

SCRATCH  
práctica

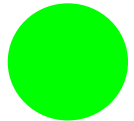


Juego: Gatito y Bailarina

# Gatito y Bailarina

**Complejidad de esta currícula:** baja  
**Tiempo aproximado de desarrollo:** 1 encuentro.

Qué aprenderías en esta currícula?



Introducción a la programación



Manejo de Mensajes



Manejo de Movimiento y Disfraces



# Aplicación: Gatito y Bailarina

- ▶ Investigar las opciones que provee Scratch.
- ▶ Por ejemplo:
  - ▶ Crear dos personajes (un gato y una bailarina).
  - ▶ Seleccionar un escenario
  - ▶ Hacer bailar al gato y enviar un mensaje a la bailarina. Y que la bailarina baile en ese momento.
  - ▶ Agregar sonidos.
  - ▶ Agregar un escenario.
  - ▶ Modificar la apariencia (disfraces) de los personajes.
  - ▶ Ver la importancia de cambiar los nombres a los objetos





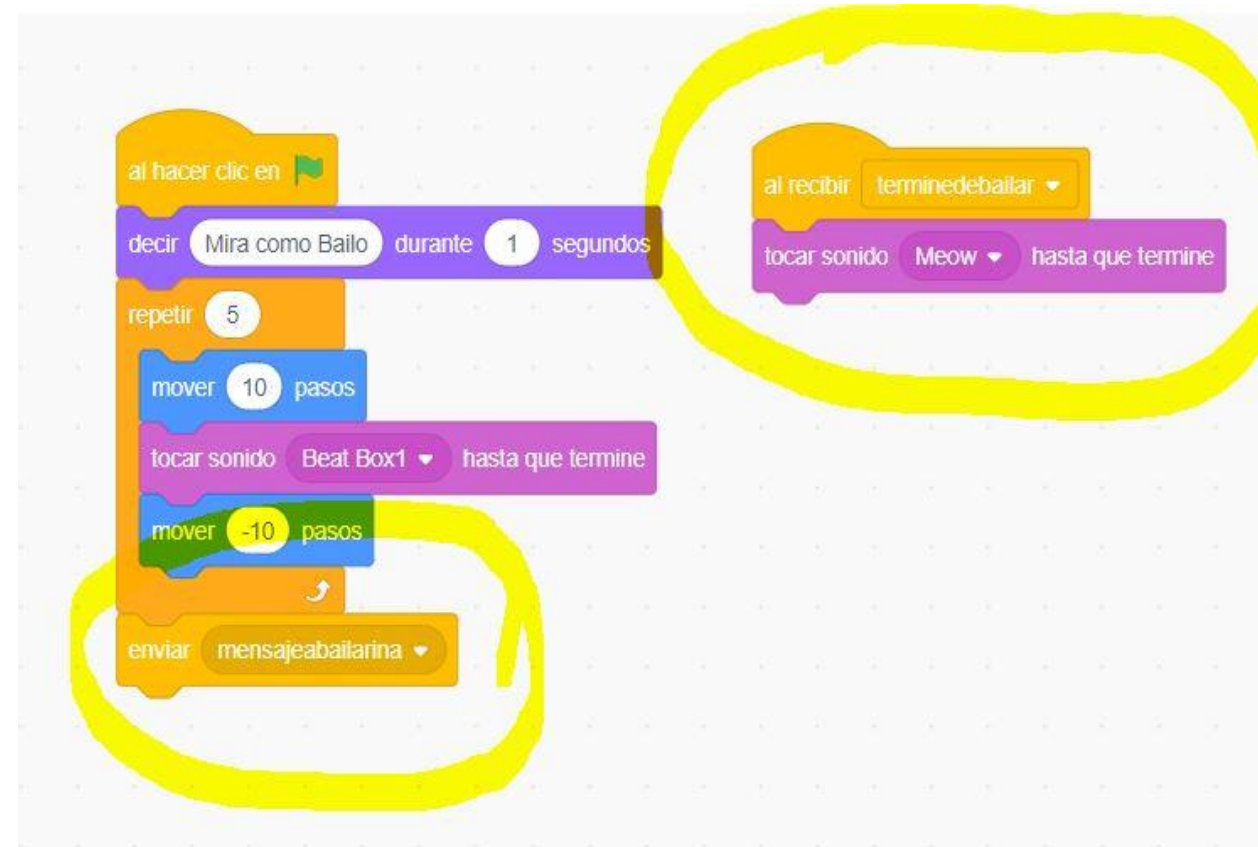
# Mensajes

- ▶ Los mensajes en scratch son un recurso muy útil para lograr que, tanto los personajes entre ellos, como un personaje con uno o más escenarios se puedan comunicar y poder programar acciones en base a esa comunicación
- ▶ Cuando se crea un mensaje en un objeto es como “gritar” algo al mundo, no se manda un mensaje dirigido para alguien en particular, será cuestión que el otro objeto u escenario tenga que “atraparlo” y hacer alguna acción en base a ese mensaje. Si nadie lo atrapa el mensaje cae sin destinatario.
- ▶ Si un mensaje NO es atrapado, es como “gritar” y que nadie escuche.
- ▶ Ojo que hay 2 tipos de mensajes, el que se manda y sigue con los bloques y el que se manda y se espera que el otro atrape, haga lo que tenga que hacer y vuelva el control al que envió el mensaje, parecen iguales pero NO LO SON

# Mensajes



- ▶ Para crear un mensaje desde los bloques “eventos” y parados en el objeto que queremos, seleccionamos el bloque “enviar mensaje” para crear un mensaje nuevo ponemos un nombre alusivo al mensaje.
