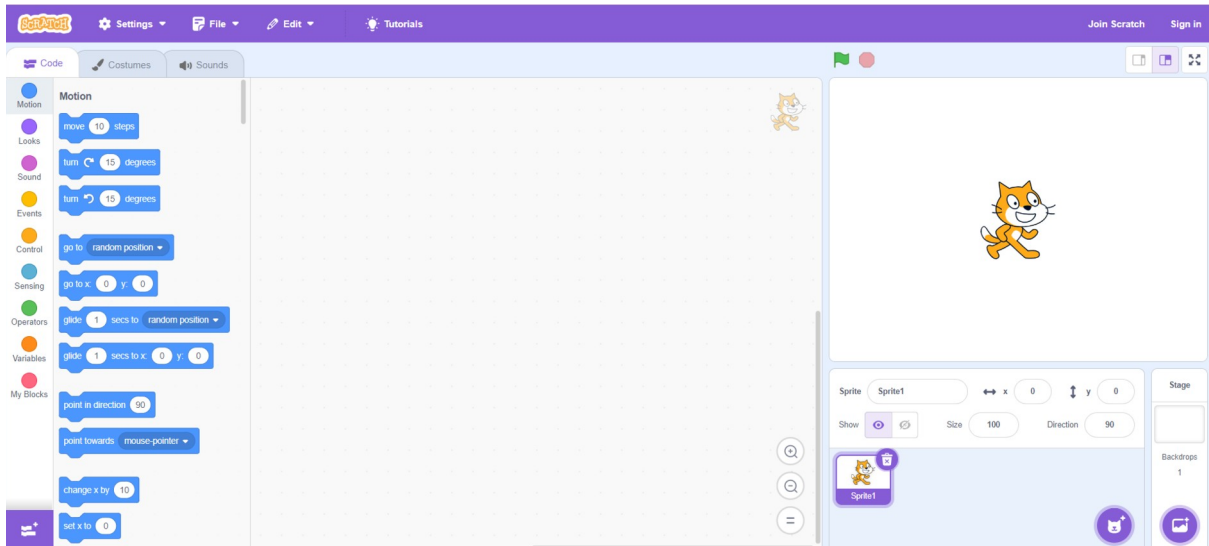


Práctica de Scratch 1

1. Abre *Scratch* en este [enlace](#) y pincha en "crear".
2. Esta sería la pantalla de inicio de la versión *online*:



A la derecha arriba pueden ver a un objeto, el gato, en un escenario donde podremos cargar más objetos, fondos y hacer que evolucionen.

A la izquierda tienen bloques disponibles para empezar a programar. Están agrupados por categorías. Pueden pasar de una categoría a otra pinchando en los círculos de colores de la columna de la izquierda

En la parte gris del centro es donde soltaremos los bloques para crear los programas que queramos hacer.

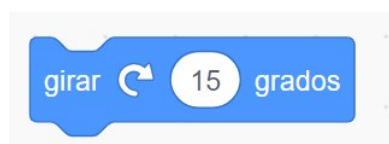
Movimiento

Arrastra este bloque a la parte gris del centro y suéltalo. Está en el grupo **MOVIMIENTO**.



Como hemos dicho esta zona es donde ponemos el código (en bloques) de nuestros programas. Haz click sobre él y observad al gato. Se mueve una pequeña distancia. Ese número de pasos es editable: haz click en donde está el número y poned los pasos que quieras. Después click en el bloque y veréis que anda.

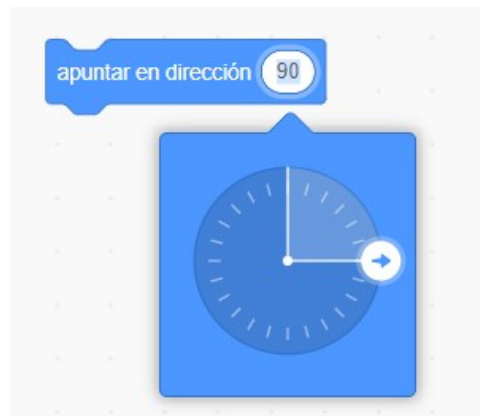
Los dos siguientes bloques hacen girar al gato un número de grados en sentido horario y antihorario. Sácalos y pruébalos. Fácil, ¿no?



Fíjate que los bloques tienen unos pequeños salientes arriba y abajo, eso es porque se pueden poner unos encima de otros y hacer un hilo de programación.



Prueba también el bloque "apuntar en dirección" y observa que efecto produce.



