



Entorno de Scratch

Introducción

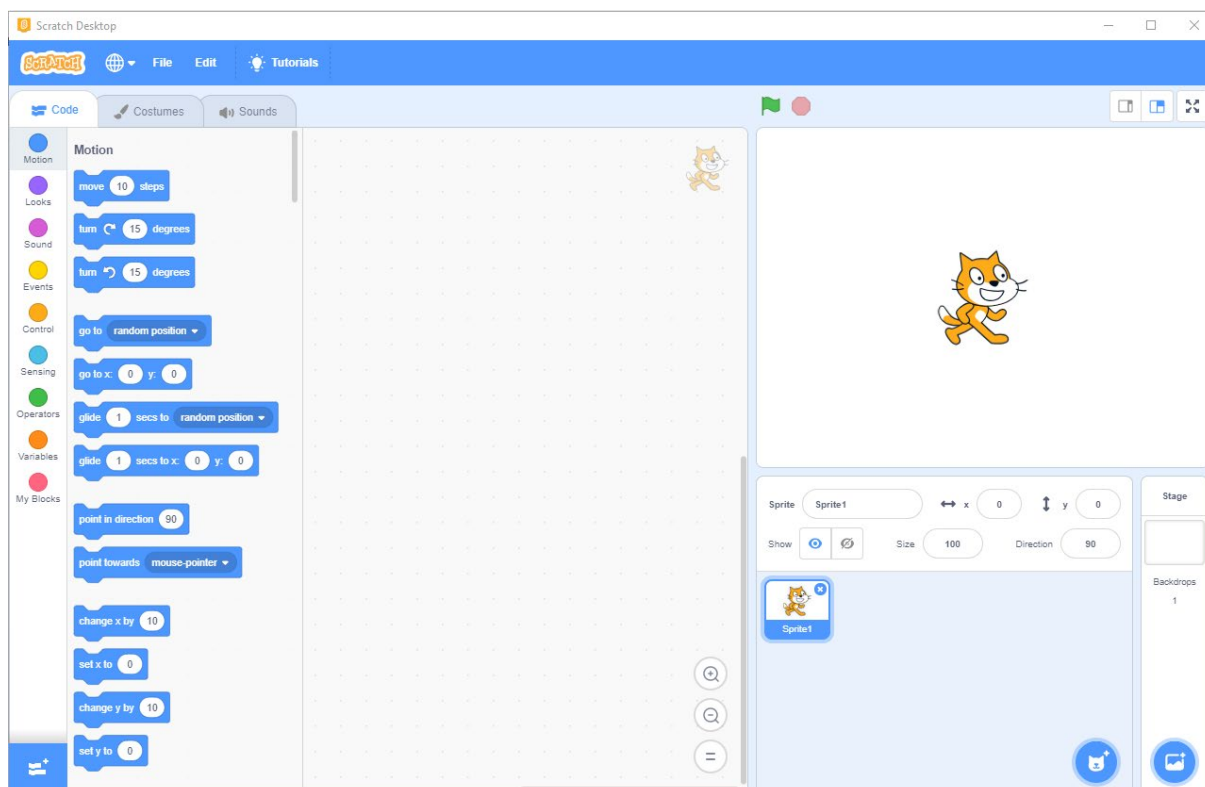
Tal y como vimos, la versión 3.0 de Scratch puedes descargarla y utilizarla desde el navegador o desde el propio ordenador, descargándolo tal y como vimos el en la entrega anterior.

El entorno de scratch 3.0 nos ofrece muchos elementos que debemos conocer antes de empezar a usarlo, pero no te preocupes que en esta guía te mostraremos como usarlo paso a paso.

Recuerda que puedes visitar su página principal y compartir con la gran comunidad y de igual forma, usarlo en el entorno online.

