



1.2 La nueva interfaz de Scratch

Lo primero que veremos es la nueva interfaz de Scratch.

Scratch 2.0 funciona totalmente en la web, no es necesario instalar nada en la máquina pero si lo deseas puedes bajar y trabajar localmente en tu máquina (<http://scratch.mit.edu>).

O sea tenemos dos opciones de trabajo: en línea o local en tu máquina.

Si trabajas en línea, puedes registrarte en el sitio del MIT y con tu usuario ya guardará tus proyectos. Dentro de la opción Archivo, “Ir a Mis cosas” estarán todas tus creaciones. También podrás bajar y subir tus archivos, la extensión es sb2. Los archivos .sb, de la versión anterior, también podrás subirlos y pasarlos a la nueva. Si trabajas con la versión fuera de línea, guardarás tus proyectos en tu máquina, en la carpeta que desees.

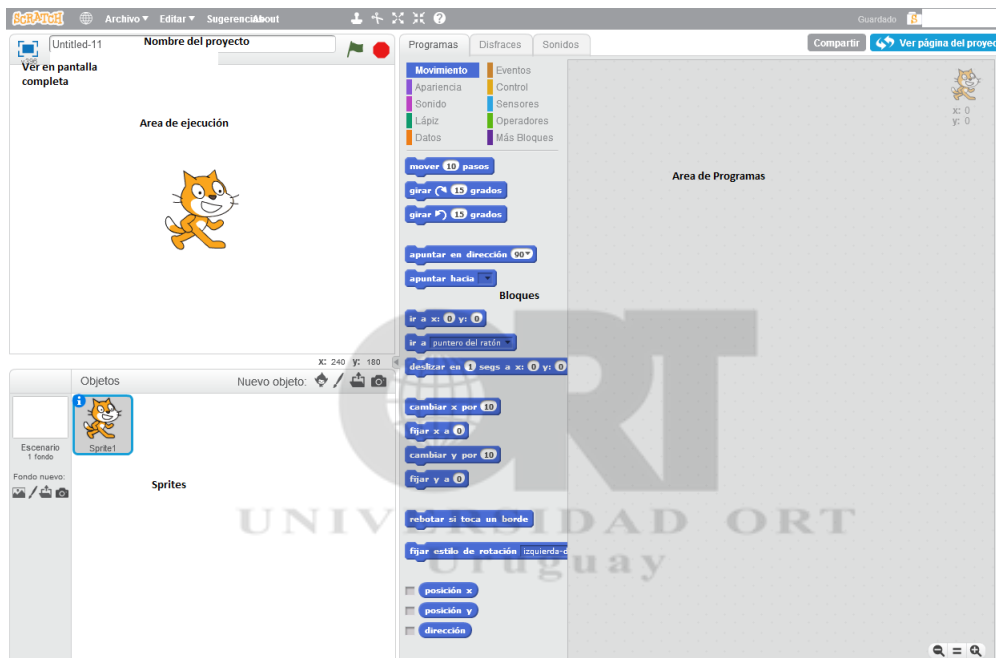
En cualquiera de los dos casos, ingresa a Scratch y elige Crear.

La interfaz es relativamente similar a la de la versión 1.4. Se han reagrupado bloques (por ejemplo, los bloques que antes estaban en “Control” se han redistribuido en “Control” y “Eventos”). Hay algunos bloques nuevos (ej. “cuando el fondo cambie a”) y más cambios, pero ¡vamos despacito! Veremos algunos ejemplos sencillos para familiarizarnos con esta interfaz.


Plan Ceibal



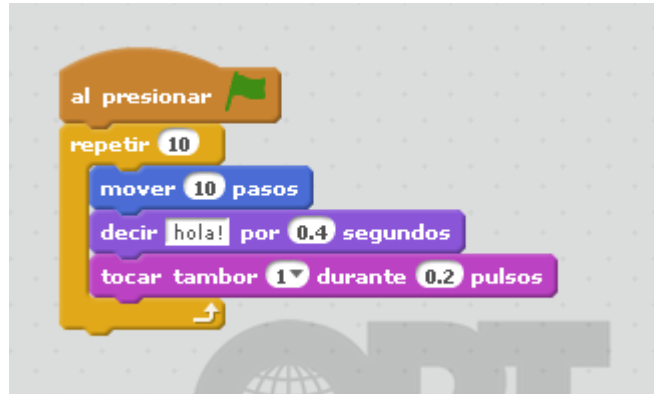
La pantalla que te aparece es similar a:




En términos generales, en el centro está el área de bloques, a la derecha el área de programas, el área de ejecución está a la izquierda arriba y a la izquierda abajo está el área de objetos.

- Si está en inglés, modificar idioma (seleccionando en el globo)

- Probar el bloque “mover 10 pasos” (en Movimiento), arrastrándolo al área de Programas
- Ejecutarlo con doble click
- Agregarle sonido (ej: tocar tambor, en Sonido)
- Agregarle el bloque “repetir 10 veces” (dentro de Control)
- Agregarle bloque “decir ... por” (en Apariencia)
- Agregarle el bloque “al presionar bandera verde” (en Eventos)
- Ejecutar con la bandera verde, para detener se puede usar el botón rojo

El código puede ser similar a:



- Para ver la ejecución en pantalla completa, presiona: 
- Se puede también cambiar el tamaño del escenario, desde la opción Editar/Escenario pequeño o restaurarlo desde el mismo menú.
- También lo puedes cambiar de tamaño utilizando la flecha que aparece abajo a la derecha del Escenario:

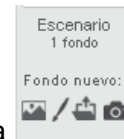




- En la parte superior de la pantalla están los bloques para cambiar tamaño o borrar un sprite, y también el signo de interrogación, que permite pedir ayuda sobre un bloque específico.



- Prueba presionar el signo y luego un bloque (por ejemplo “mover 10 pasos”), para ver la ayuda que ofrece.
- Agregar que al tocar la barra espaciadora, cambie de color (disponible en Apariencia)

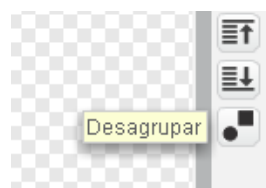
El código puede ser parecido a:



- Cambiar el fondo (Escenario), elegir alguno de la librería
- Agregar otro objeto o sprite: 
- Se puede elegir de la librería, diseñar uno, tomarlo de un archivo o tomar una foto.
- Se sugiere elegir uno de la librería , de tipo Vector:



- Verificar que tenga 2 o más disfraces. Si tiene sólo uno, agregarle otro (en Disfraces)
- Editar el segundo disfraz para personalizarlo a gusto. Probar el editor de imágenes. Si observas, en relación a Scratch 1.4 hay cambios respecto a la ubicación de los elementos para edición.
- Otra novedad es que esta versión de Scratch tiene imágenes “**vectoriales**”, esto permite que se puedan escalar, o sea cambiar de tamaño sin perder resolución. Además ocupan menos espacio. Más adelante veremos más en detalle el tema de imágenes.
- Selecciona la imagen y prueba el botón de desagrupar. Mover los distintos componentes a gusto.



- Agregarle comportamiento al nuevo objeto, por ejemplo que repita 10 veces, que cada 0,3 segundos cambie de disfraz.



- Ponerle nombre al proyecto.
- Se puede descargar al equipo local o si se está trabajando online con tu usuario, se guarda automáticamente. Probar descargar (disponible en Archivo).
- Ejecutar.

UNIVERSIDAD ORT
Uruguay



Plan Ceibal