

Guía Scratch Jr.

ÁREA: PROGRAMACIÓN
Nivel I



En esta ficha encontraréis una guía de uso para la aplicación de Scratch Jr, se explicará el uso básico de las herramientas de la interfaz y de los bloques de programación.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

Tecnológicos

- Reconocer las diferentes herramientas de Scartch Jr.
- Aprender el uso de los bloques de programación.

MATERIALES NECESARIOS

Recursos

- Aplicación de Scratch Jr.

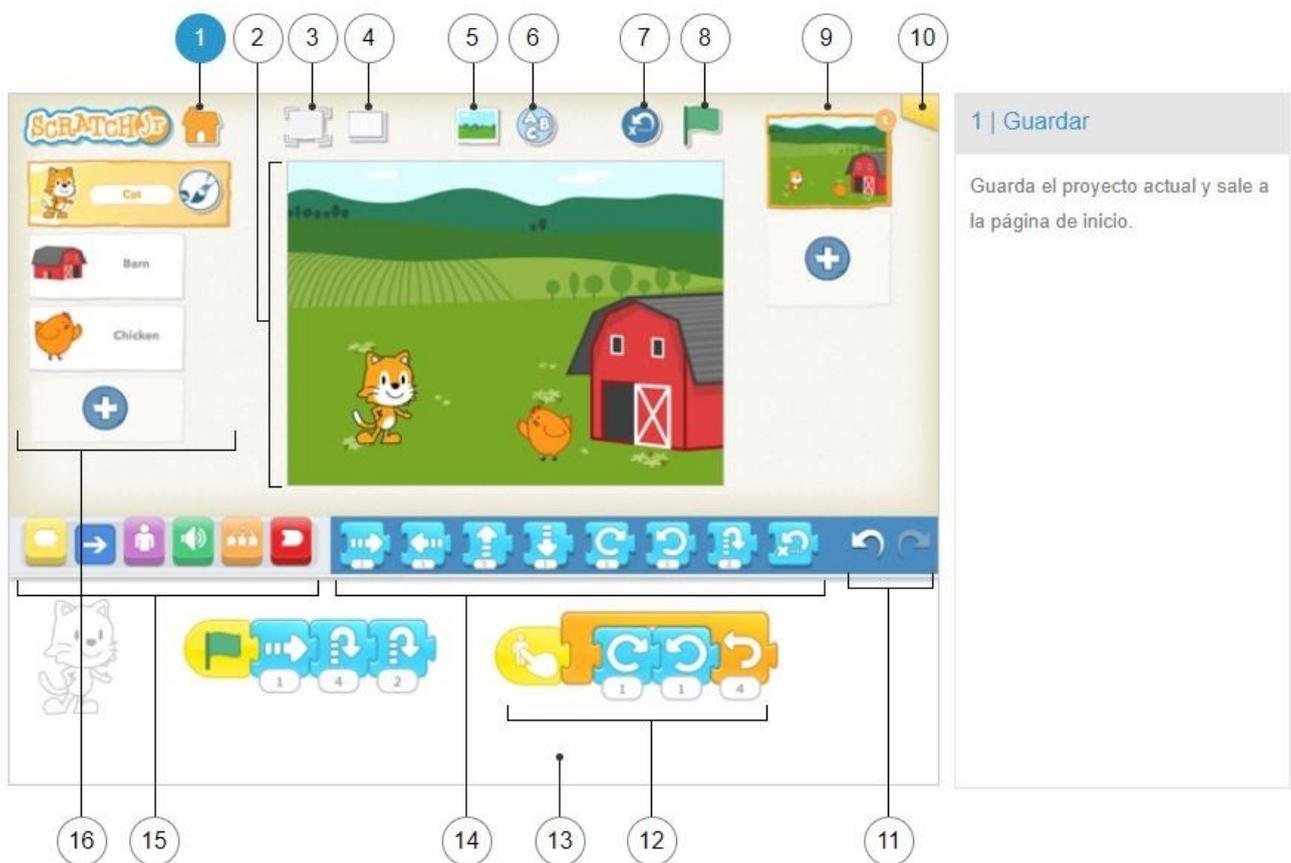
1. DESARROLLO DE LA UNIDAD

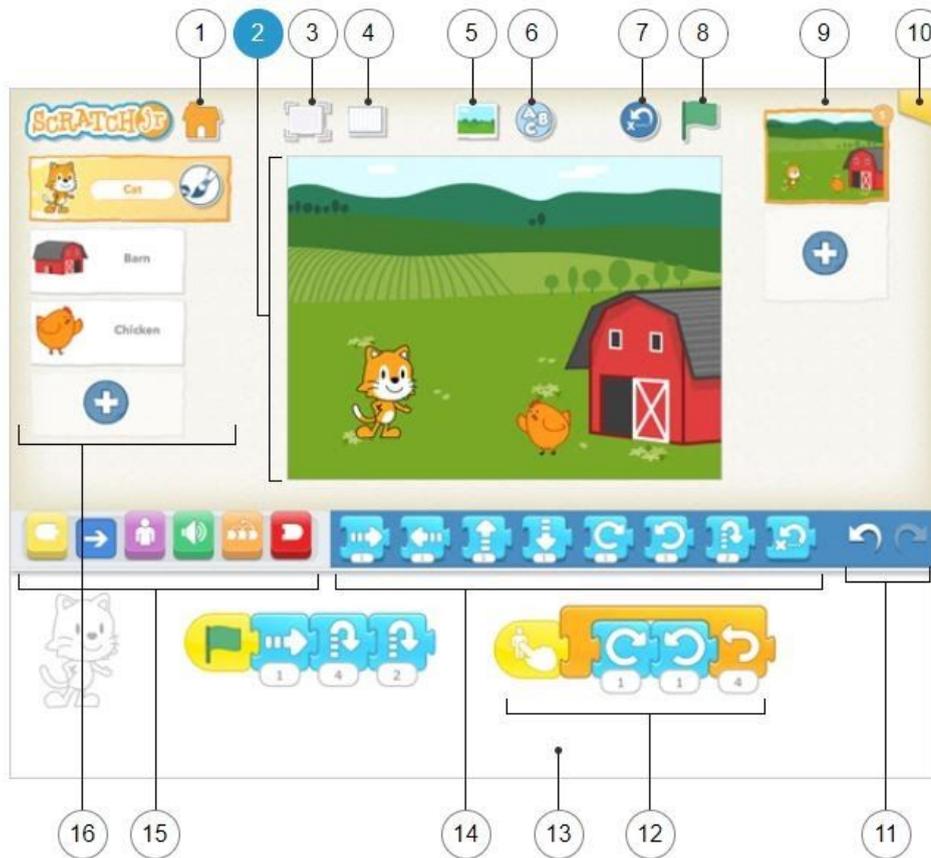