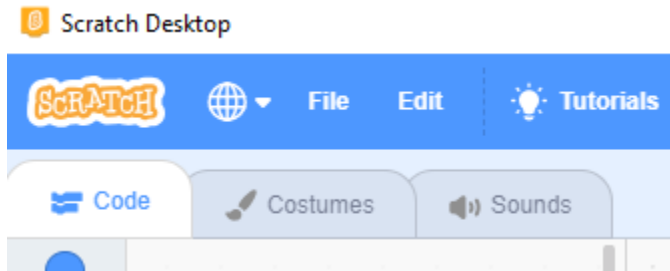
Interfaz

Cuando iniciamos Scratch 3.0, la apariencia del entorno es similar a esta:



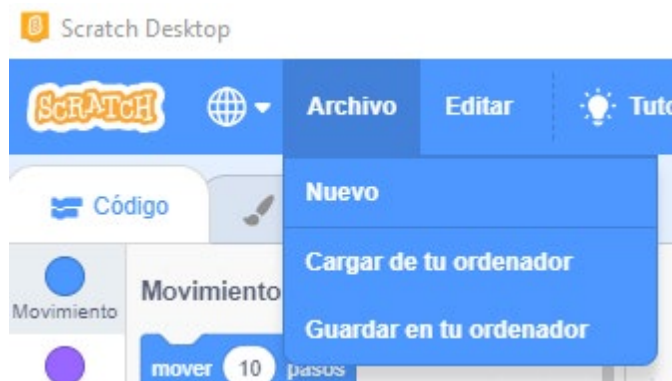
Para cambiar el idioma, simplemente debemos pulsar sobre el globo, y seleccionar “el idioma que queremos, en este caso vamos a cambiar a español, y con eso ya tendremos todo el entorno en español.

Dudas y sugerencias por email a: hola@hackandtech.com

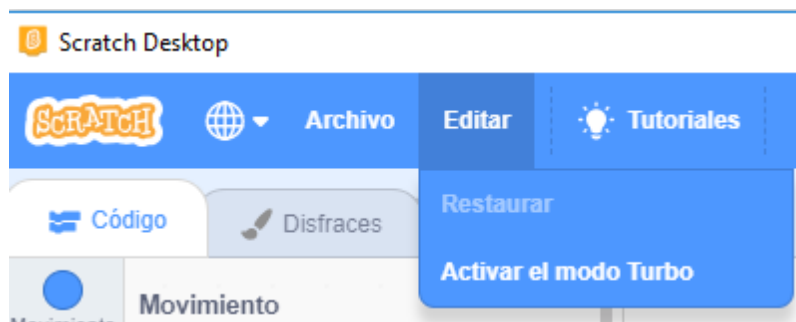


El menú tiene 3 elementos, archivo, editar y tutoriales.

- En archivo encontramos un submenú donde podemos:
 - Crear un nuevo proyecto
 - Cargar un proyecto desde nuestro ordenador
 - Guardar el proyecto en el que estamos trabajando.



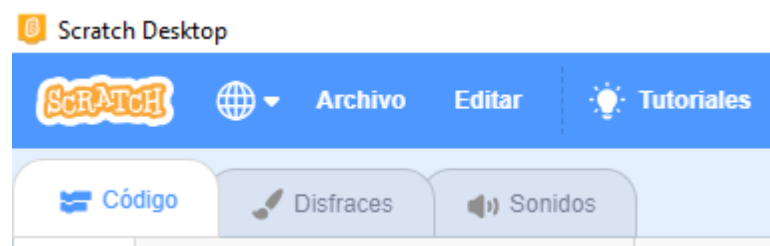
- En editar tenemos:
 - Restaurar que sirve para recuperar algo que hemos borrado
 - Activar el modo turbo. El modo turbo es para acelerar la ejecución del programa.



En tutoriales tenemos una serie de videos a modo de tutoriales para mejorar nuestras habilidades en el uso de esta herramienta.



Luego tenemos la pestaña donde encontramos Código, Disfraces y Sonido. Hoy nos vamos a centrar en la pestaña de Código.

