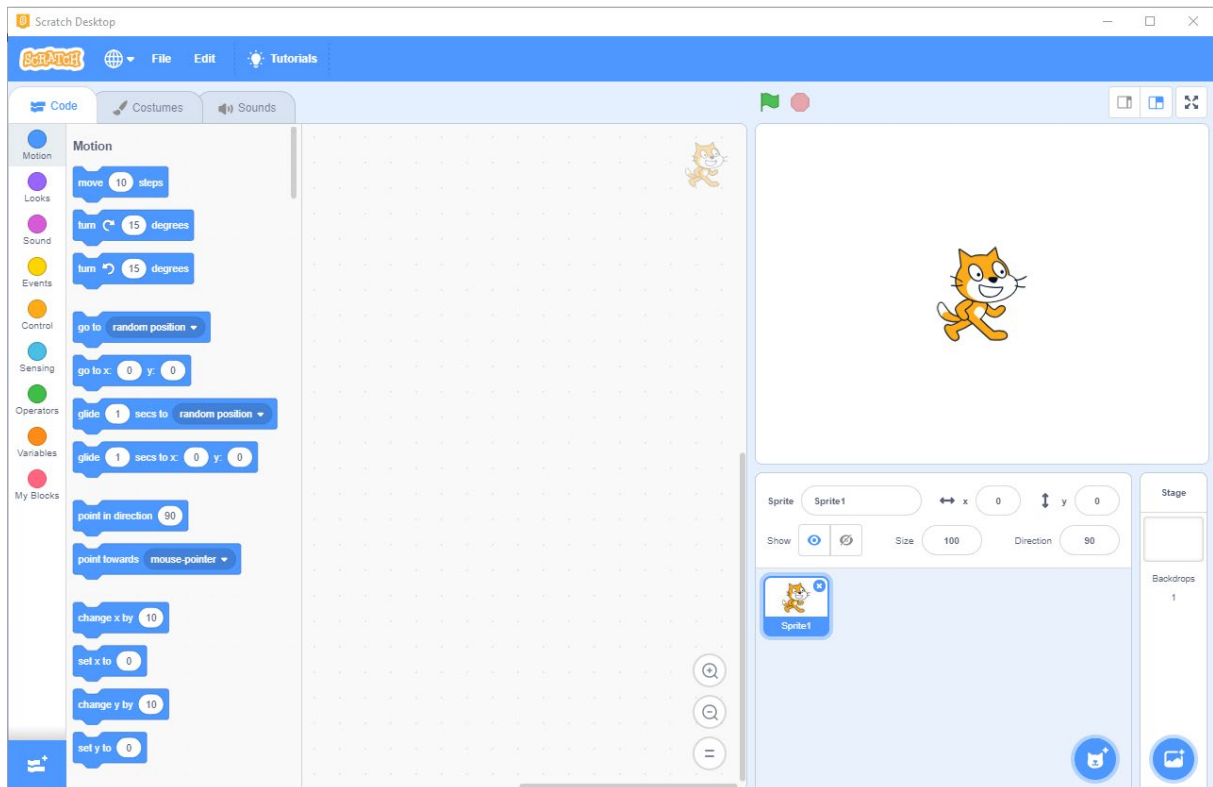


Entorno de Scratch

Introducción

Continuamos con nuestra pequeña introducción a la interfaz. Si recordamos, cuando iniciamos Scratch 3.0, la apariencia del entorno es similar a esta:



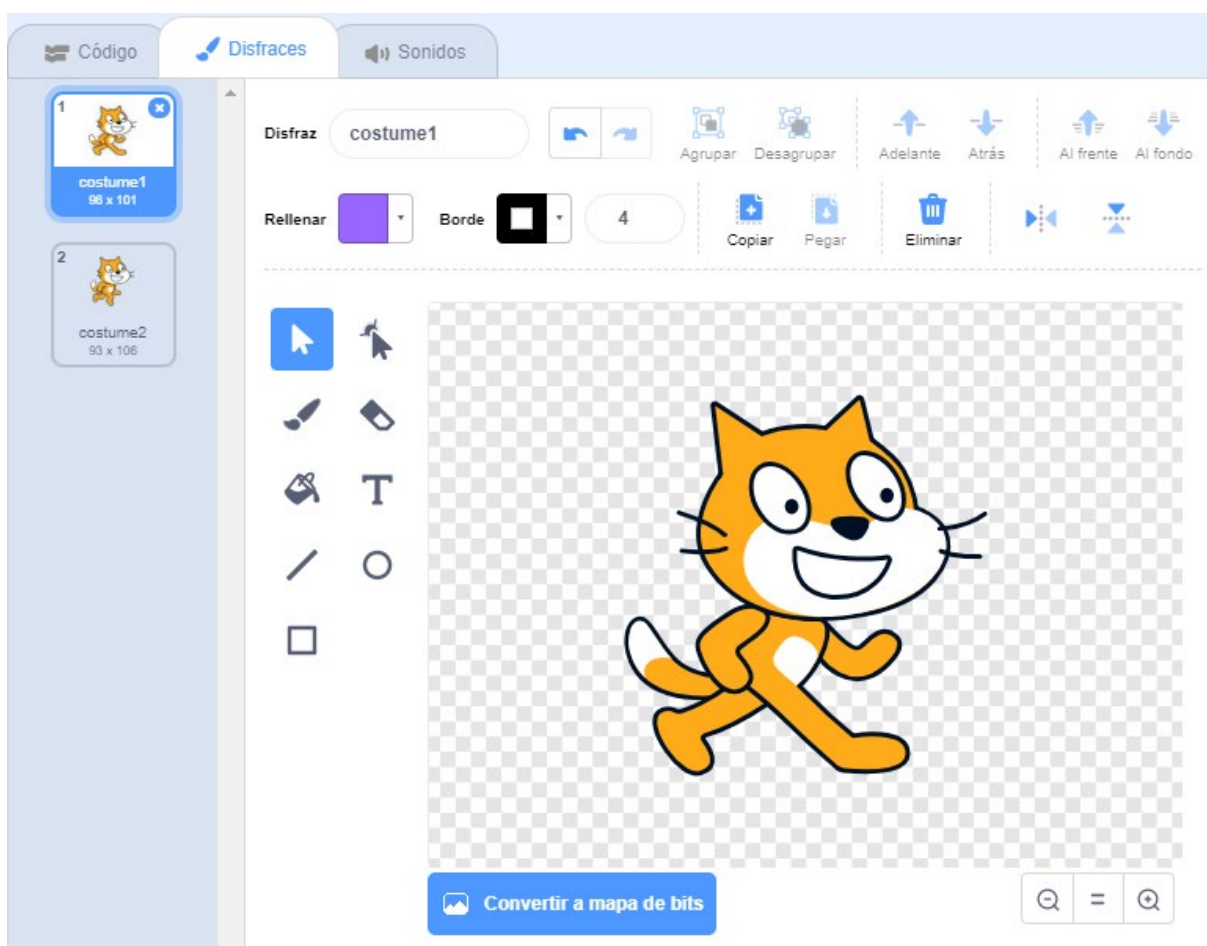
Espero que hayáis dedicado un poquito de tiempo a explorar la interfaz anterior. Es un verdadero placer el experimentar y probar cosas diferentes, descubriendo lo que hace cada bloque en nuestro gatito Scratch.

En esta sesión vamos a completar nuestro recorrido con todo lo que aparece en la pantalla cuando abrimos Scratch. Para esto, vamos a continuar en el punto donde lo dejamos la entrega anterior, donde vimos todos los bloques que podremos utilizar para hacer nuestros programas.

Veremos hoy las pestañas de disfraces, sonidos el resto de la pantalla para empezar a trabajar con nuestros primeros programas.

Pestaña de Disfraces

En la pestaña de disfraz tenemos un sencillo editor de dibujo. Aquí podremos editar, agregar disfraces, poner y cambiar de color, agregar texto, dibujar nuestro propio paisaje, borrar, en fin trabajar con los objetos.

