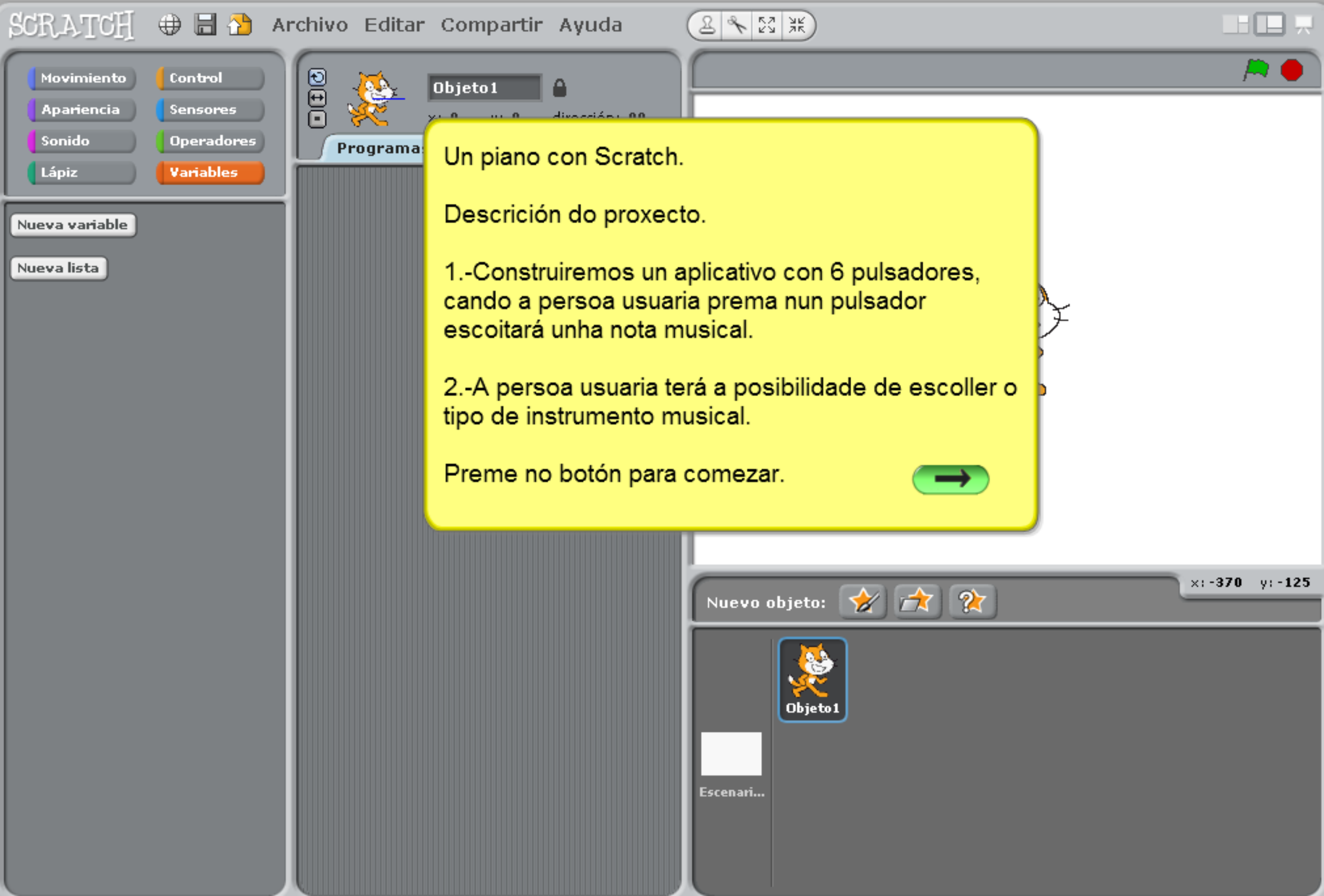
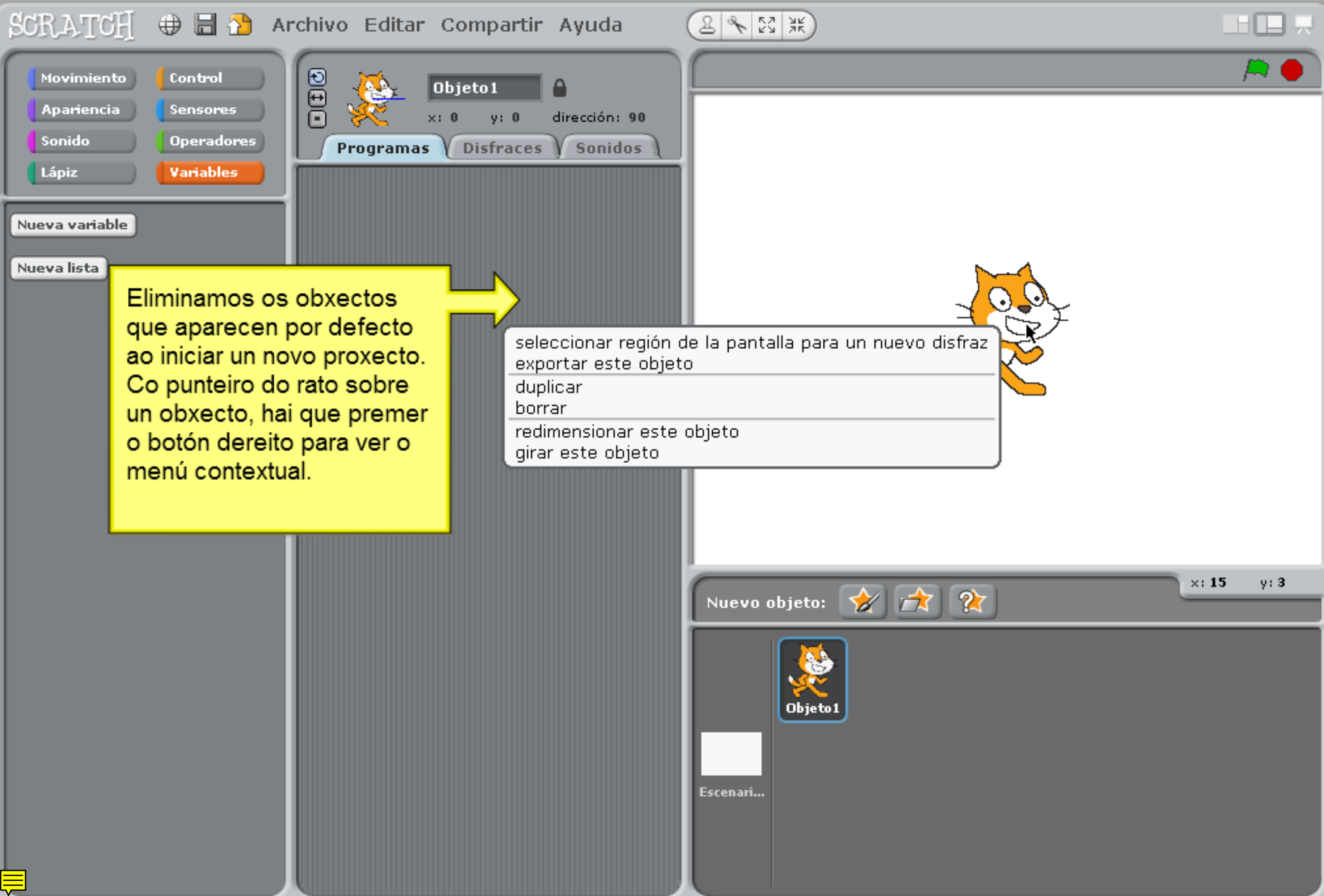