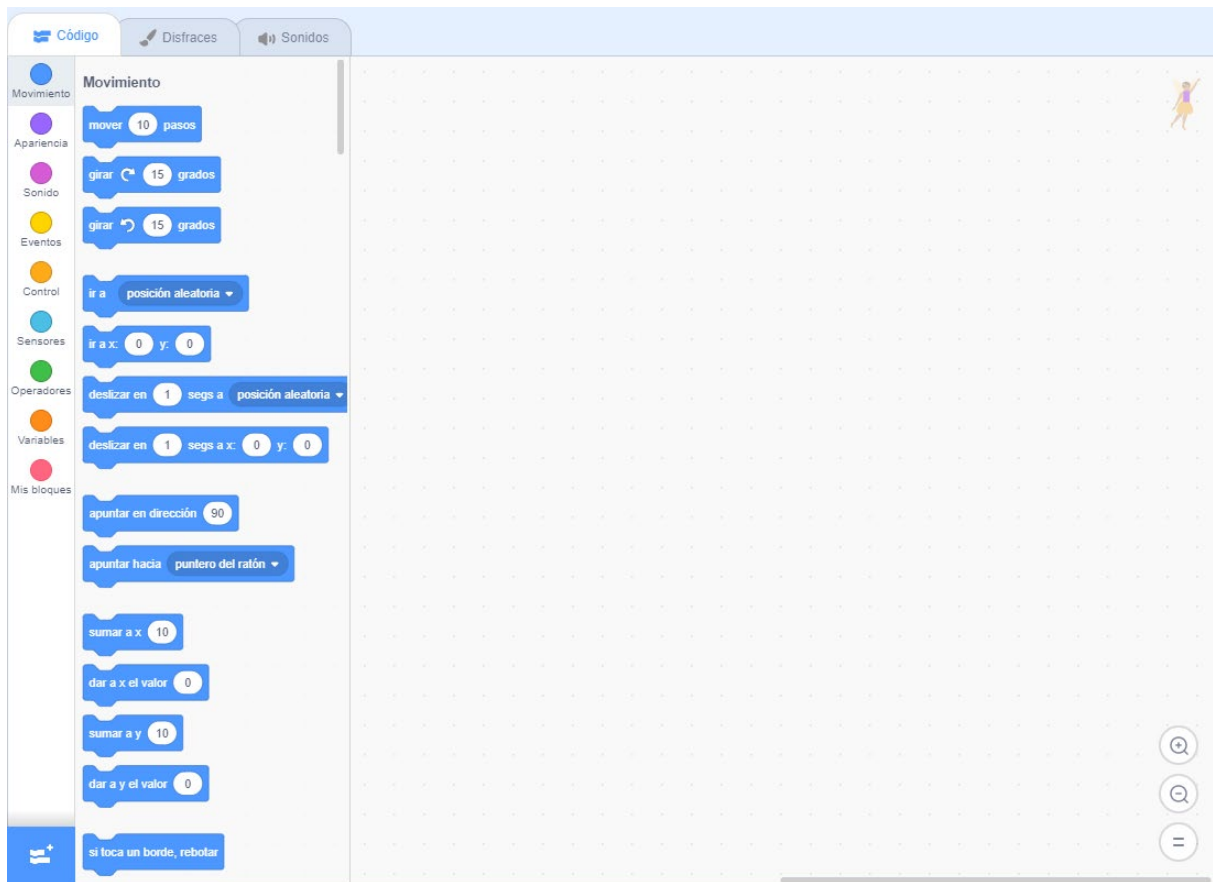


Pestaña Código

En Código encontramos todos los bloques de programación que vamos a utilizar en nuestro programa. Una característica que hay que tener en cuenta, y facilita el aprendizaje, es que cada uno tiene un color que lo distingue, los mismos son los que arrastramos al área de programación para darle animaciones e interacción a nuestro objeto, escenario y proyecto.

Estos son: Movimiento, Apariencia, Sonido, Eventos, Control, Sensores, Operadores, Variables, mis bloques y al final un espacio para agregar las extensiones.