Eventos

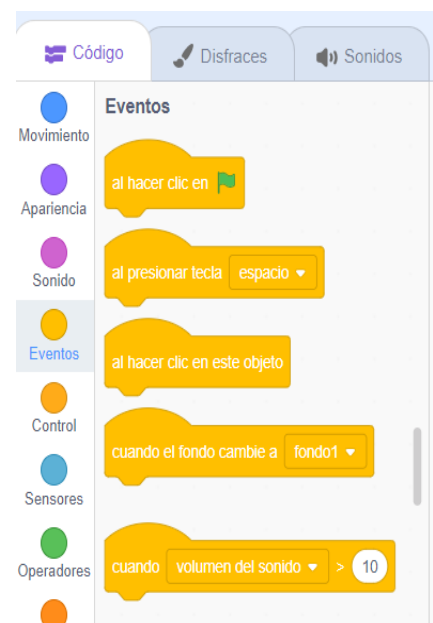
Hasta ahora hemos hecho que el código se active cuando hacemos click sobre él, pero podemos hacer que el código se ejecute cuando ocurra algún evento, esto quiere decir que el programa está siempre atento, comprobando si algo ocurre (si has pulsado una tecla, por ejemplo), sin que tú tengas que escribir nada. Saca el grupo de bloques EVENTOS haciendo click en el círculo amarillo.

Fíjate que estos bloques no tienen la posibilidad de que algo se les ponga encima, son un bloque inicial, pero debajo puedes poner los bloques que consideres.

Vamos a fijarnos de momento en los tres primeros:

1. Al presionar la bandera se refiere a la bandera verde que hay sobre el escenario, es el bloque de principio de programa que usaremos, típicamente.

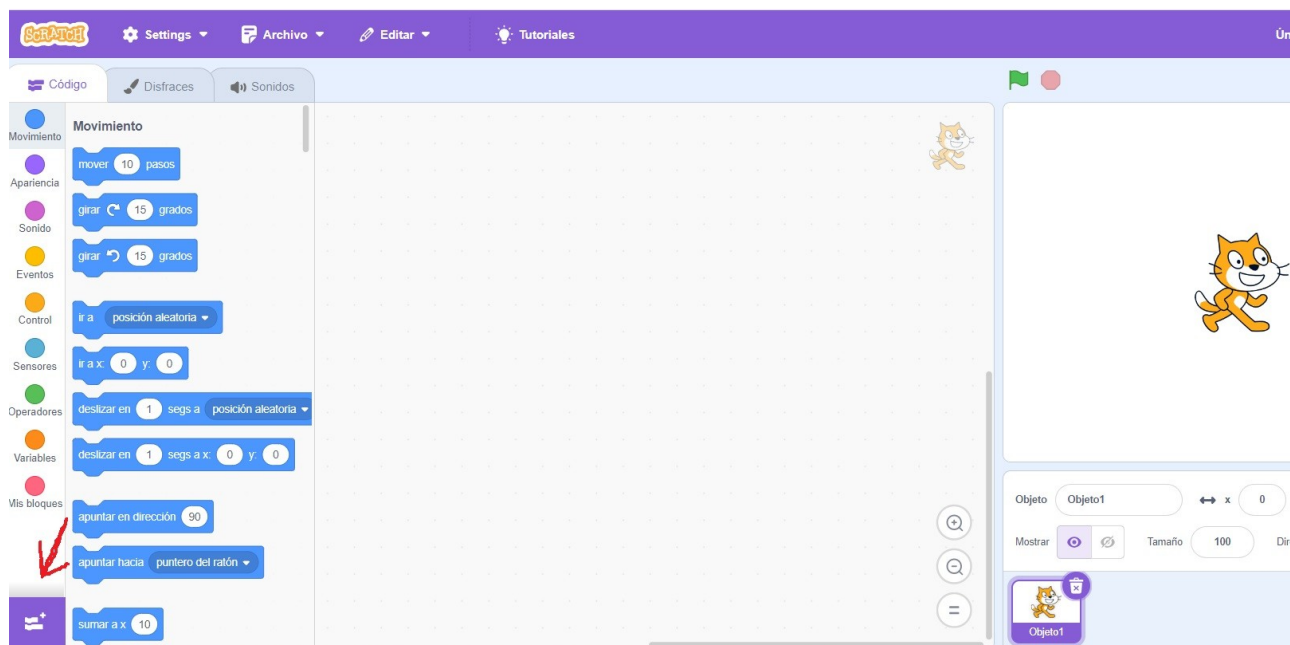
2. Al presionar la tecla espacio permite detectar la pulsación de una tecla en particular, o de cualquiera si quieres. Despliega el menú y verás.