Scratch Jr, es una aplicación gratuita que se puede utilizar tanto en android como en apple, en cualquier dispositivo móvil: smartphone o tablet. Aunque su uso es muy intuitivo, hay varias herramientas que debemos conocer para que en el momento de seguir las actividades, podáis trabajar de forma más fluida.

En esta guía explicaremos las herramientas básicas que se utilizarán en las actividades propuestas.

1.1 Uso de la interfaz

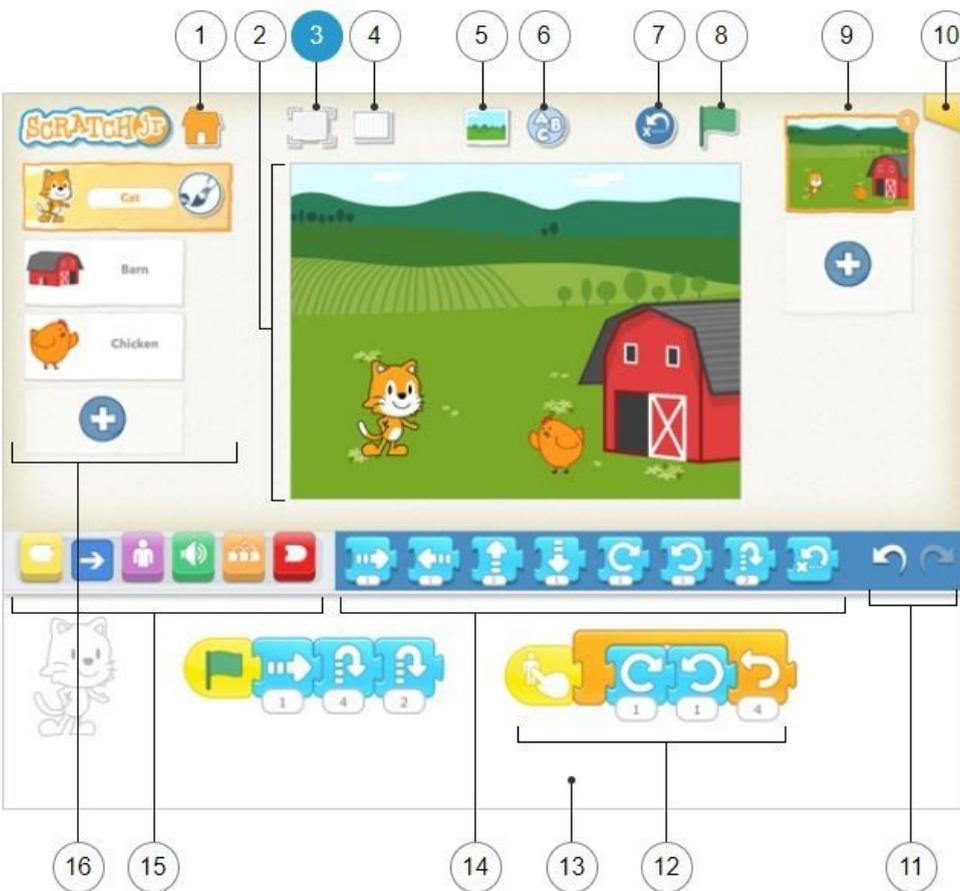
A continuación detallaremos para qué sirve cada herramienta de la pantalla principal:





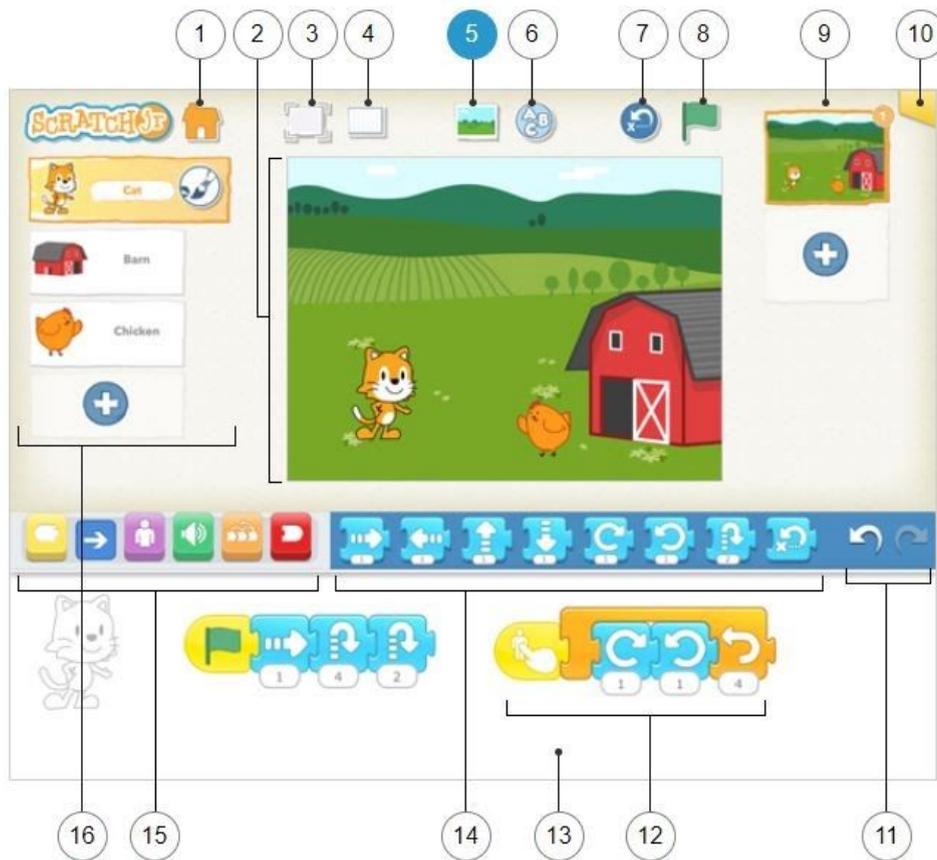
2 | Escenario

Aquí es donde tiene lugar la acción en el proyecto. Para eliminar un personaje, manténlo pulsado.



