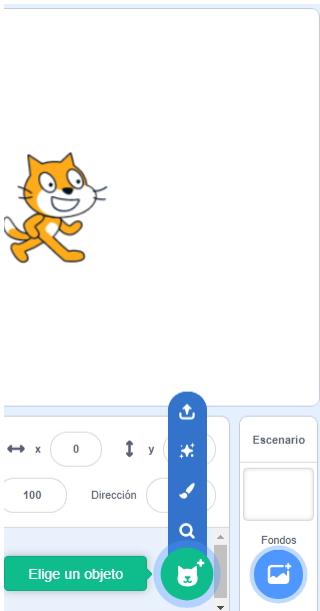


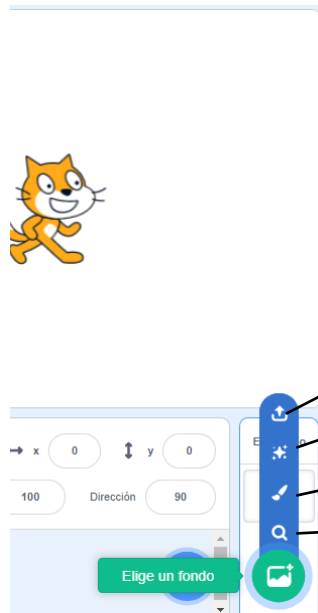
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL / nivel 2.1

OTROS ESCENARIOS, OTROS PERSONAJES / Fondos, objetos y disfraces

Una vez que ya sabemos mover al gatito en todos los sentidos y direcciones podemos elegir otros fondos y otros personajes. Se accede a través de dos botones azules que hay debajo del escenario.



Para elegir personajes

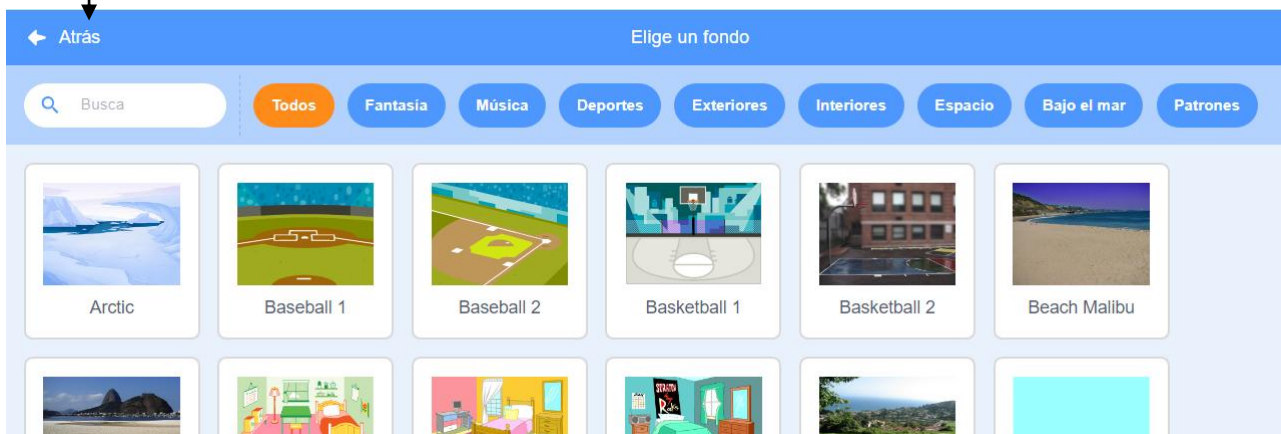


Para elegir fondos

- Para descargar un archivo de tu ordenador
- ¡Sorpresa! El programa elije.
- Puedes dibujar un fondo
- Puedes elegir de los que tiene el programa