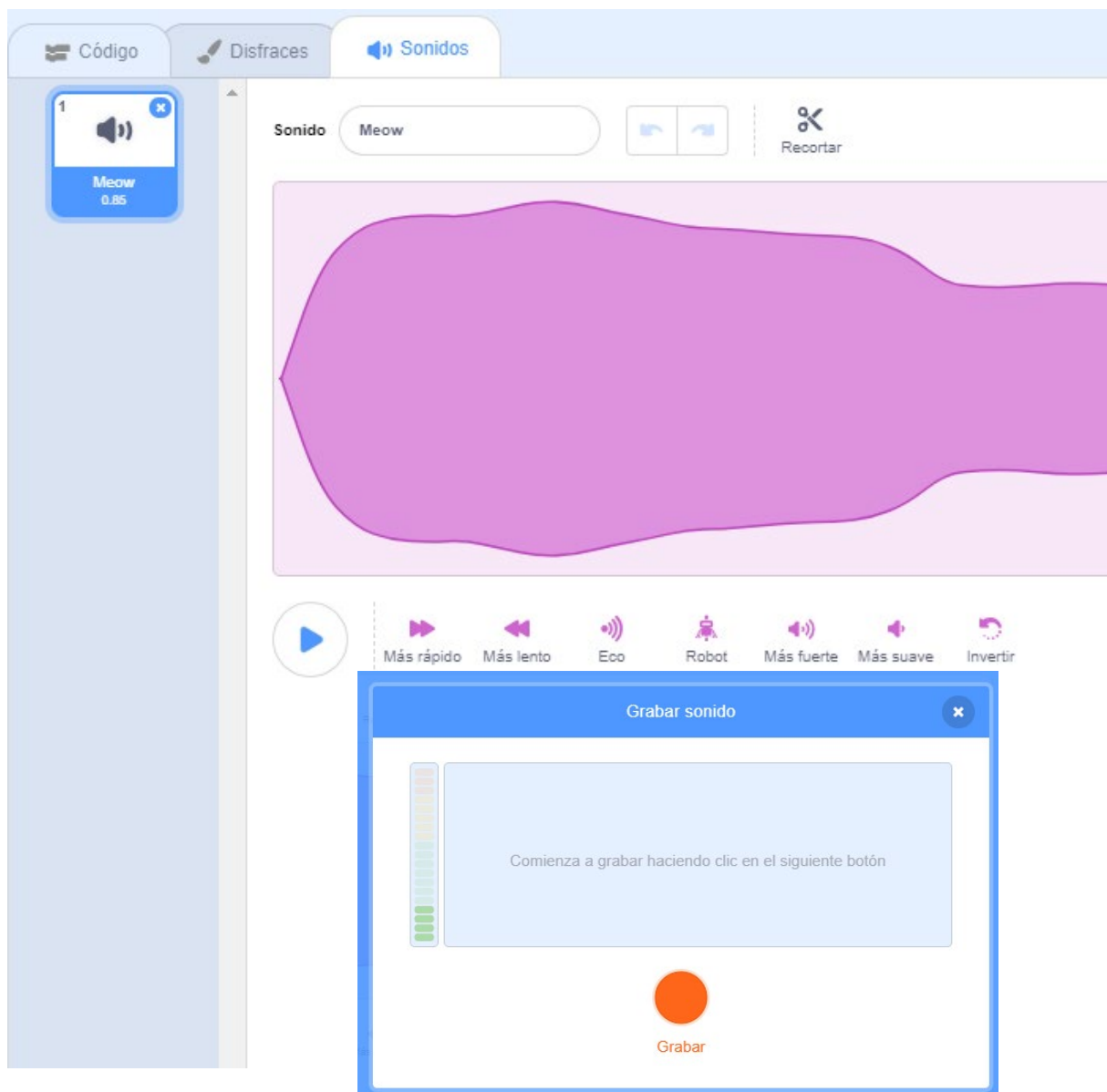


Si tenemos seleccionado el gato en la pestaña en la parte de abajo a la derecha (en ese lugar es donde se ponen todos los personajes u objetos) veremos le dibujo del personaje a editar. Además, los objetos o personajes pueden tener 1 o varios disfraces (se ve en la columna de la izquierda). Por ejemplo, en el dibujo veis que el gato tiene 2 disfraces; básicamente para simular que anda. En realidad, es el mismo objeto y, por lo tanto, tendrán la misma programación, pero podremos utilizar uno u otro disfraz según lo que queramos que se vea.