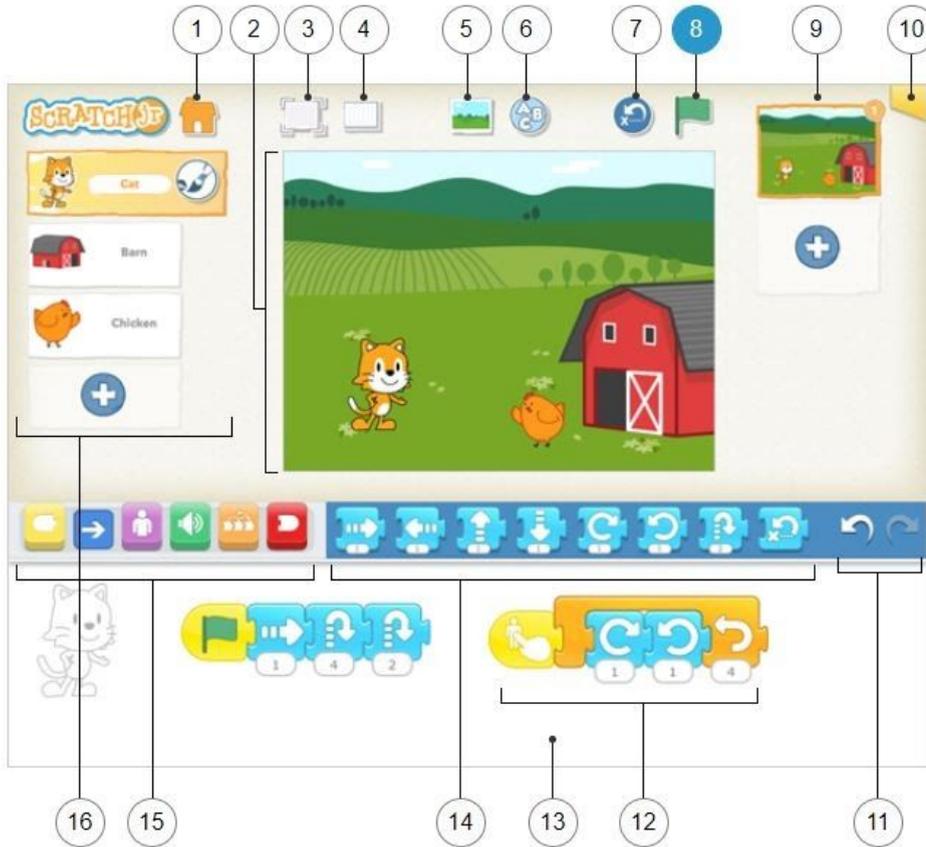
3 | Modo de presentación

Amplía el escenario a pantalla completa.



