



Ministerio
del Poder Popular
para la Educación

FUNDABIT

Tutorial

fundabit
Nueva Esparta

Aprendo a Programar en



SCRATCH

Parte 1

Fundación Bolivariana de Informática y Telemática (FUNDABIT)
Estado Nueva Esparta

SCRATCH

Es un lenguaje de programación visual creado y orientado a facilitar su aprendizaje de forma intuitiva mediante el uso de bloques (tipo rompecabezas) que permite el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos, lo que significa que en vez de escribir código se tendrá diferentes piezas que se encajarán para desarrollar las diferentes órdenes hasta tener nuestro proyecto, que podría ser perfectamente un videojuego o un robot inteligente.



¿ Cómo instalar SCRATCH ?

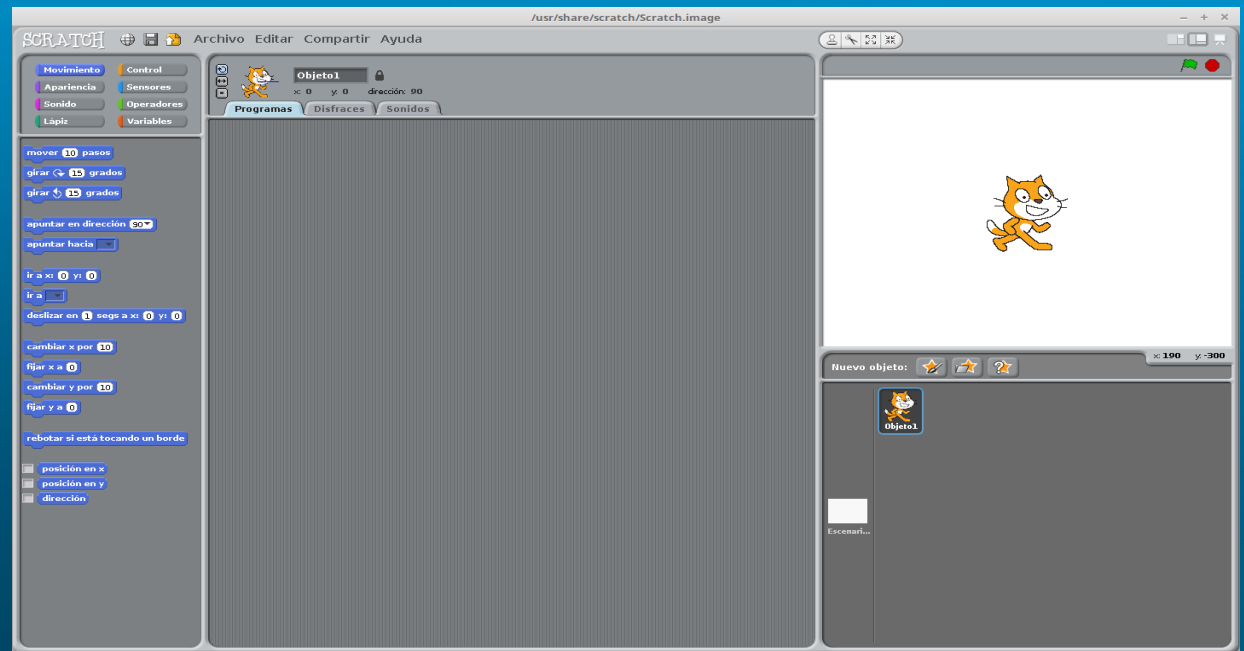
Se puede descargar e instalar mediante el gestor de paquetes SYNAPTIC, desde tu portátil canaima.

Descargar la última versión desde la página oficial de SCRATCH.