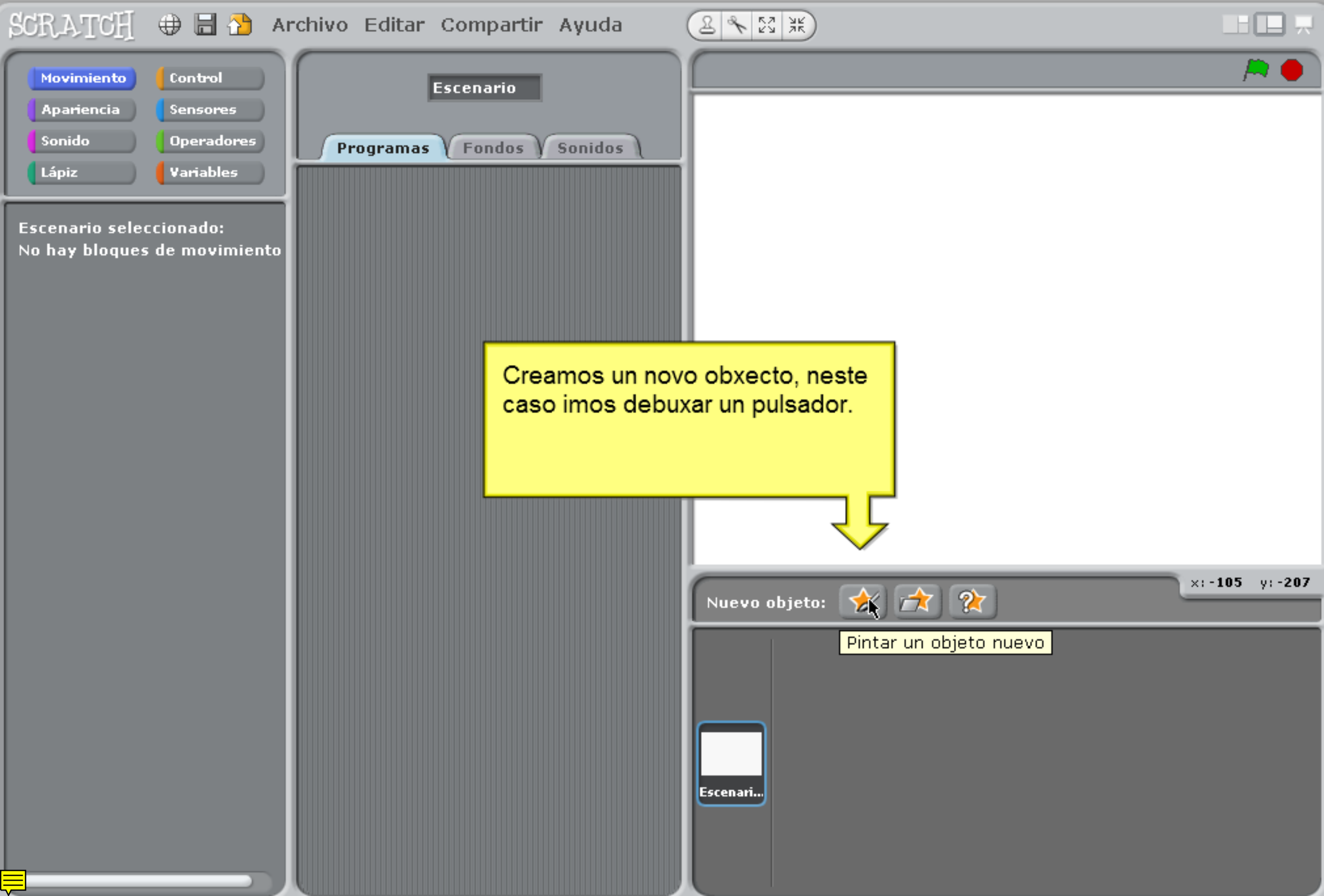
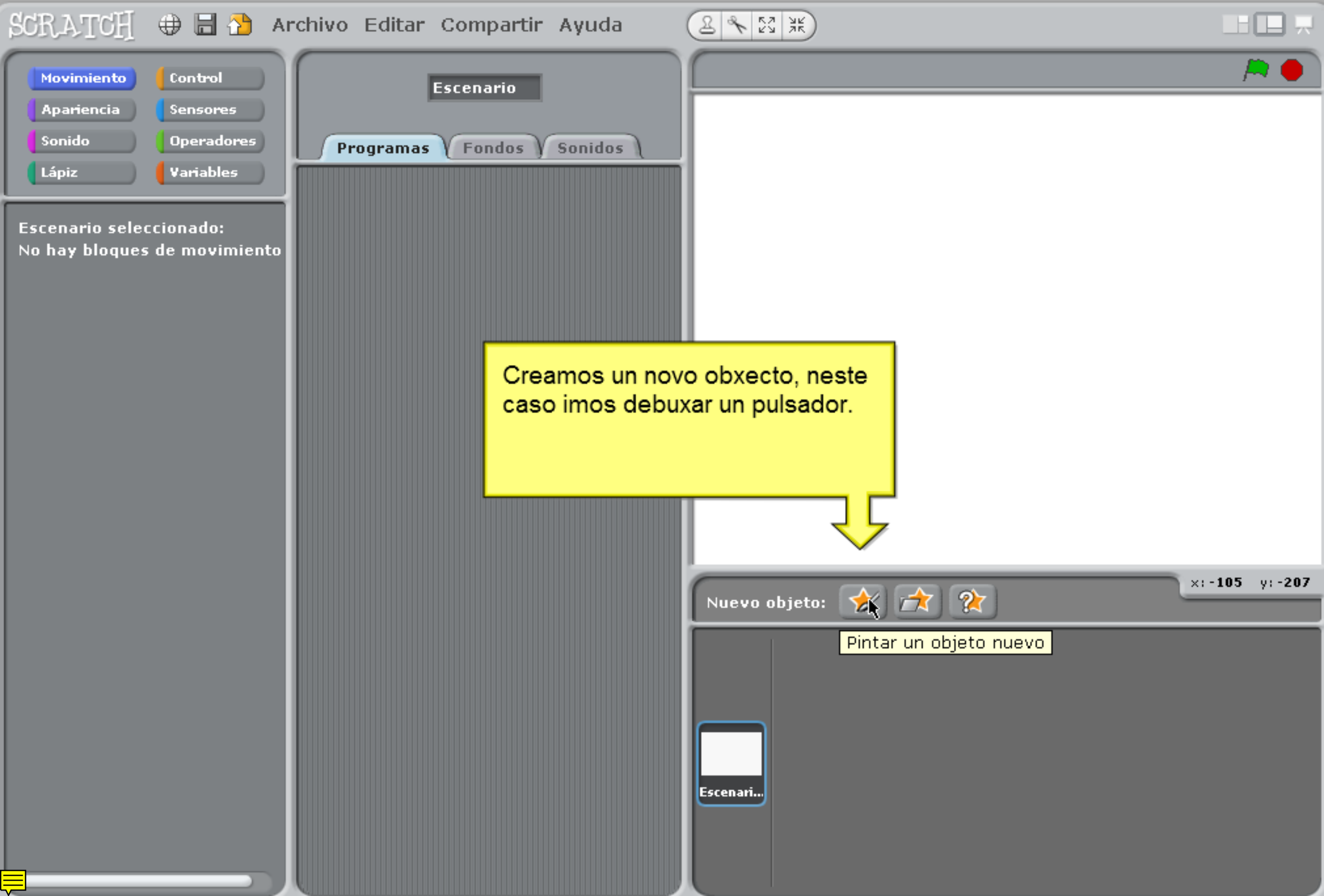
Eliminamos os obxectos que aparecen por defecto ao iniciar un novo proxecto. Co punteiro do rato sobre un obxecto, hai que premer o botón dereito para ver o menú contextual.