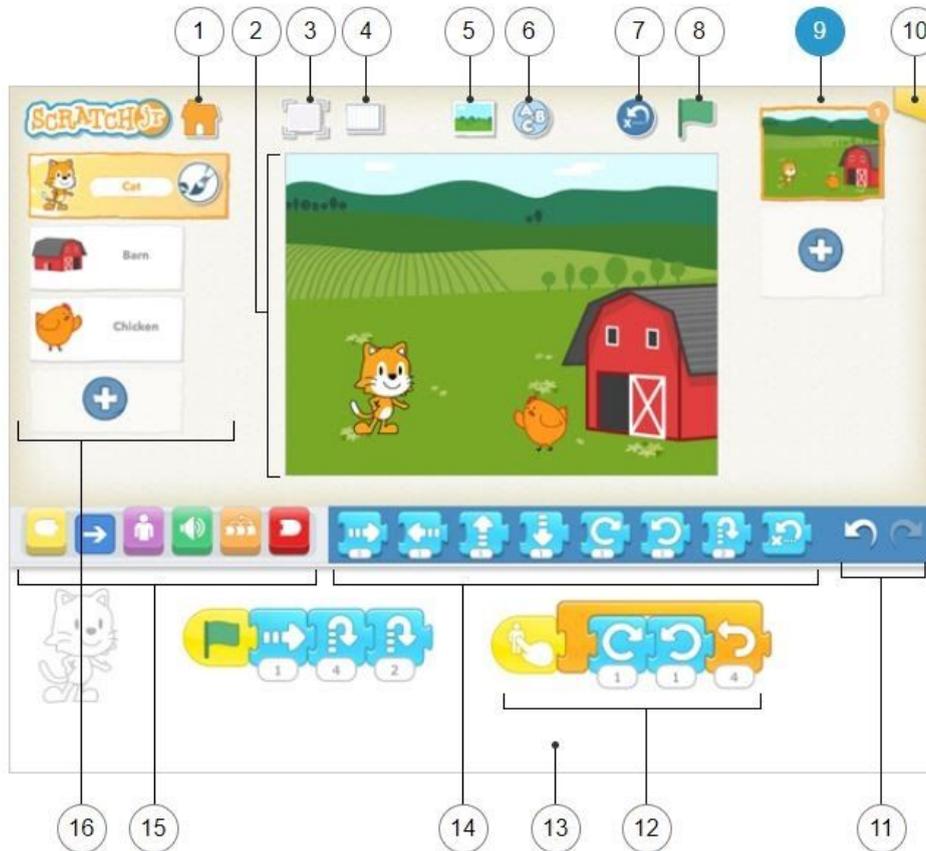
5 | Cambiar fondo

Permite seleccionar o crear una imagen de fondo para el escenario



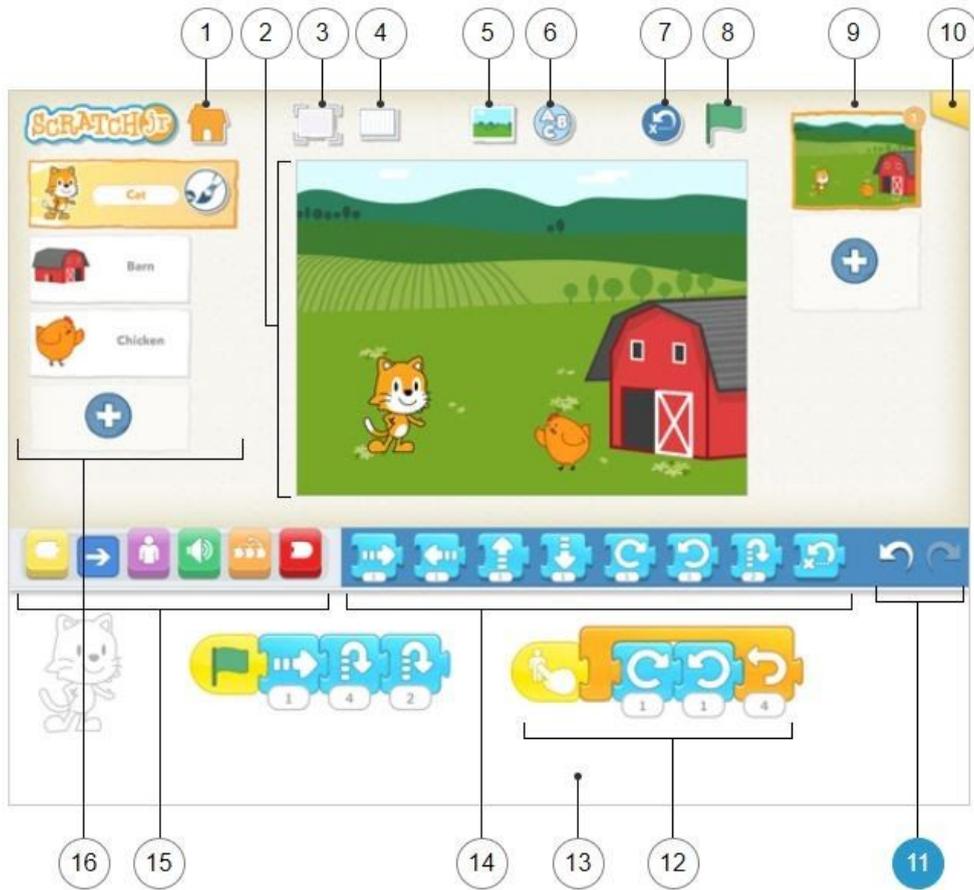
8 | Bandera verde

Pulsa aquí para iniciar todas las secuencias de comandos de programación que empiecen por el bloque "Comenzar al presionar bandera verde".



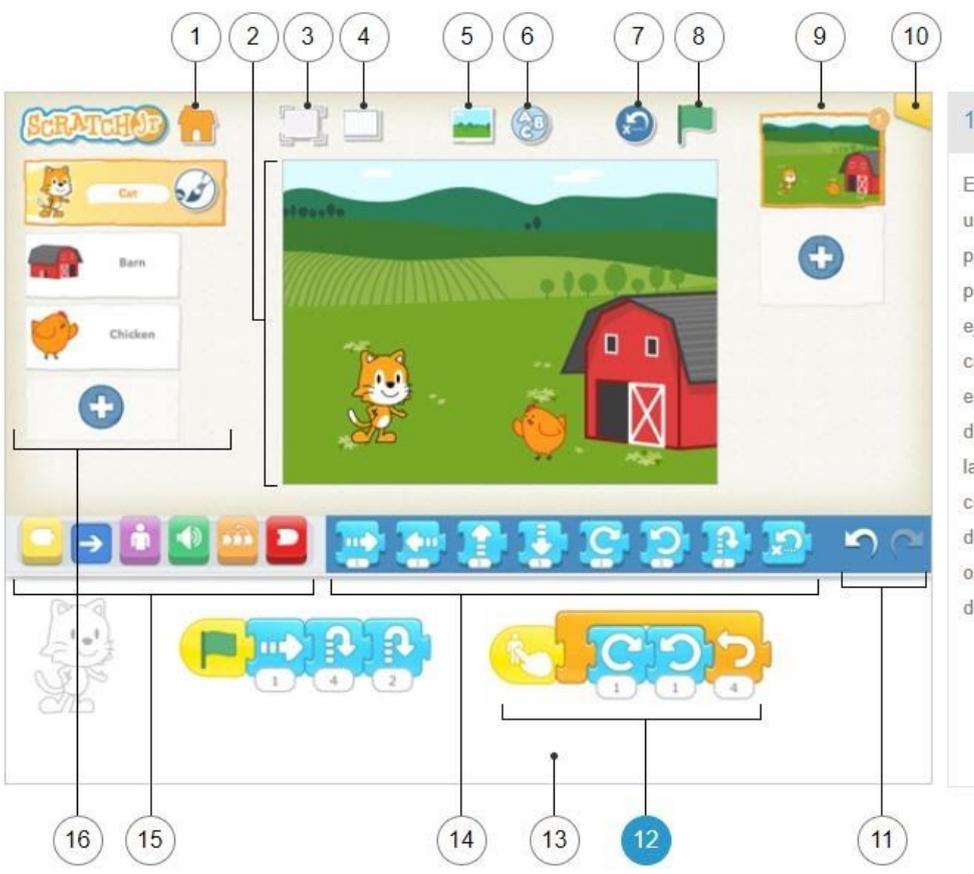
9 | Páginas

Permite seleccionar entre las páginas del proyecto - o pulsar el símbolo "más" para añadir una nueva página. Cada página tiene su propio grupo de personajes y un fondo. Para eliminar una página, manténla pulsada. Para volver a ordenar las páginas, arrástralas a las nuevas posiciones.