Veremos más adelante como podemos agregar más objetos o personajes a nuestro programa.

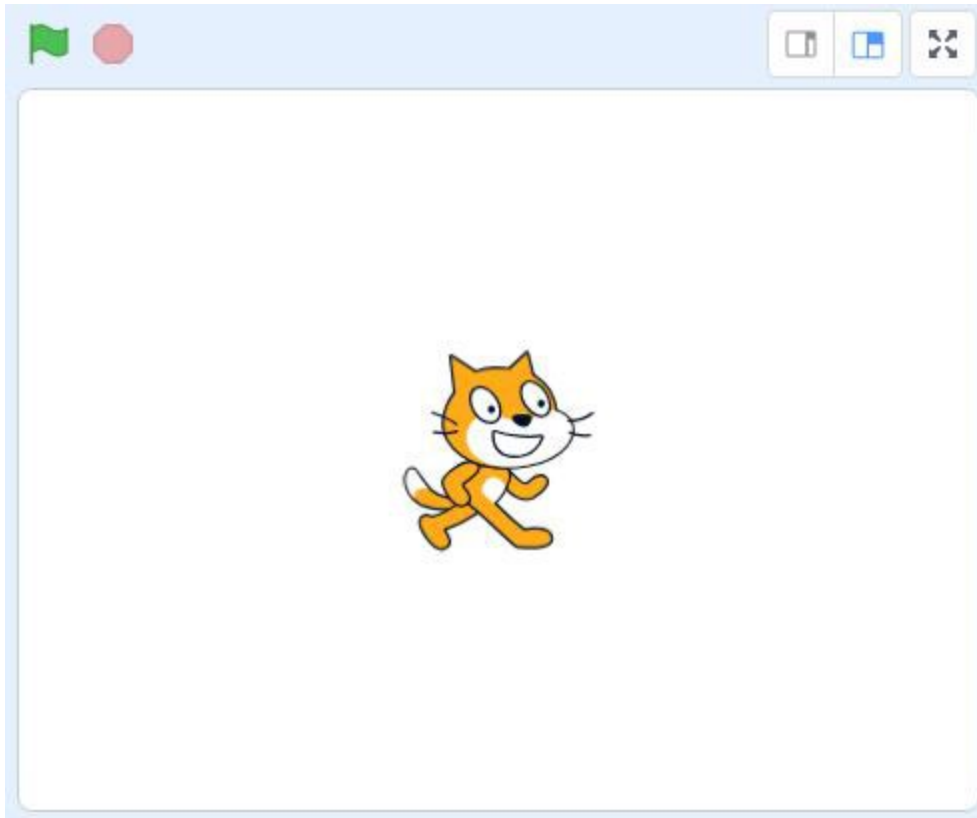
Pestaña de Sonidos

La última pestaña es la de sonido, en ella podemos trabajar con los sonidos. Estos sonidos los podemos agregar a nuestros juegos y programas. Aquí encontramos un espacio donde podemos elegir un sonido desde la biblioteca propia de Scratch, grabar nuestro propio sonido, elegir un sonido al azar, cargar un sonido desde nuestro ordenador, duplicar, borrar, agregar efectos robo a nuestro sonido, acelerar la velocidad del sonido, controlar el volumen, entre otros.





Escenario

Hasta ahora hemos visto todos los componentes y piezas que vamos a utilizar en nuestros juegos, pero... ¿Dónde se ve todo lo que hacemos? Para eso está esta parte; el "Escenario" es el lugar donde se ejecuta nuestro juego.



En esta parte cabe destacar los siguientes botones:

- La banderita verde  que sirve para empezar el programa.
- La Señal de stop roja  que sirve para parar el programa.

Los otros tres botones de la derecha del todo nos permiten cambiar el tamaño del escenario; por orden es pequeñito (útil cuando tenemos muchos bloques), mediano, que el que sale por defecto, y grande donde sólo se ve el escenario.