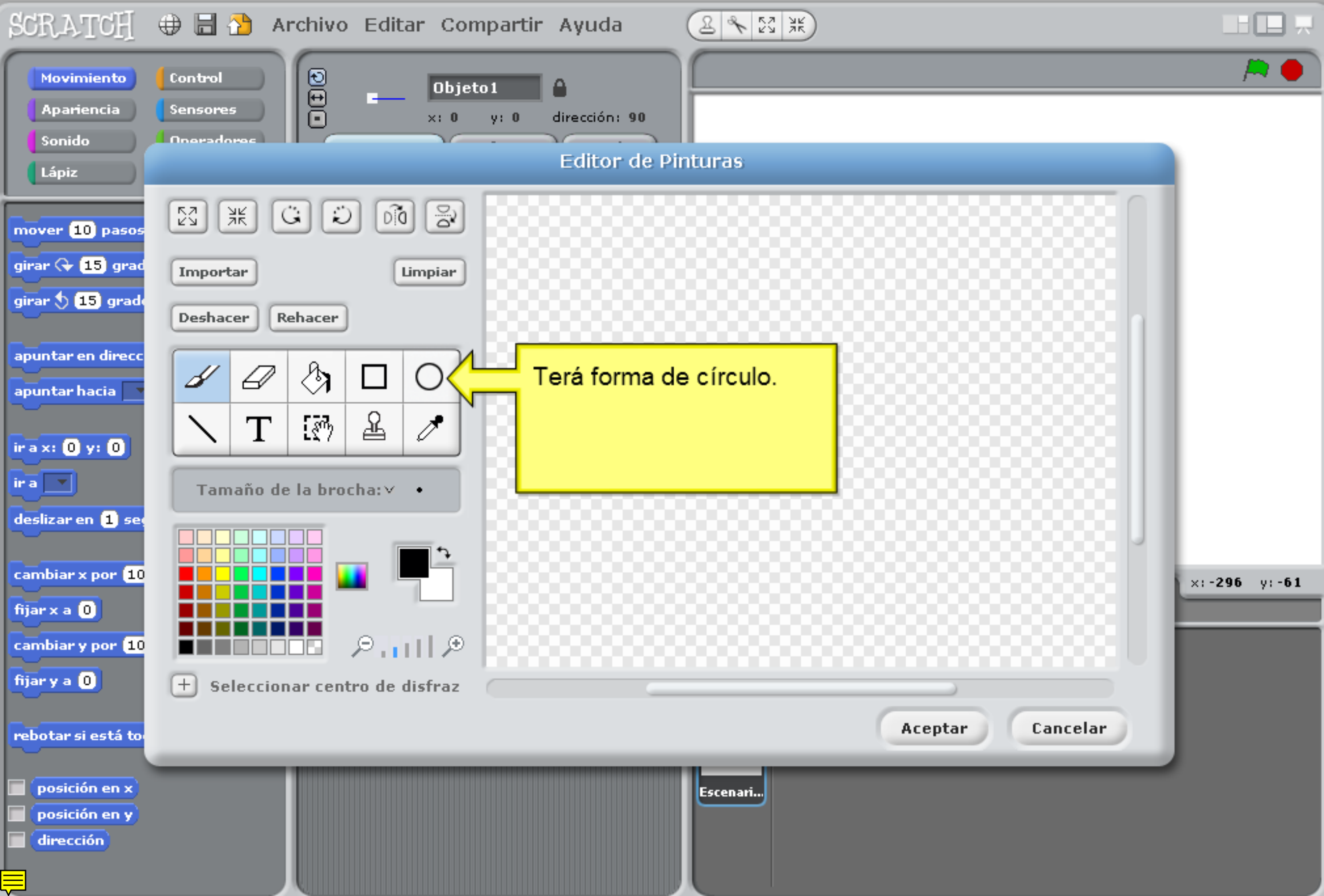
seleccionar región de la pantalla para un nuevo disfraz
exportar este objeto
duplicar
borrar
redimensionar este objeto
girar este objeto

Nuevo objeto:



Escenari...



