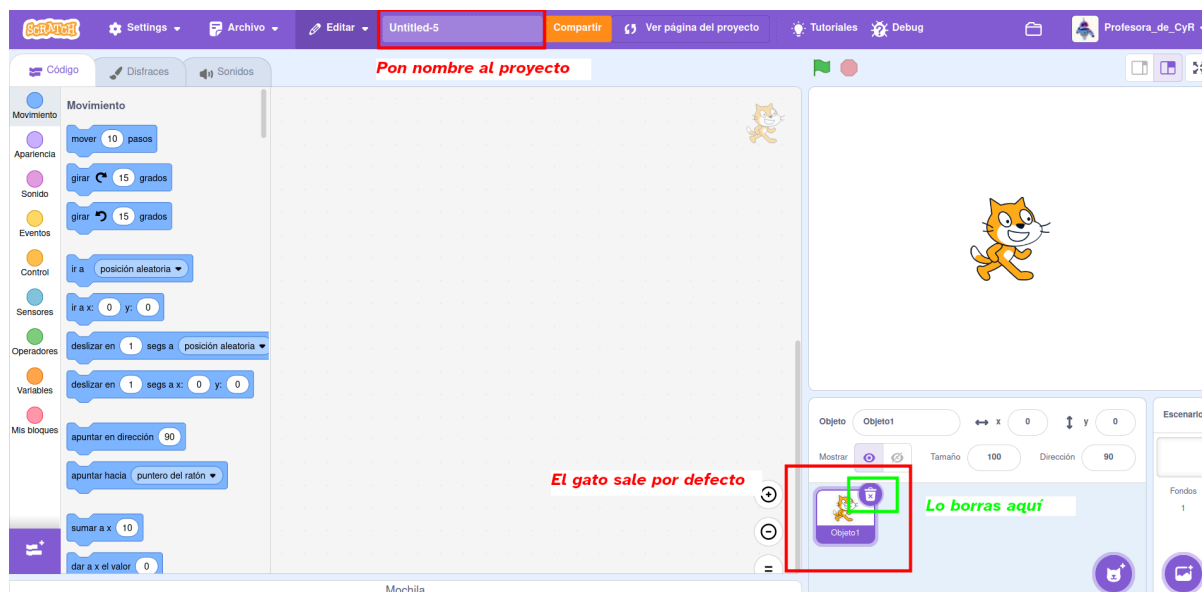


Objetos en Scratch

Se llaman objetos o personajes. El típico es el gato pero puedes poner el que tu quieras de entre todos los que ofrece Scratch, subir tu dibujo (es muy importante que tenga el fondo transparente para que funcione bien si tiene movimiento) o puedes dibujar.

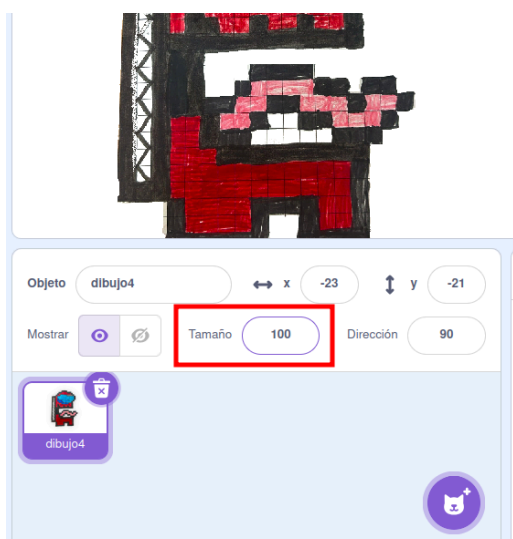


Vamos a cargar cualquiera de los personajes digitalizados que tenemos.