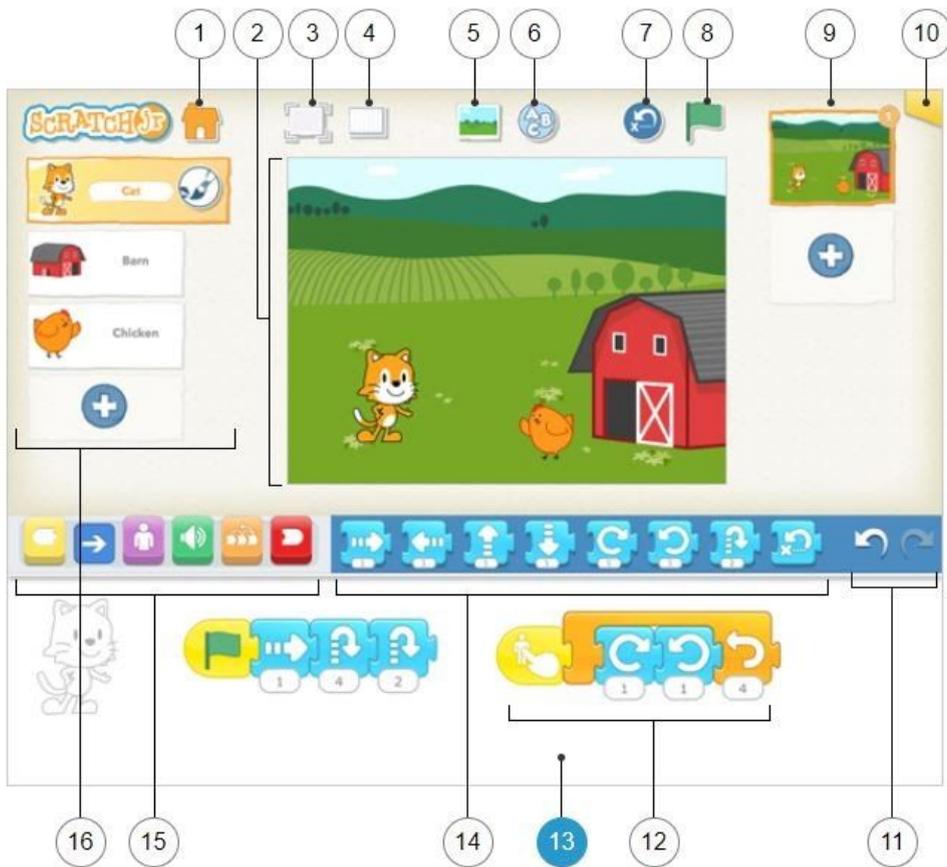
11 | Deshacer y rehacer

Si cometes un error, pulsa Deshacer para volver atrás y anular la última acción. Pulsa Rehacer para anular la última acción de deshacer.