En esta nueva versión de Scratch 3.0 podemos ver todos los bloques con solo deslizar hacia abajo. Al lado derecho está el área de script, ahí es donde vamos a arrastrar los bloques para crear nuestros programas y también nos muestra en miniatura, el objeto que tenemos seleccionado.



Vamos a ver de forma detallada cada bloque y cuáles son sus funciones principales de forma descendiente.

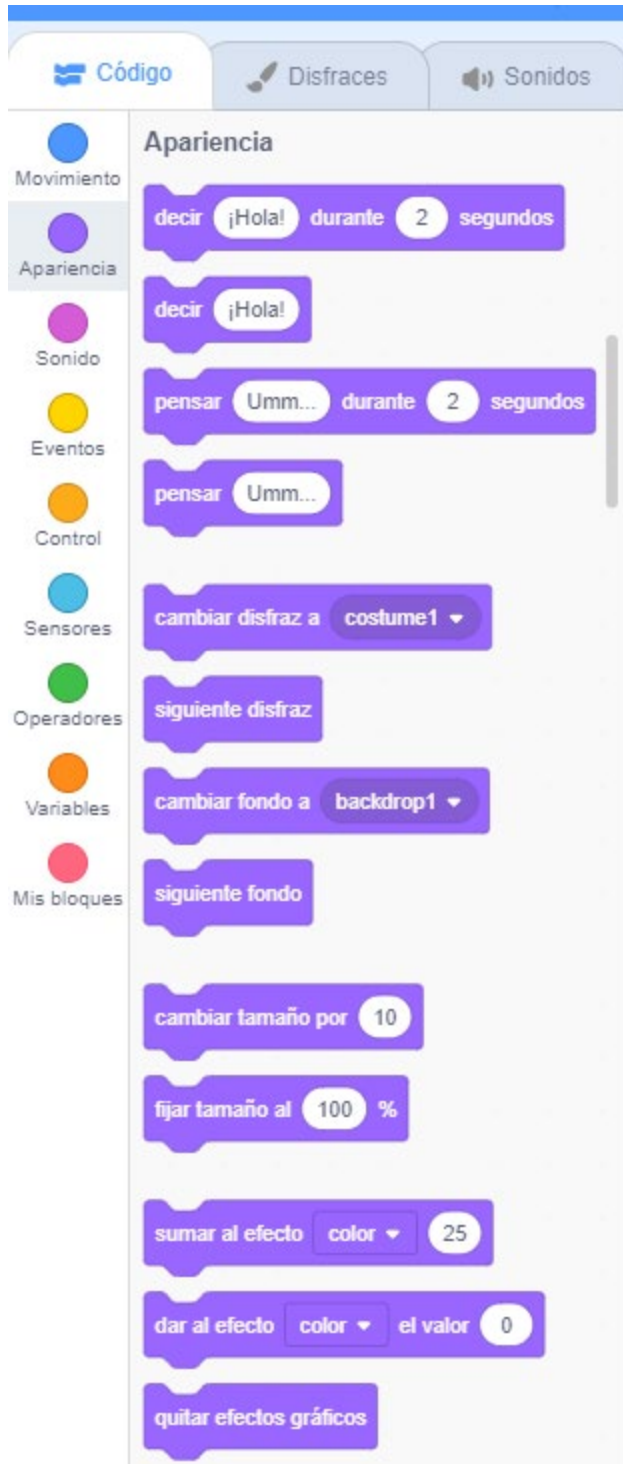
Movimiento

en este bloque encontramos todo lo relacionado con controlar el movimiento, orientación, desplazamiento, ubicación, rotación, coordenada, entre otros.



Apariencia

Aquí podemos animar, crear dialogo, organizar, mostrar, esconder, cambiar disfraz, incrementar el tamaño, entre otros.