Carga tu objeto

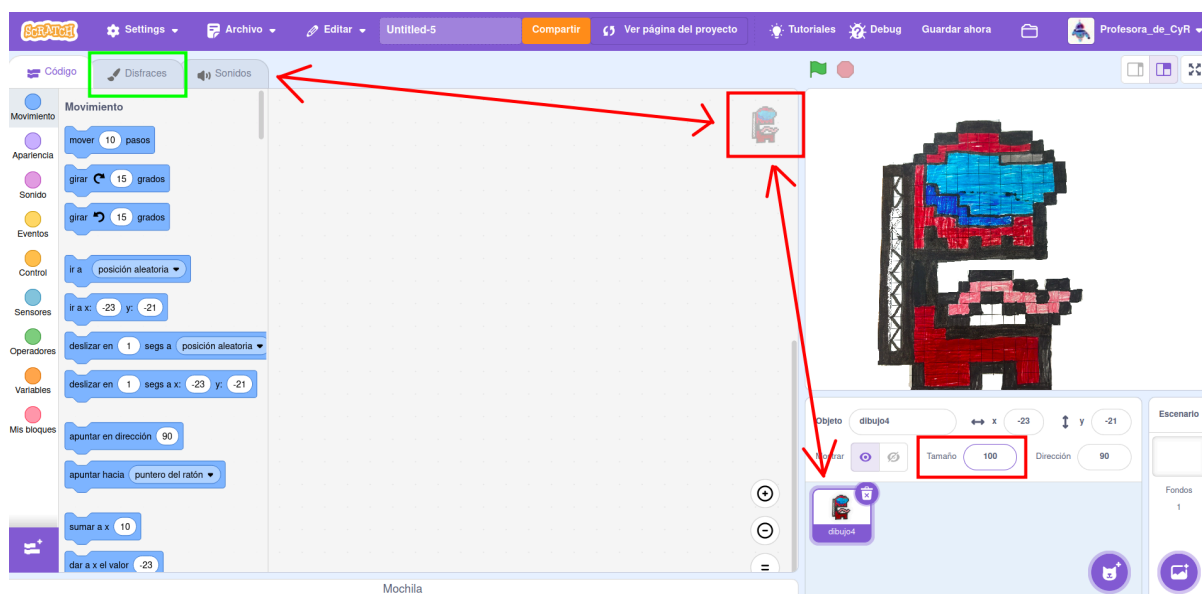


Cuando lo insertas suele ser demasiado grande, un tamaño que “suele” ser adecuado en 50, pero depende de la imagen.



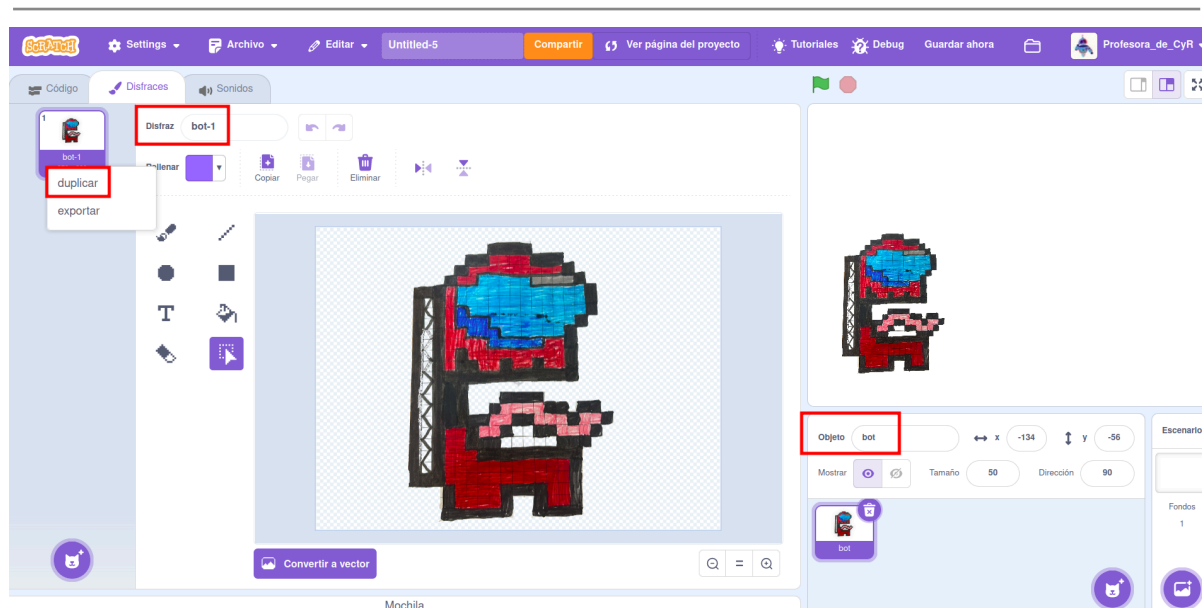
Ya tienes el objeto en el juego, ahora tienes que tener en cuenta que con cada objeto puedes hacer tres cosas: ponerle código, disfraces o sonidos. Cuando vayas a hacer algo fíjate que tengas señalado el objeto que es.

