



IES JAROSO

SCRATCH

**SCRATCH. ESCENARIO.
FONDOS.**



PRÁCTICA Nº

ESO

ESCENARIO



Entorno de desarrollo de Scratch 2.0 y sus diferentes áreas al inicio.

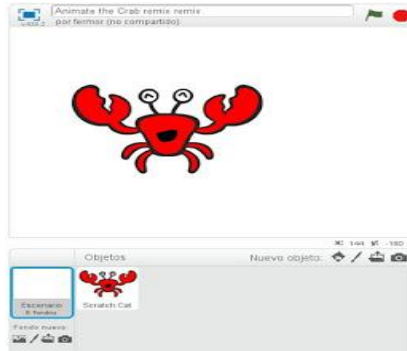
En la zona superior izquierda de la pantalla hay un escenario, que muestra los resultados del proyecto actual (animaciones, gráficos tortuga, etc., en tamaño reducido o normal, estando también disponible un modo a pantalla completa) y todas las miniaturas de los "objetos" listadas en la zona inferior. El escenario usa x e y coordenadas, siendo el punto (0,0) el centro del mismo.

FONDOS

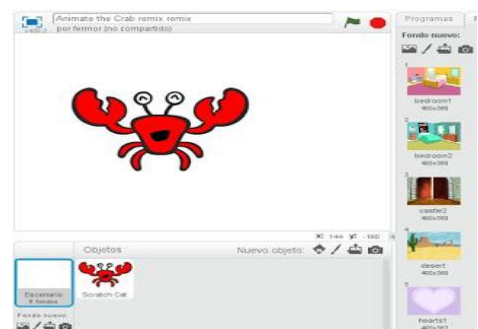
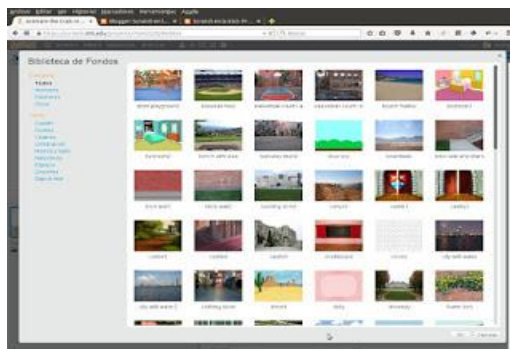
Vamos a situar el siguiente objeto Cangrejo en distintos fondos.



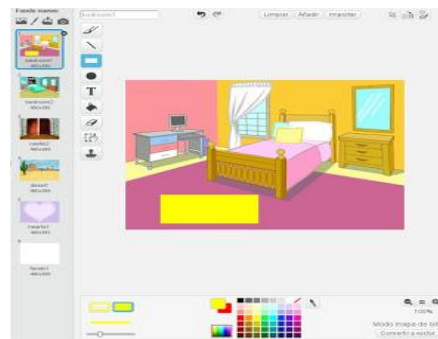
1º Abre el scratch, borra el gato e inserta un cangrejo.



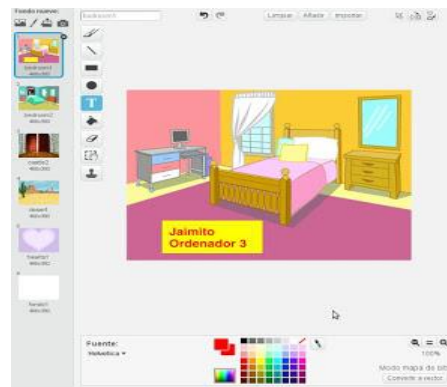
2º Pincha con el ratón en el escenario (Abajo a la izquierda). Y elije desde la biblioteca de fondos, 5 fondos cualesquiera.



3º Vamos a personalizar la primera habitación del cangrejo. Dibuja un cuadrado amarillo similar al mostrado en la siguiente imagen.



Y escribe en su interior tu nombre y tu número de ordenador en color rojo.



4º Ahora vamos a escribir un programa para que los fondos vayan cambiando cada segundo.



Es muy importante que hayas seleccionado el fondo antes de escribir el programa, así este programa será el que controle como va a funcionar el fondo.

Ahora para probar que funciona. ¡¡¡ PULSA LA BANDERA VERDE!!!