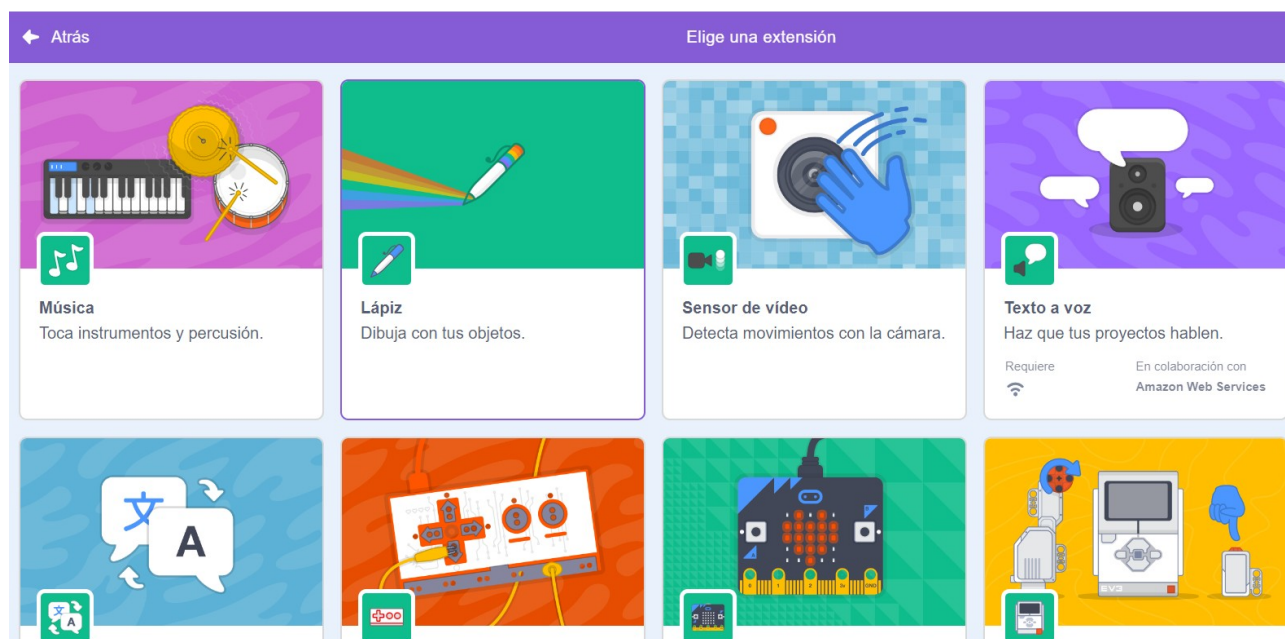
3. "Al hacer click en este objeto" está pensado para programas donde actuéis con el ratón y asociar código a que hagais click en una puerta, por ejemplo.

El lápiz

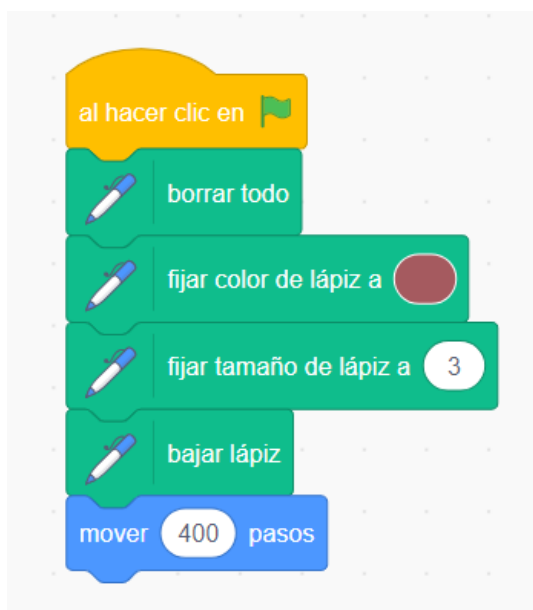
Vamos a abrir las instrucciones de lápiz:



Abre:

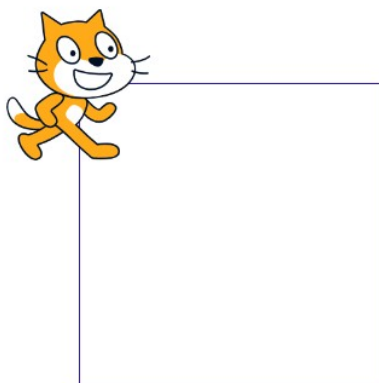


Con el lápiz puedes marcar la trayectoria del gato. Copia estas líneas y observa qué efecto producen al presionar la bandera verde. La primera instrucción la hemos puesto para que limpie el escenario cada vez que iniciamos el programa.




PRÁCTICA 1:

Crema un programa en el que el personaje dibuje un cuadrado de 200 pasos. Haz una captura de pantalla y súbela a *Classroom*. Debe quedarte como la figura:



Reto: Haz lo mismo pero utilizando la instrucción “repetir” que encontrarás en el bloque “Control”.



The image shows a screenshot of the Scratch 'Control' block palette. On the left, there is a vertical list of category icons: 'Movimiento' (blue circle), 'Apariencia' (purple circle), 'Sonido' (pink circle), 'Eventos' (yellow circle), 'Control' (orange circle), and 'Comportamiento' (light blue circle). The 'Control' category is selected and highlighted in grey. To the right of the palette, three orange 'Control' blocks are visible: 'esperar 1 segundos', 'repetir 10', and 'por siempre'. Each block has a white circular input field containing the number '1', '10', and 'por siempre' respectively, and a small curved arrow icon on the right side.

NOTA: Para no salirte del escenario puedes mover al gato con el ratón y colocarlo en la posición inicial que quieras.