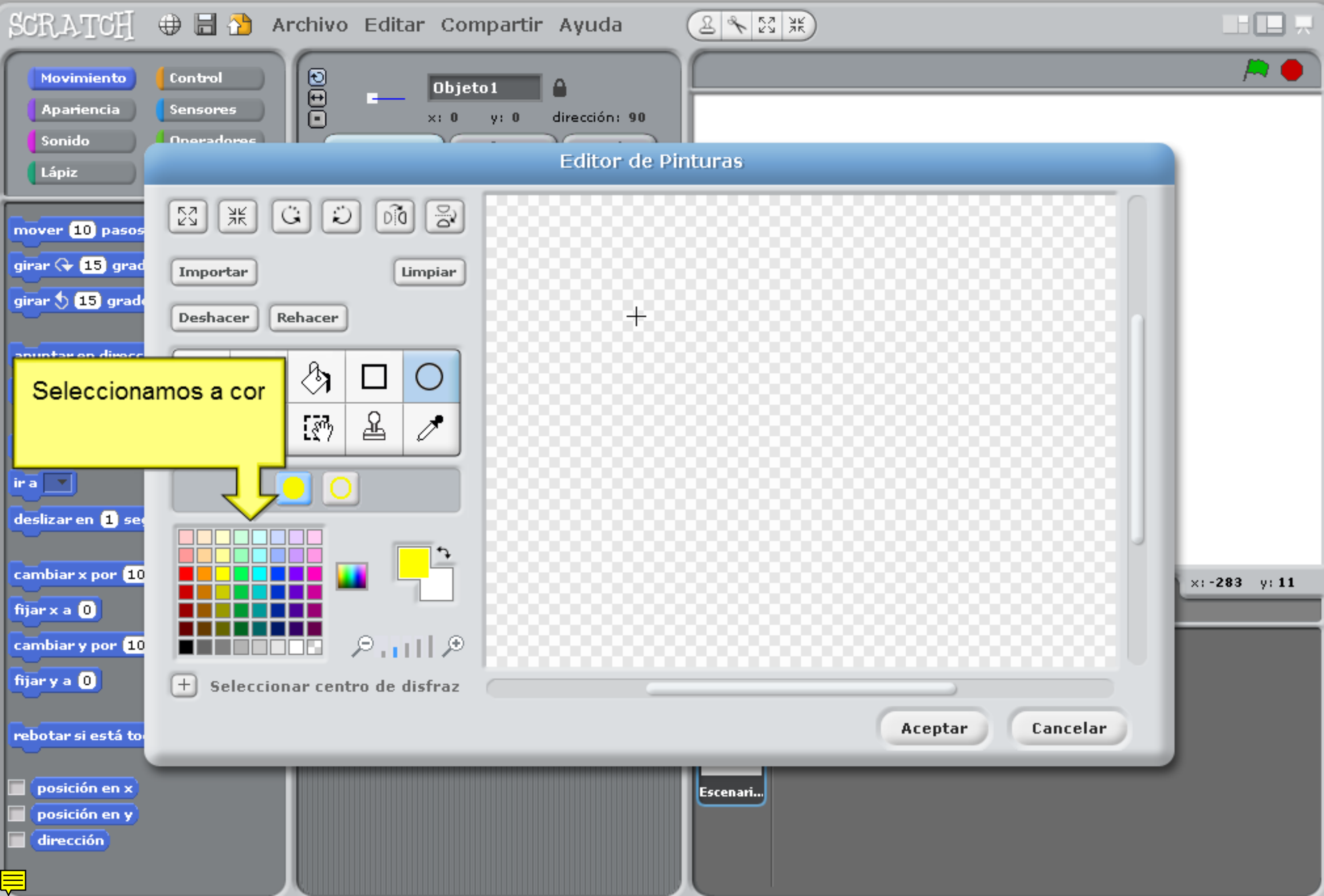