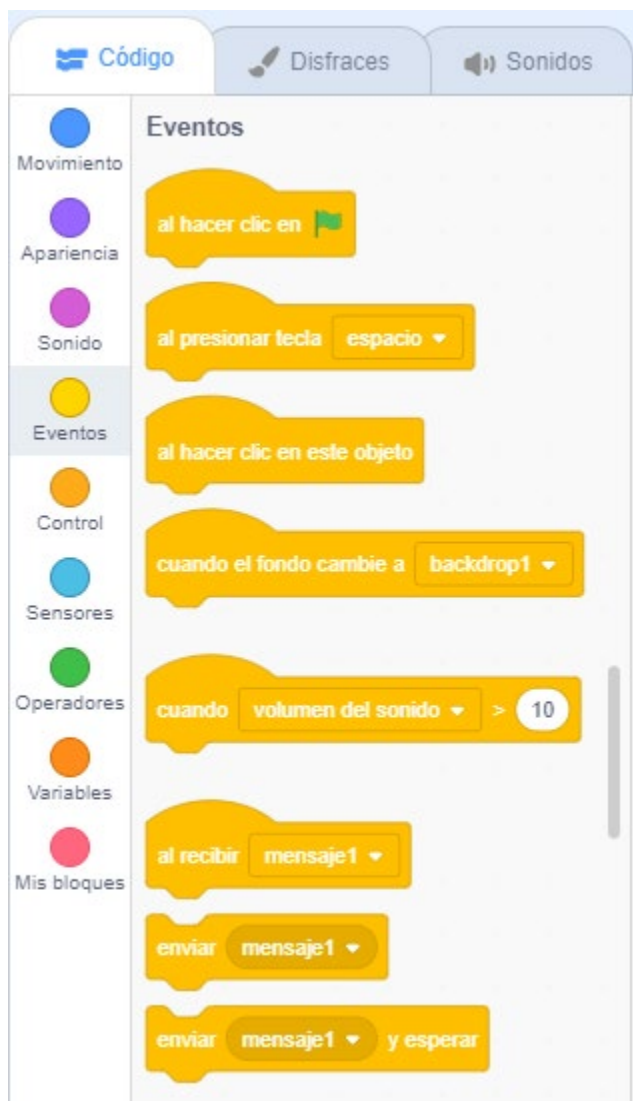
Sonido

En **sonido** encontramos un espacio para agregar sonidos, aquí tenemos sonido predeterminado disponible en la biblioteca que contiene nuestro programa, pero también, podemos grabar nuestro propio sonido, insertar uno desde nuestro ordenador, editarlo, cortar, entre otros.