Para volver a la zona de programación

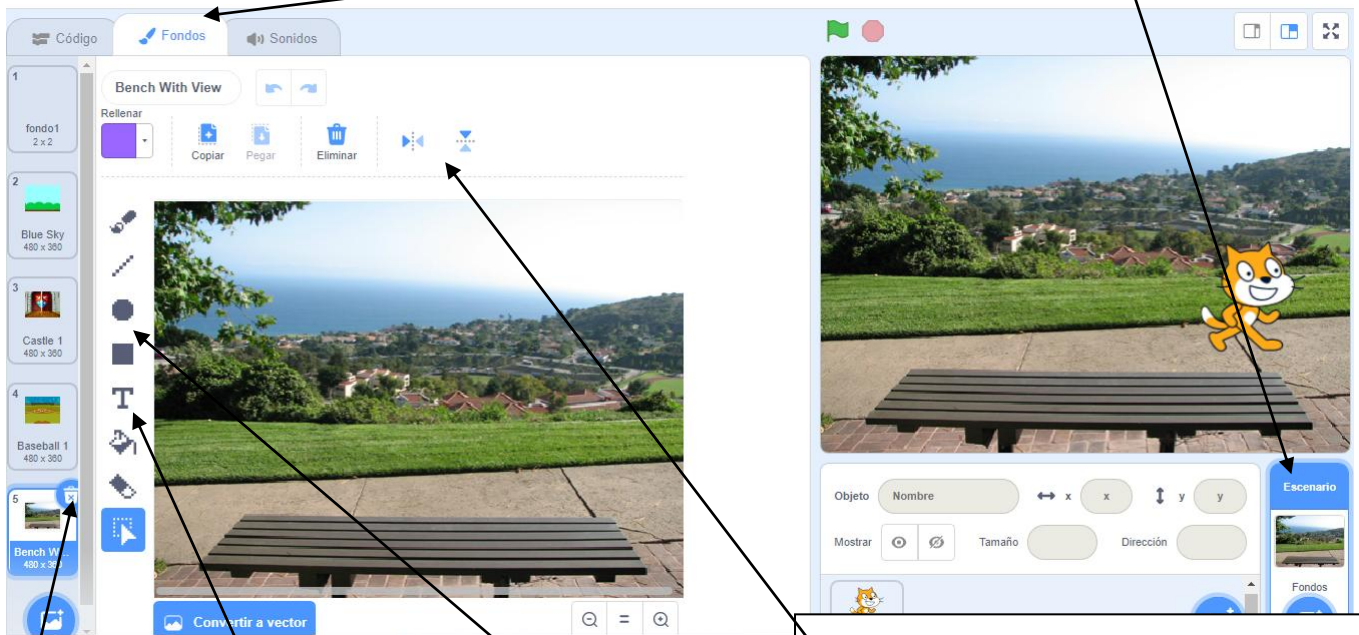
Si elegimos la lupa, accedemos a una serie de fondos organizados por categorías. Para seleccionar uno tenemos que picar encima.



El fondo que elegimos aparece en el escenario, detrás de nuestro personaje

POSIBILIDADES DE LOS FONDOS

Podemos elegir varios fondos, para verlos, tenemos que seleccionar la palabra "Escenario", se pone en azul y nos permite acceder a una pestaña que hay sobre el área de código.



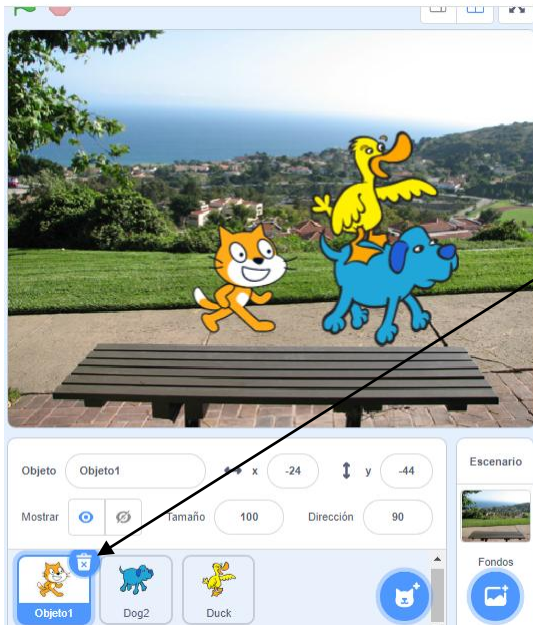
Para borrar

Desde esta pestaña de FONDOS, podemos eliminar los que no queramos o hacer modificaciones con el sencillo programa de dibujo que Scratch nos ofrece.

Escribir textos, cambiar colores, insertar formas, cambiar orientación...

ES ACONSEJABLE EMPEZAR CON UN SOLO FONDO

POSIBILIDAD DE ELEGIR PERSONAJES



Los personajes harán caso a los bloques que elijamos cuando están seleccionados.

Tienen que tener el contorno azul.

Los personajes se eligen igual que los fondos.

Los personajes que hemos elegido aparecen debajo del escenario y desde ahí podemos borrarlos

Seleccionamos el personaje y si picamos en el cubo de basura desaparece.

AL PRINCIPIO ES ACONSEJABLE TENER SÓLO 1 PERSONAJE, PORQUE CADA UNO UTILIZA SU ZONA DE PROGRAMACIÓN, COMO SI CADA UNO UTILIZASE UNA HOJA DE UN CUADERNO DISTINTA, Y PUEDE CONFUNDIR.

ACTIVIDADES

- 1.- Buscar fondos y personajes apropiados.
- 2.- Mover al personaje en el nuevo espacio.