<https://scratch.mit.edu/download>

Entorno
gráfico

Versión 1.4



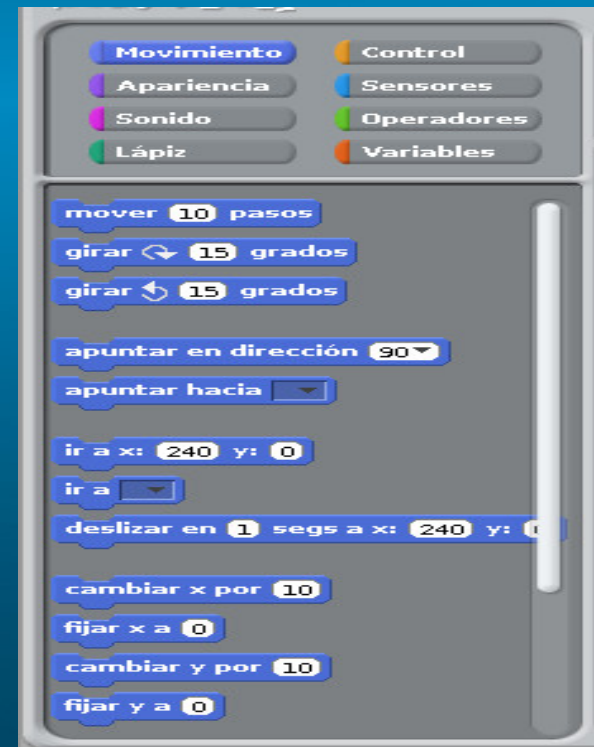
Barra de Menú

Es donde se configura el programa que contiene los íconos: Cambia el lenguaje, Guardar el proyecto, Compartir, Archivo, Editar, Compartir, Ayuda, Duplicar, Borrar, Agrandar, Reducir, Escenario pequeño, Escenario completo y Presentación.



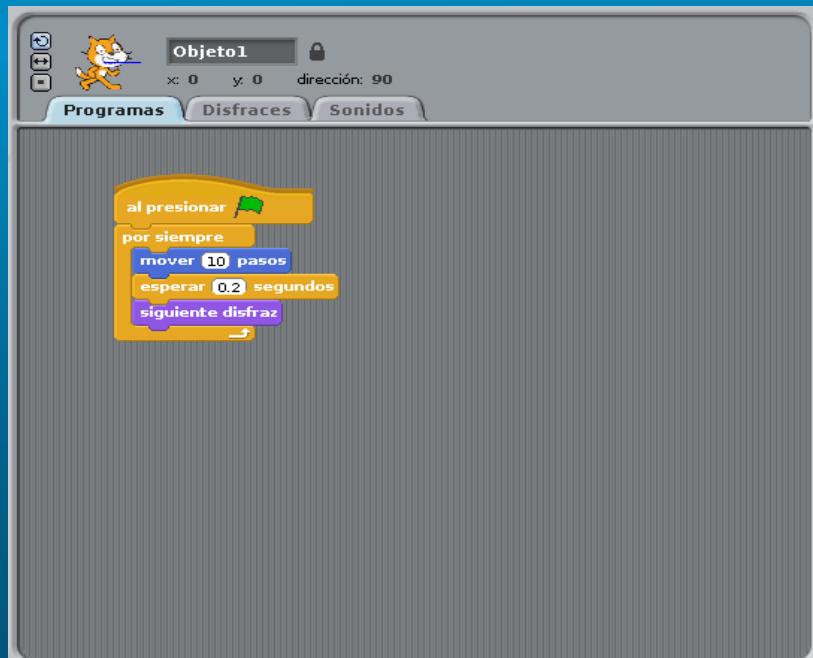
Área de Control de Bloqueos

En este segmento se encuentran todos los bloques de códigos que se van a integrar para ir dándole programación a todos los objetos que estén interactuando en el proyecto, estos son: Movimiento, Control, Apariencia, Sensores, Sonido, Operadores, Lápiz, Variables.



Área de Programación

En el área de programación se colocan los bloques de códigos que se van a engranar como un rompecabezas para ir dándole programación a todos los objetos que estén interactuando en el proyecto.



Área de objetos y fondos

En esta área se inserta todos los objetos o actores que van a participar en el proyecto, además de cada fondo o escenario en donde se realizarán las acciones de cada uno de los personajes.



Área de Visualización

En esta área se puede visualizar todas las acciones que ejecutan todos y cada uno de los personajes al cual se le están agregando los bloques de programación.