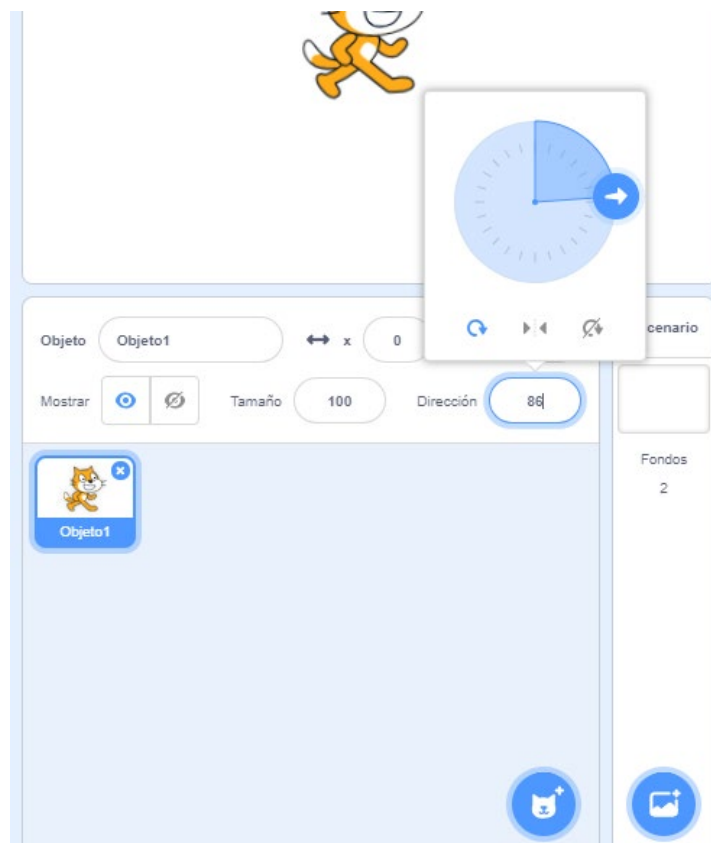
Objetos y fondos

Justo debajo del escenario tenemos las ventanas para controlar y gestionar los objetos y los fondos que utilizamos en la programación. Aquí tenemos una serie de propiedades de cada uno de los objetos que componen el programa.

Aquí se muestra el objeto, cuando su contorno está de color azul, es porque está seleccionado. Si seleccionamos el objeto, entonces las propiedades serán del objeto, sin embargo, si tenemos seleccionado el escenario, entonces, las propiedades serán del escenario.

Se muestra su nombre y podemos dar clic en la x y eliminarlo, También, podemos dar clic derecho sobre él, para crear un duplicado, borrarlo o exportarlo.

Al seleccionar el objeto, tenemos el nombre del objeto, su ubicación en pantalla con relación a la "x" y a la "y", también, tenemos mostrar, ocultar, podemos incrementar o disminuir su tamaño, y la dirección o rotación del objeto.



Hay un espacio donde podemos agregar objeto desde la biblioteca, pintar nuestro propio objeto, seleccionar uno objeto al azar, o subir un objeto desde nuestro ordenador.





Entorno de Scratch

En la parte derecha se muestra el mismo icono, pero agregando la posibilidad de tomar una fotografía desde nuestra cámara.

Estas opciones las podemos hacer en el área del escenario, que también nos ofrece la posibilidad, de elegir un fondo desde la biblioteca, pintar nuestro propio fondo, seleccionar un fondo al azar, y cargar un fondo desde nuestro ordenador. Al igual que en el objeto, en la parte derecha nos da la opción de tomar una fotografía desde nuestra cámara del computador.



Os invitamos comenzar a dibujar vuestros propios objetos, escenarios; haceros una foto, las subís y os ponéis como protagonistas del juego; jugad con sonidos y explorar.

Os dejo unos cuantos links para empezar a “abrir boca”:

<https://scratch.mit.edu/projects/2841770>

<https://scratch.mit.edu/projects/2841770/editor/>

Probad a picar en cada uno de los objetos y ver qué pasa con el código.

Hasta aquí el día de hoy; seguimos !!