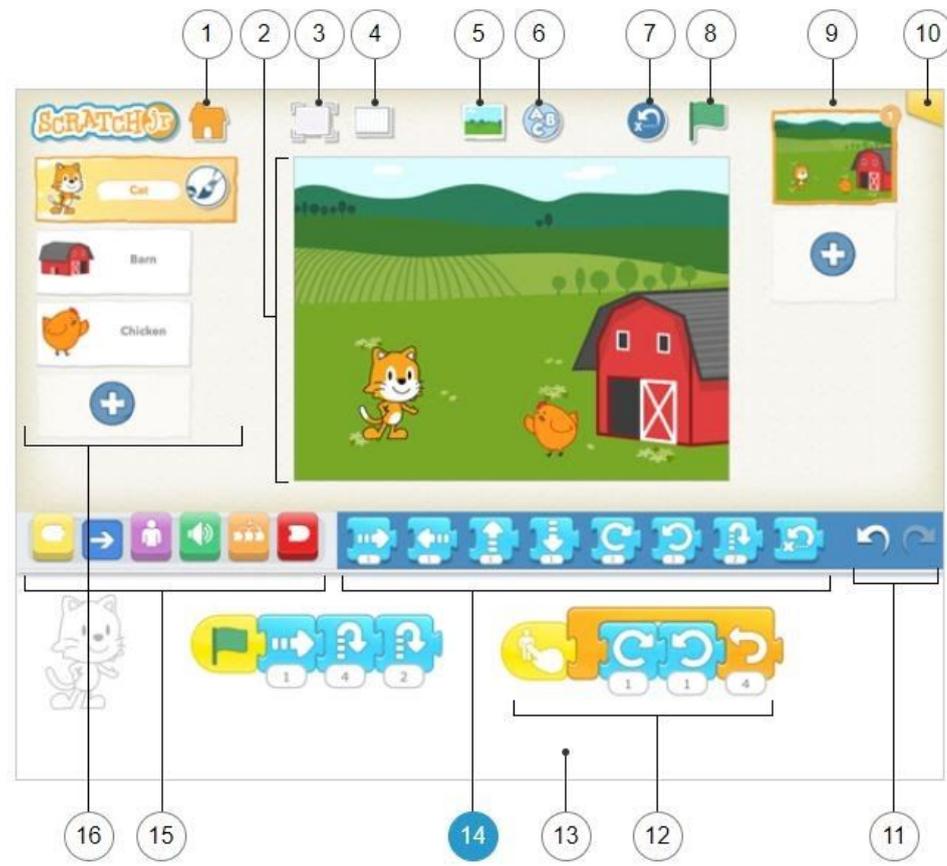
12 | Secuencia de comandos

Encaja los bloques para formar una secuencia de comandos de programación que diga al personaje lo que debe hacer. Para ejecutar la secuencia, pulsa en cualquier lugar dentro de ella. Para eliminar un bloque o una secuencia de comandos, arrástralo fuera de la zona de programación. Para copiar un bloque o una secuencia de comandos de un personaje a otro, arrástralo hasta la miniatura del personaje.



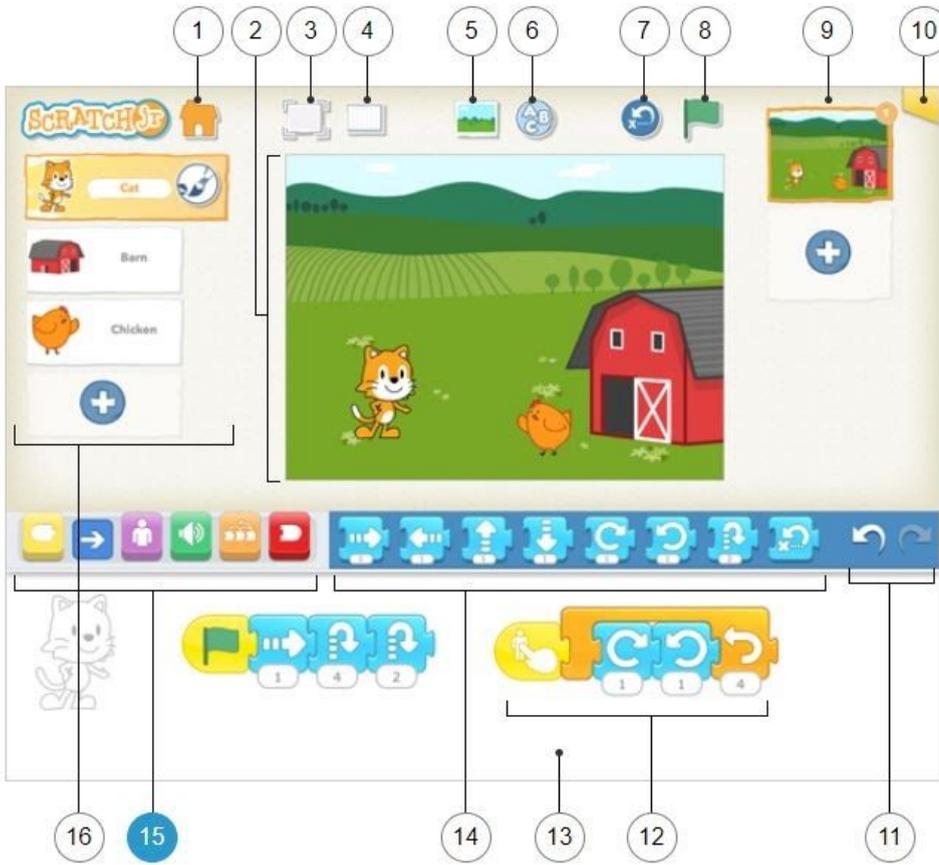
13 | Zona de programación

Aquí es donde se conectan los bloques de programación para crear secuencias de comandos que digan al personaje lo que debe hacer.



