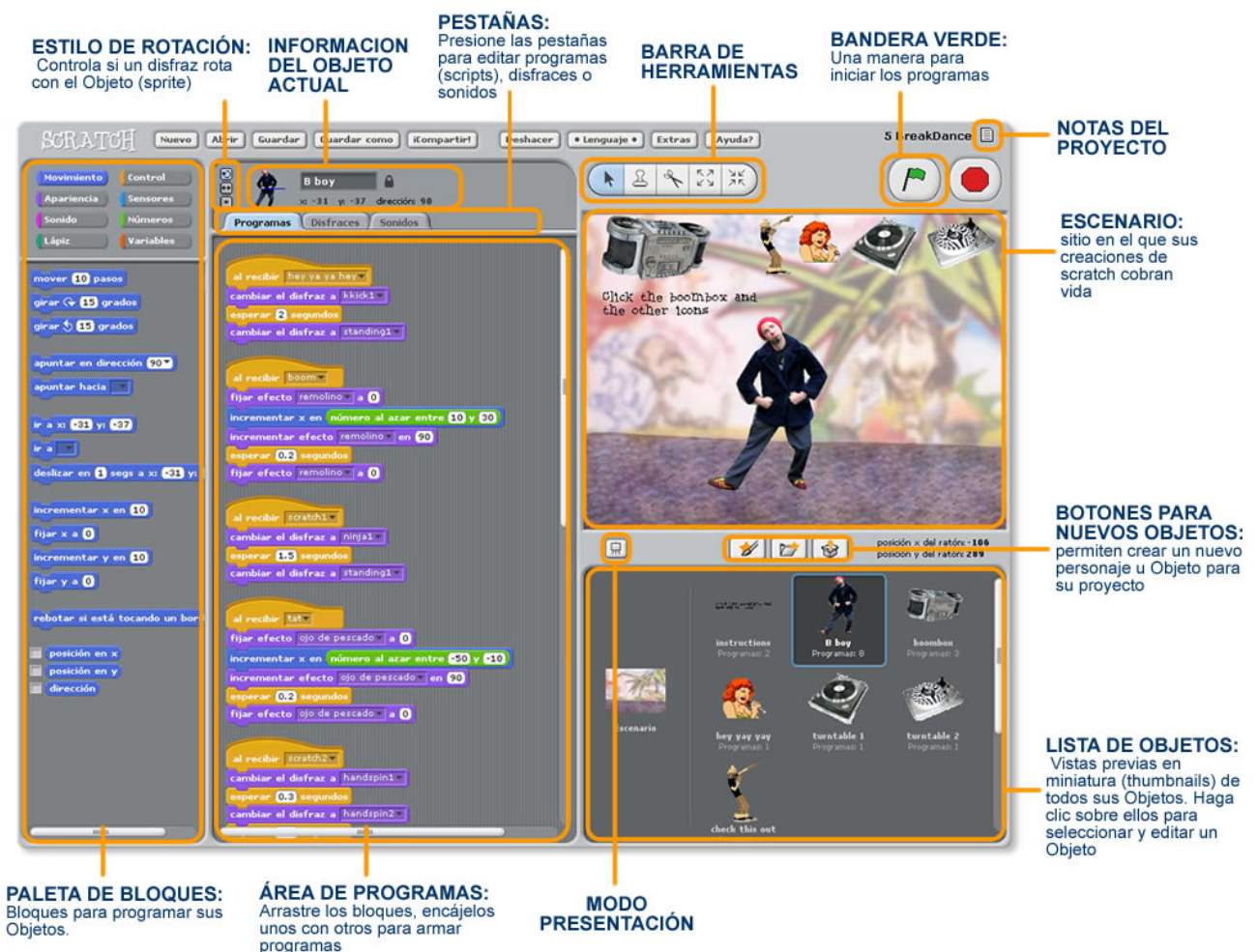


Scratch es un entorno lúdico, basado en el lenguaje Logo donde podemos programar integrando imágenes sonidos y textos.
Animaciones, simulaciones y representaciones son algunas de las posibilidades que podemos llevar a cabo con esta aplicación, además nos da la oportunidad de compartir nuestros archivos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