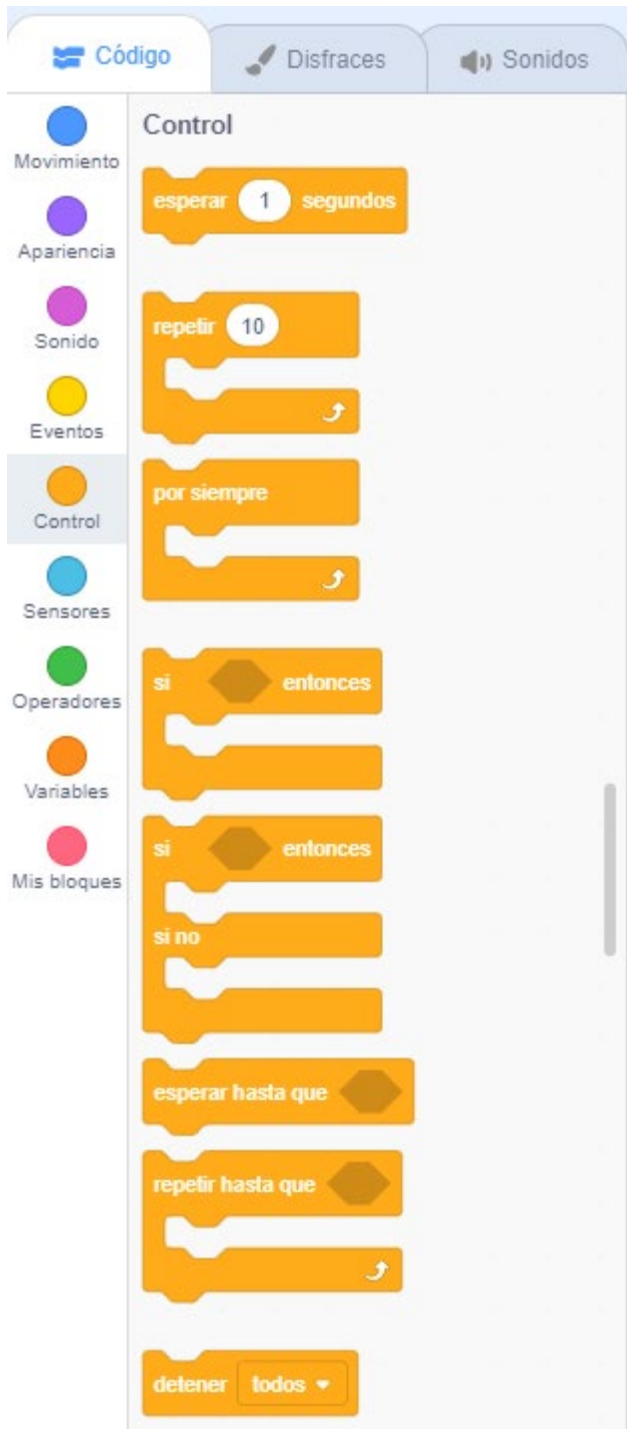
Eventos

Estos bloques están muy relacionados directamente con aprender la estructura básica de un programa. Aquí podemos hacer uso de funciones en programación, eventos. Por ejemplo, al presionar la banderita verde realizar una acción. Envío de mensajes, presionar teclas, controlar los objetos, entre otros. Fijaos también en que algunos de los bloques tienen diferente forma en la parte de arriba (una curva); como el de la banderita verde (lo que nos da una pista de que no encajan con otros por encima; es decir, inicia la acción).



Control

Control es otro bloque que está muy relacionado con el mundo de la programación de forma directa, pues aquí encontramos los bucles y condicionales, muy usado en la programación, tenemos las condiciones, controlar el tiempo en nuestro proyecto, entre otros.



Sensor

Sensor es un bloque muy utilizado que permite detectar señales, colores, con las cuales se pueden ejecutar ciertas acciones dependiendo de lo solicitado, de igual forma, podemos hacer preguntas para luego obtener la respuesta mediante el uso de variables, y muchas más funciones que ofrece.





Entorno de Scratch

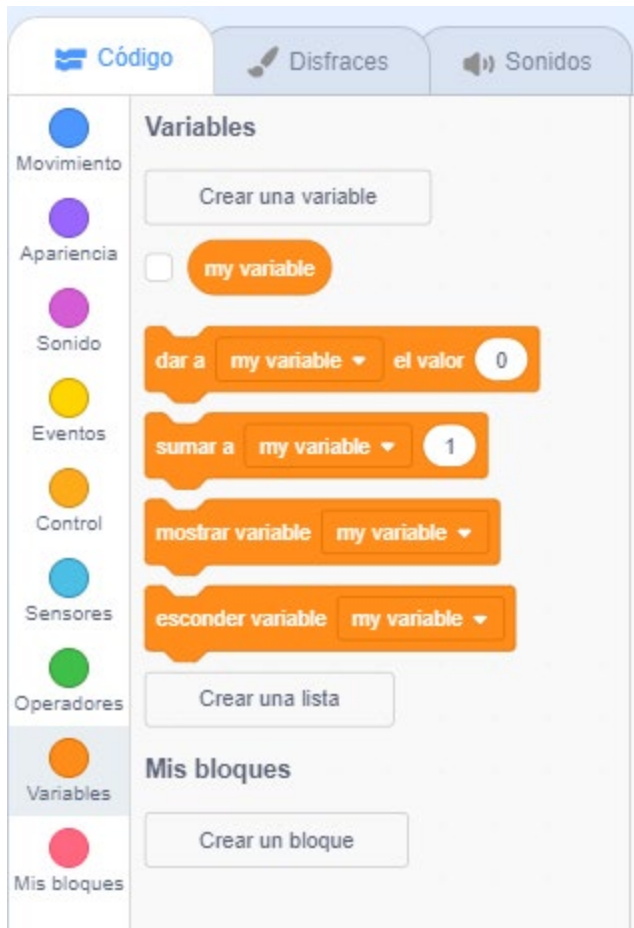
Operadores

El bloque de operadores nos permite realizar cálculo matemático, realizar operación de suma, resta, multiplicación, división. De igual forma, podemos hacer comparaciones.