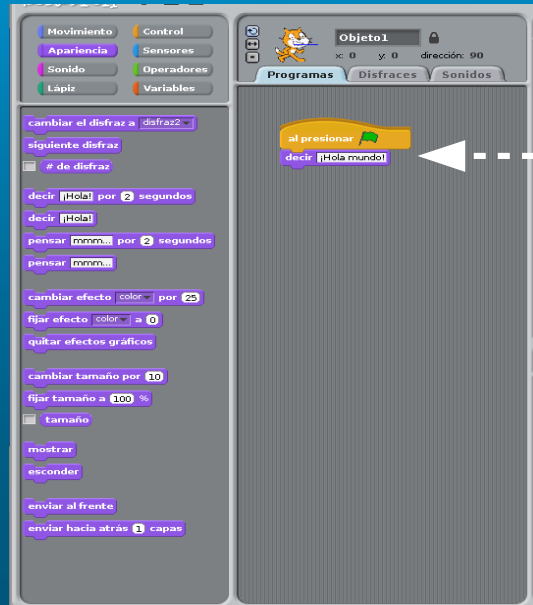
Iniciamos en la Programación

Vamos a crear un diálogo entre dos (2) objetos.

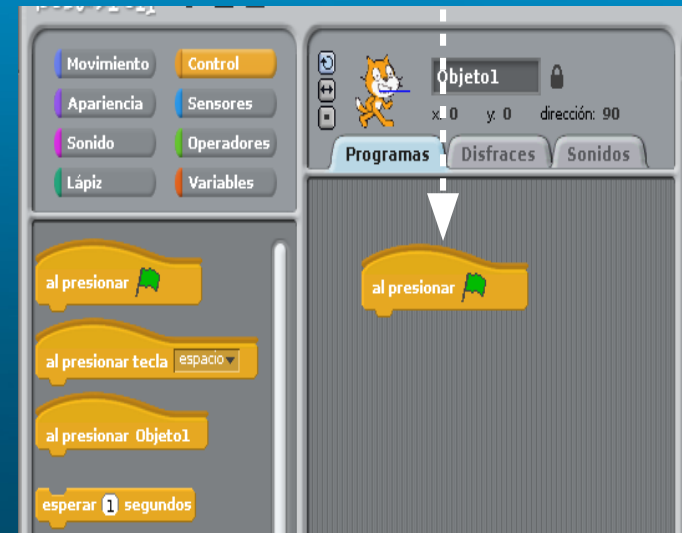
- 1) Seleccionar los “Objetos” a trabajar.



- 2) En herramientas del bloque “Control” seleccionar “al presionar bandera” dando clic y arrastrándolo al área de programación de ambos objetos.



- 3) Luego en herramientas del bloque “Apariencia”, seleccionar la opción “decir” ¡Hola Juan! por 2 segundos dando clic y arrastrándolo al área de programación en el objeto 1.



Iniciamos en la Programación

Vamos a crear un diálogo entre dos (2) objetos.

4) En herramientas del bloque Control se selecciona "esperar 4 segundos" dando clic y arrastrándolo al área de programación del objeto uno (1).



5) Luego en herramientas del bloque Apariencia la opción "decir bien gracias por 2 segundos" dando clic y arrastrándolo al área de programación del objeto uno (1).

6) Repetimos los pasos 4) y 5) en ambos objetos seleccionados hasta finalizar el diálogo planificado.

Iniciamos en la Programación

Vamos a crear un diálogo entre dos (02) objetos.

7) En la opción "Fondos" dar clic en Importar, ya sea las imágenes prediseñadas de la aplicación o la imagen de preferencia del usuario.



8) En el área de "Visualización" se presiona el icono de la bandera, para observar el diálogo entre los dos (2) objetos que se han programado.





Ministerio
del Poder Popular
para la **Educación**

FUNDABIT



SCRATCH

Créditos:

Tutor CBIT: Ricardo Rodríguez
Coordinación Regional Fundabit
Nueva Esparta