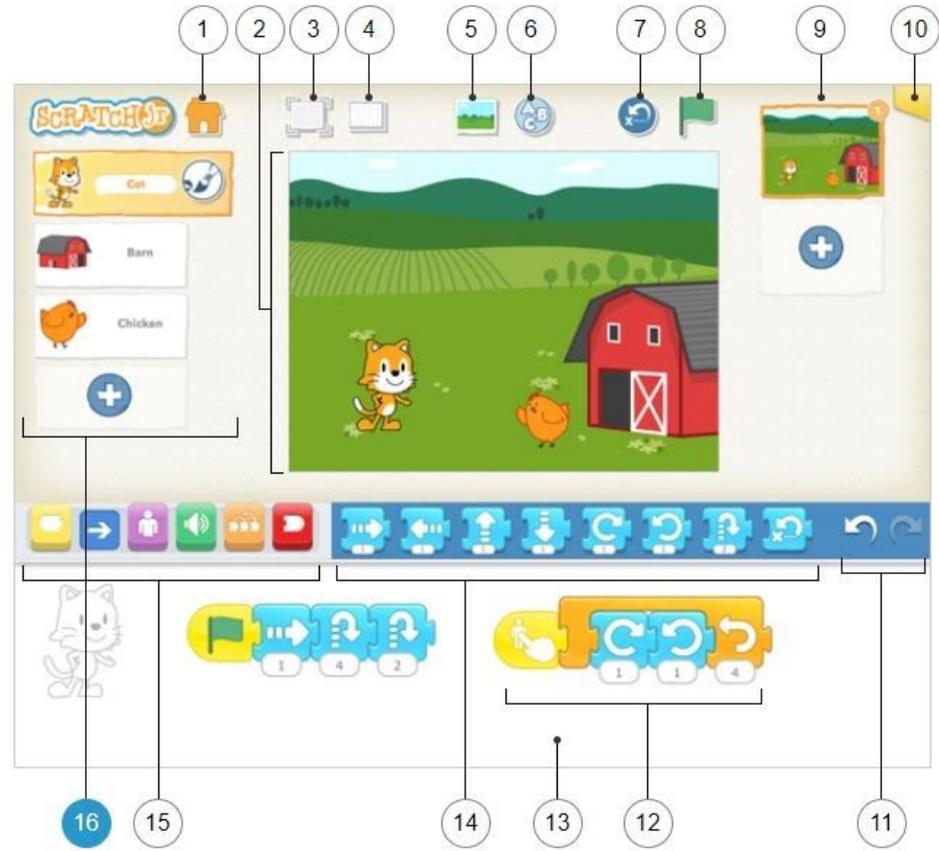
14 | Paleta de bloques

Este es el menú de los bloques de programación. Arrastra un bloque a la zona de programación y después pulsa sobre él para ver qué hace.



15 | Categorías de bloques

Aquí es posible seleccionar una categoría de bloques de programación: existen bloques de eventos (amarillo), movimiento (azul), apariencia (morado), sonido (verde), control (naranja) y finalización (rojo).



16 | Personajes

Permite seleccionar entre los personajes del proyecto - o pulsar el símbolo más para añadir uno nuevo. Una vez seleccionado el personaje, es posible editar sus secuencias de comandos, pulsar su nombre para cambiarlo o pulsar la brocha para editar su imagen. Para eliminar un personaje, manténlo pulsado. Para copiar un personaje a otra página, arrástralo hasta la miniatura de la página.

1.2 Guía de bloques:

Además del uso de la interfaz, también es necesario explicar el funcionamiento de los bloques de programación:

BLOQUES DE EVENTOS

Al presionar bandera verde



La secuencia de comandos se inicia al pulsar la bandera verde.

Comenzar al pulsar



La secuencia de comandos se inicia al pulsar sobre el personaje.

Comenzar al tocar



La secuencia de comandos se inicia cuando otro personaje toca al personaje.

Comenzar con mensaje



La secuencia de comandos se inicia cuando se envía un mensaje del color indicado.

Enviar mensaje



Envía un mensaje del color indicado.

BLOQUES DE MOVIMIENTO

Mover a la derecha



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la derecha.

Mover a la izquierda



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la izquierda.

Subir



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia arriba.

Bajar



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia abajo.

Girar a la derecha



Gira el personaje la cantidad indicada en el sentido de las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.

Girar a la izquierda



Gira el personaje en la cantidad indicada en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.

Saltar



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia arriba y después hacia abajo.

Ir al inicio



Vuelve a situar al personaje en la posición inicial. (Para establecer una nueva posición inicial, arrastra el personaje hasta el lugar deseado).

BLOQUES DE APARIENCIA

Decir



Aparece el mensaje indicado en un globo por encima del personaje.

Crecer



Aumenta el tamaño del personaje.

Disminuir



Reduce el tamaño del personaje.

Restablecer tamaño



Devuelve el personaje a su tamaño original.

Ocultar



Desvanece el personaje hasta que lo hace invisible.

Mostrar



El personaje aparece gradualmente hasta que es completamente visible.

BLOQUES DE SONIDO

Pop



Plays a 'Pop' Sound

Reproducir sonido grabado



Reproduce un sonido grabado por el usuario.

BLOQUES DE CONTROL

Esperar



Pausa la secuencia de comandos durante el tiempo indicado (en décimas de segundo).

Parar



Detiene todas las secuencias de comandos del personaje.

Fijar velocidad



Cambia la velocidad a la que se ejecutan determinados bloques.

Repetir



Ejecuta los bloques un número indicado de veces.

BLOQUES DE FINALIZACIÓN

Finalizar



Indica el final de la secuencia de comandos (pero no la afecta en modo alguno).

Repetir indefinidamente



Ejecuta la secuencia de comandos una y otra vez.

Ir a la página



Cambia a la página del proyecto indicada.