Los disfraces de un objeto son pequeños cambios que se realizan al objeto inicial para que al ponerlos en secuencia parezca que se mueve

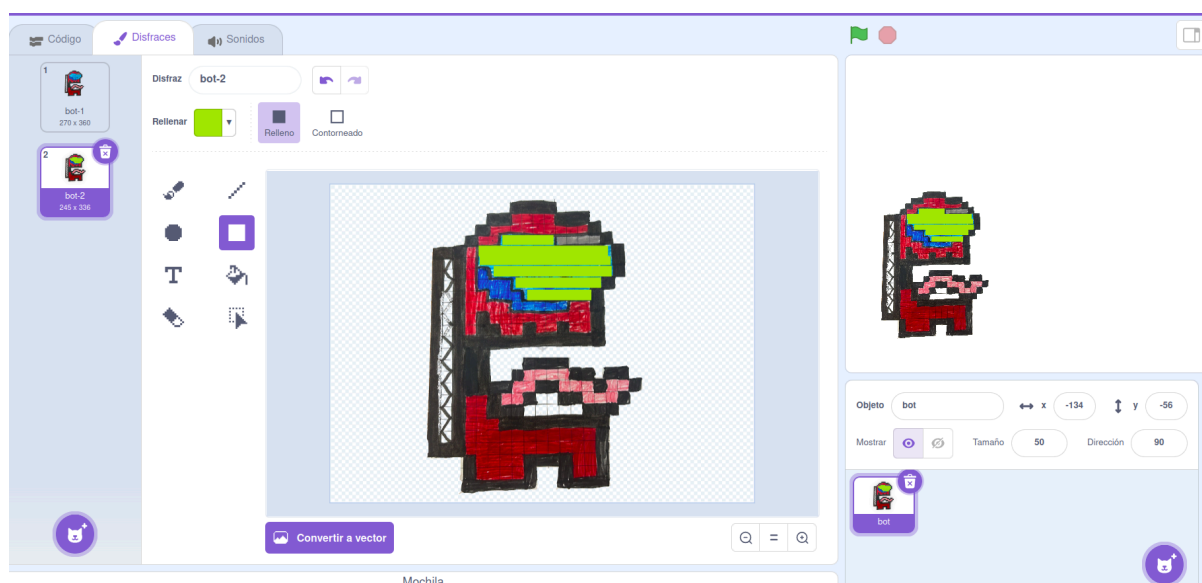


Los disfraces de un objeto se hacen todos en la pestaña disfraces, puedes tener tantos como quieras, cuantos más tengas más movimiento parece que tiene.

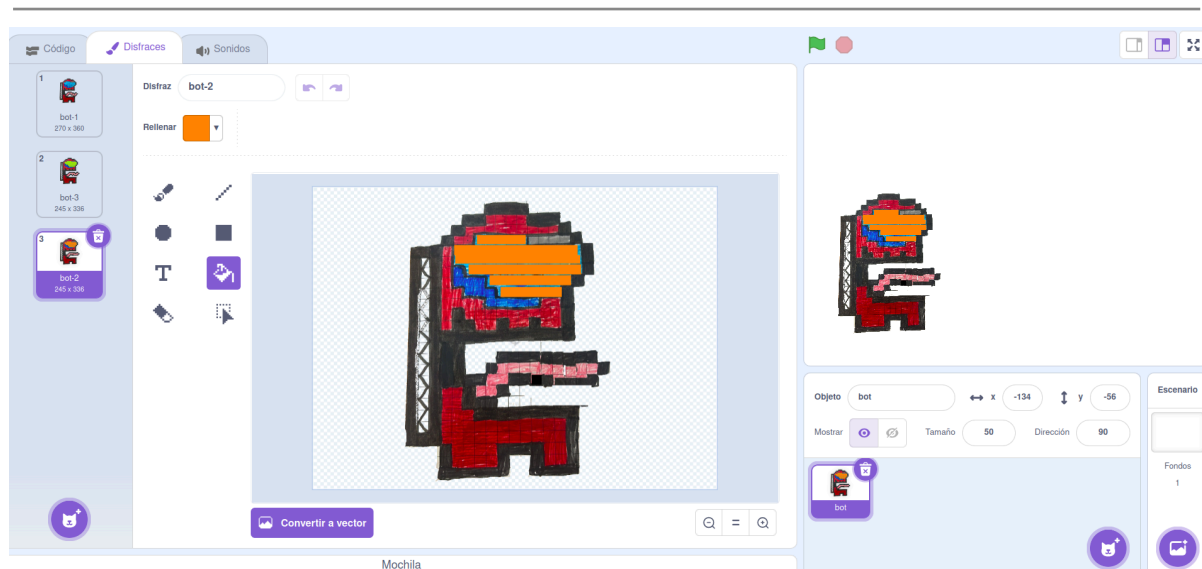
Para que sea más fácil cada disfraz se hace partiendo del anterior, tienes que ir duplicando. Ponte sobre el disfraz y botón derecho/duplicar. Fíjate que cada disfraz tiene un nombre.