- ▶ Una vez creado el mensaje, en el otro objeto u escenario tenemos que “atraparlo” para eso desde el bloque “eventos” seleccionamos el bloque “Al recibir mensaje”
- ▶ La diferencia entre “enviar mensaje” y “enviar mensaje y esperar “ es que en el primer caso envía el mensaje pero sigue con el programa y en el otro no, hasta que no se atrape el mensaje, se ejecuten acciones y termine, no sigue con el programa.



# Que aprendimos...

- ▶ Bloques de Movimiento
- ▶ Bloques de Repetición
- ▶ Bloques de PENSAR Y DECIR
- ▶ Bloques de SONIDOS
- ▶ Envio de MENSAJES entre personajes
- ▶ Seleccionar SONIDOS.



# Aplicación: Solucion

- ▶ Un ejemplo funcionando
- ▶ <https://scratch.mit.edu/projects/415222225/>





# Tips para Pensar....

- ▶ Que pasa si repetimos muchas veces un bloque ?
- ▶ Faltaría una instrucción para inicializar la posición del gato en la pantalla, como se te ocurre que puede ser programada...?
- ▶ Que harías para que la bailarina le mande un mensaje al gato y le diga que siga bailando. Que tengo que programar para que el gato vuelva a bailar ?
- ▶ Que pasa si aumentamos el bloque esperar ? Qué diferencia hay entre Decir y Decir algo por x tiempo.
- ▶ Por que el sonido lo ponemos dentro del bloque repetir ? Que pasaría si lo sacamos...?



¿Preguntas?

# Solución



```

al hacer clic en [bandera verde clic]
  decir [Mira como Bailo] durante 1 segundos
  repetir 5
    mover 10 pasos
    tocar sonido [Beat Box1] hasta que termine
    mover -10 pasos
  enviar [mensajeabailarina]
  
```

```

al recibir [mensajeabailarina]
  decir [Yo tambien bailo!!] durante 1 segundos
  repetir 3
    siguiente disfraz
    tocar sonido [pop] hasta que termine
    esperar 1 segundos
  
```



MUCHAS GRACIAS