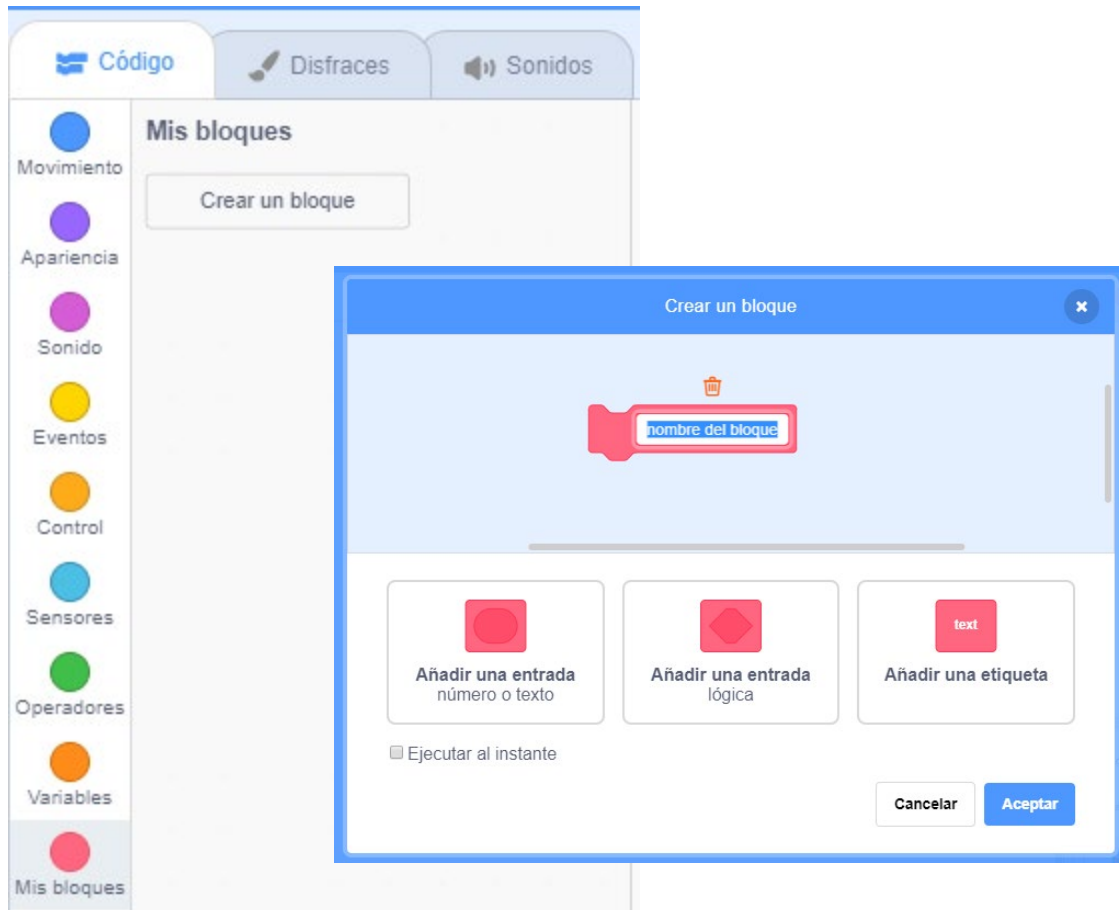
Variables

Este bloque es muy atractivo para los niños, porque permite crear variables, las cuales se pueden utilizar para incrementar, disminuir puntos, vidas, entre otros. Podemos crear listas, y dar más vida a nuestro proyecto o juego.