Cuando lo tengas duplicado empiezas a modificar, aquí poca explicación se puede dar, es cuestión de imaginación y paciencia. Hay unas cuantas herramientas que puedes utilizar. Aquí por ejemplo le quería cambiar el color a las gafas y he usado la herramienta cuadrado y he pintado encima.



Ahora quiero que mueva la lengua, volvemos a duplicar. Le quiero poner las gafas naranjas, ahora puedo usar el cubo:

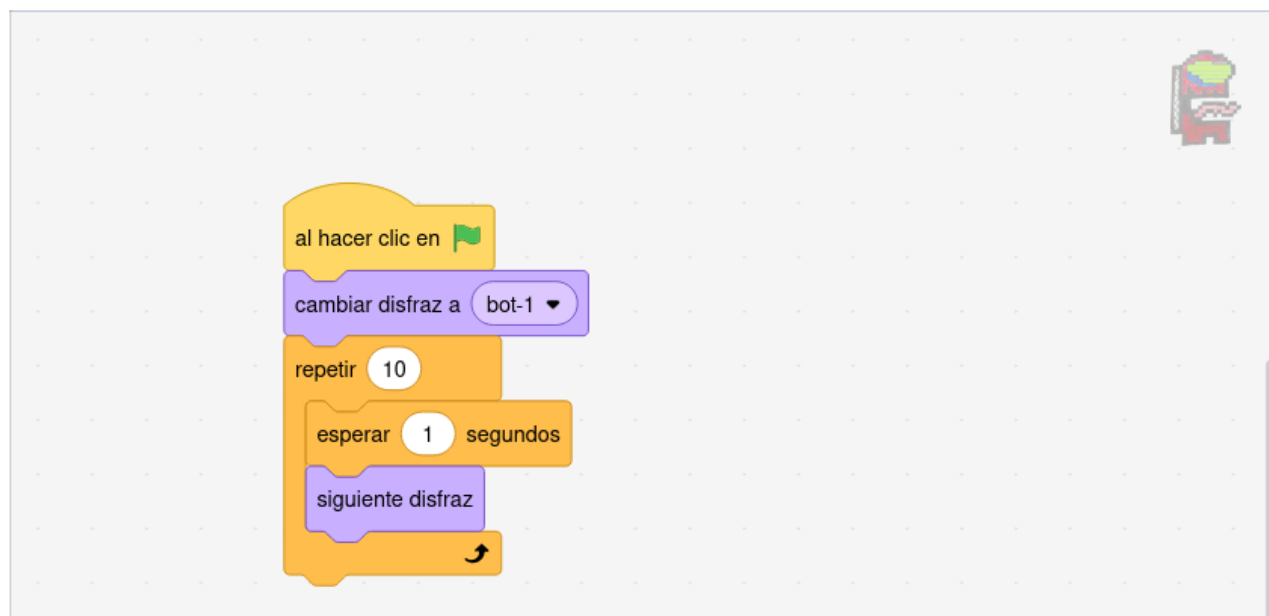


Para mover la lengua hay que usar la herramienta de recorte, marcas la zona que quieres mover y la desplazas. Esta misma herramienta sirve para cambiar la zona de tamaño o para borrar.