Mis bloques

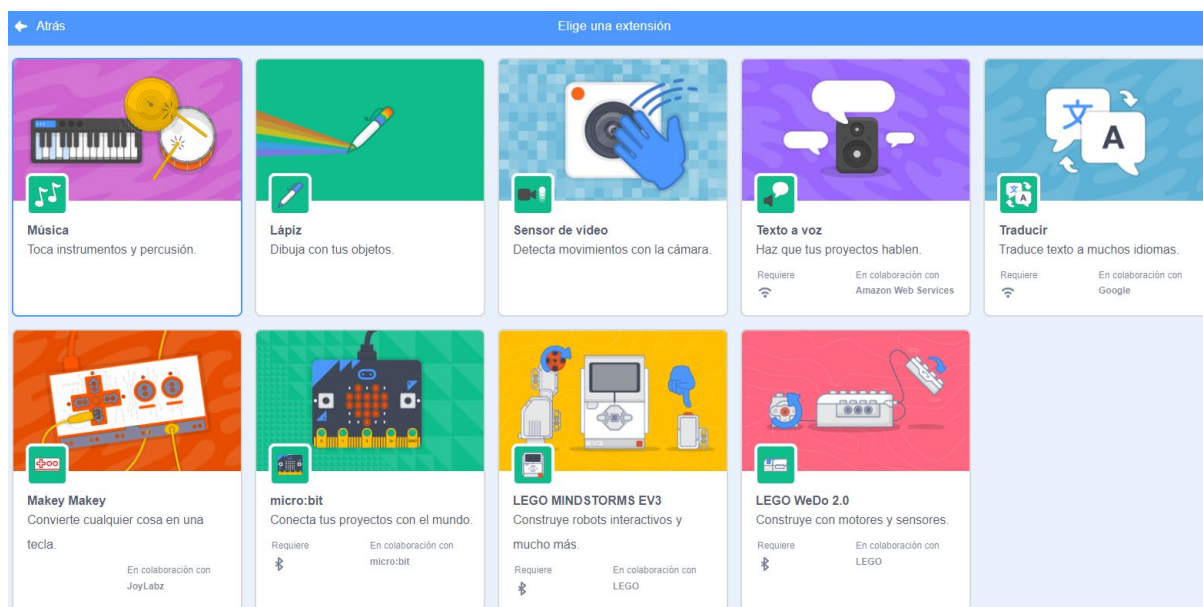
Aquí podemos para crear nuestros propios bloques. Al dar clic en Crear un bloque, nos saldrá la siguiente ventana, en la cual podemos crear nuestro propio bloque, con el objetivo de reutilizar código y no tener que escribir dos veces las mismas instrucciones. Podemos crear bloques que integren número o texto, entrada lógica o una etiqueta.



Al final de este espacio tenemos el bloque de las extensiones, al dar clic podemos observar nueve en total. Las mismas están relacionada con la integración del mundo físico a interactuar con scratch.



En este espacio de extensiones podemos observar que están los bloques de música, lápiz como extensiones, los cuales en la versión anterior estaban escrutados en la paleta de bloques, sin embargo, en esta versión, se han integrado como extensiones, acompañadas con sensor de video, Texto a voz, Traductor de Google, Makey Makey, Micro-bit, Lego Mindstorms EVE3, Lego Wedo 2.0.



Os invitamos a que veáis este vídeo de Scratch 3.0 del INTEF que, aunque está un poco anticuado, puesto que ya hemos salido de la beta y es un programa ya estable, es totalmente válida la información que cuentan.

link: <https://www.youtube.com/watch?v=TksiyJ7Nw0Q>

Hasta aquí la entrega de hoy, la próxima entrega veremos el resto de la interfaz. Mientras tanto, os invitamos a explorar por vosotros mismos. Podéis probar también a colocar algunos bloques en el centro, acercarlos, ver que pasa cuando pulsáis la banderita verde,...

Hasta aquí el día de hoy; seguimos !!