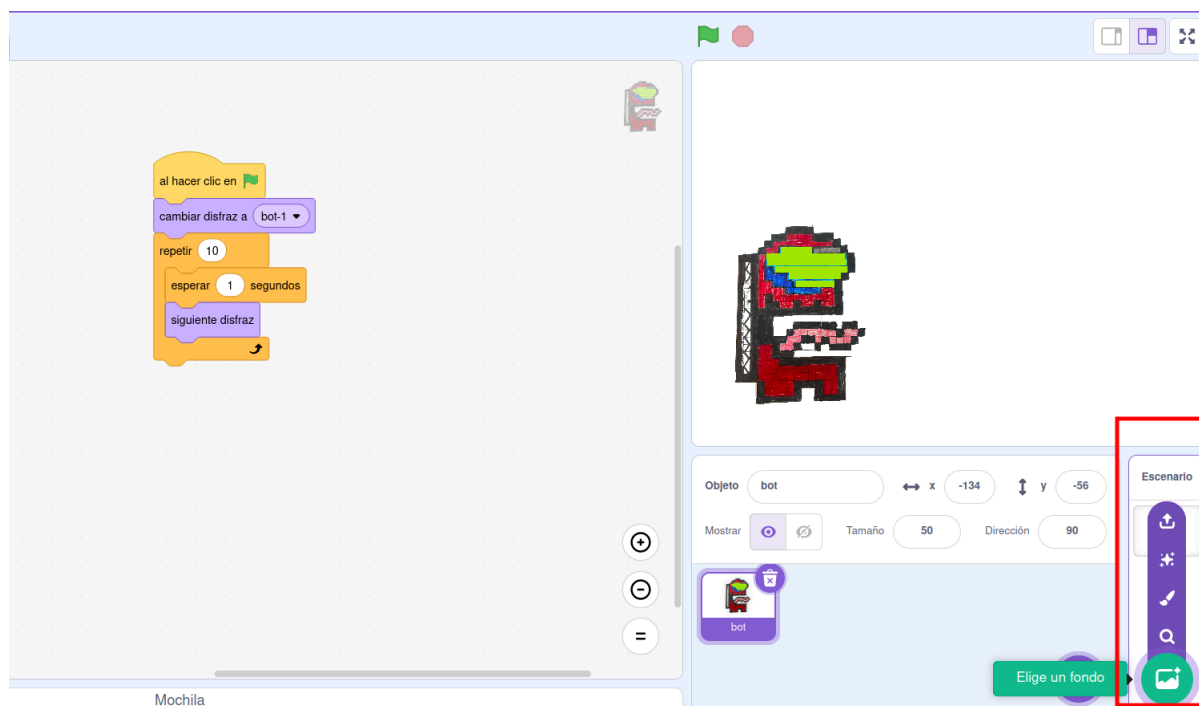


Y ya que tienes el personaje preparado para programarlo para que se mueva. Es importante **en todos los programas**, no solo en este:

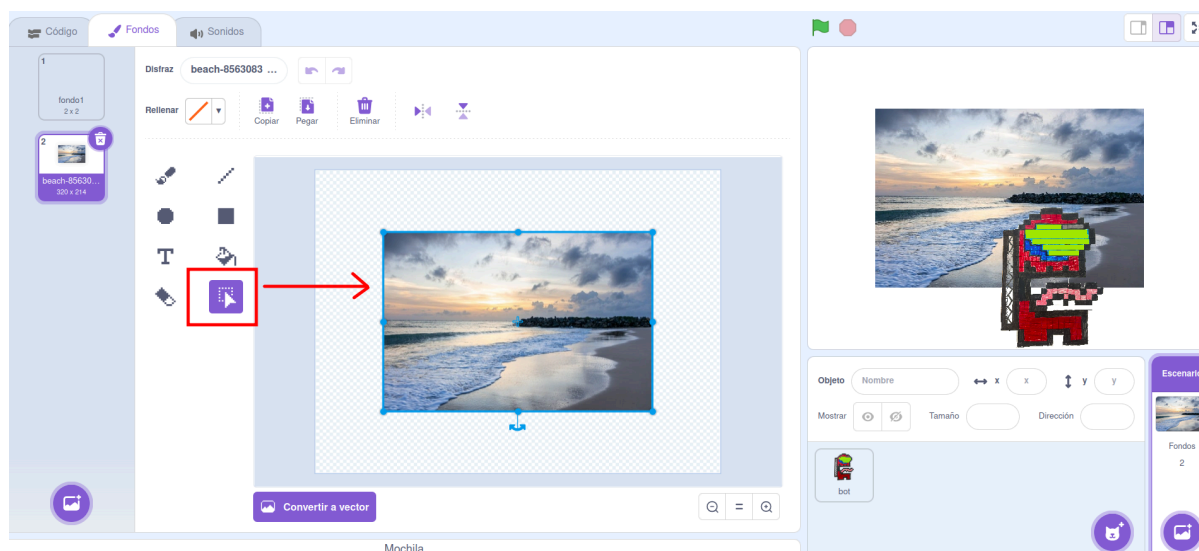
- Elijas el disfraz por el que quieras que empiece.
- Si quieres que cambie de disfraz simulando movimiento tienes que poner una espera entre un disfraz y otro, sino pasa tan rápido que no lo ves y te crees que no funciona. Puedes poner 1 segundo o menos: 0,5- 0,25



Ya casi hemos terminado, si el fondo blanco no te parece adecuado le puedes poner un fondo de los de Scratch o puedes usar la imagen que tú quieras



Puede ocurrir que la imagen que insertas no cubra toda la pantalla y quieras que lo haga. Con el fondo señalado verás que aparece la pestaña fondo en lugar de disfraz, pulsando y usando la herramienta de recorte puedes ampliarlo.



Recuerda volver a seleccionar un objeto para volver a ver la programación, no te creas que la has perdido.