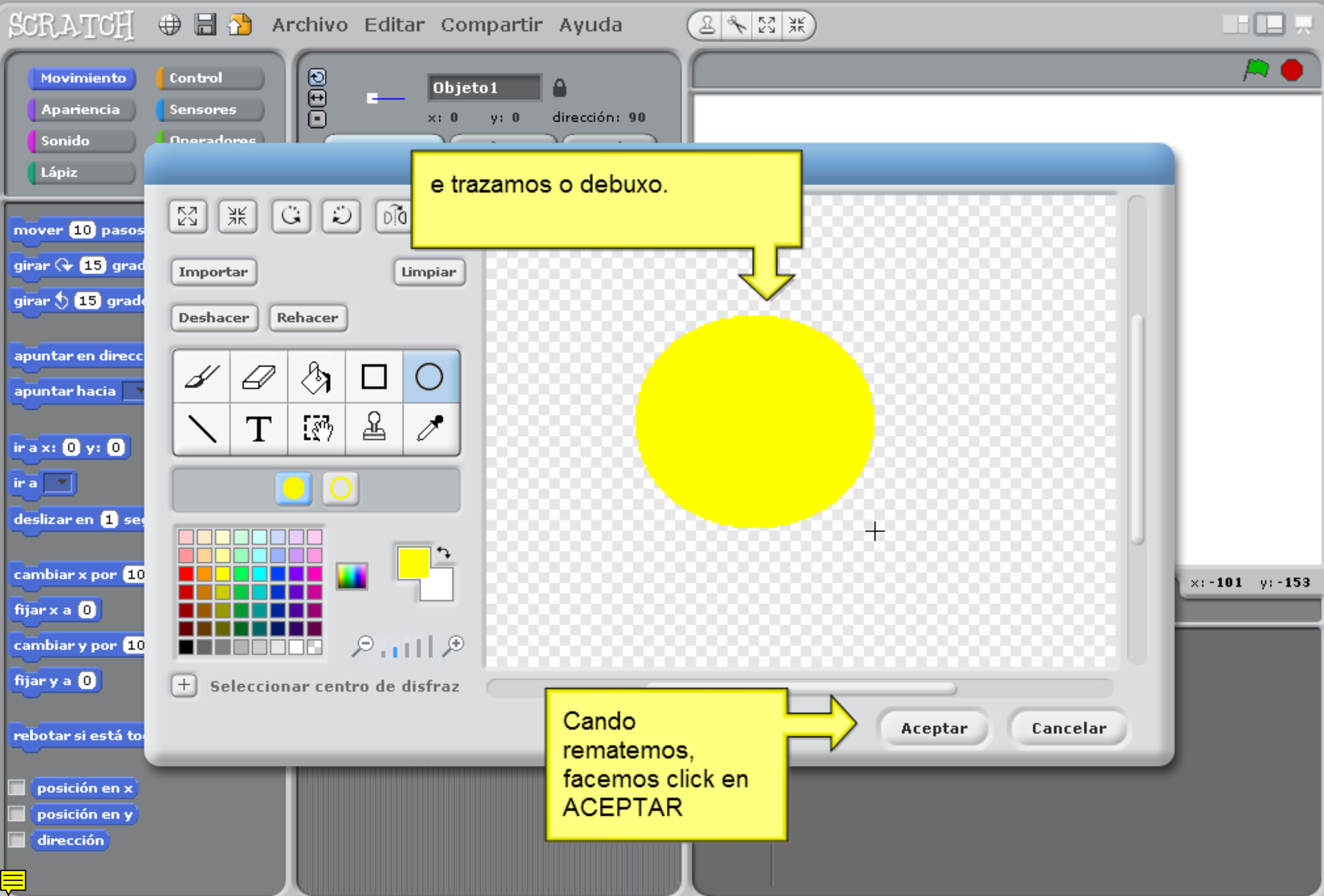
Editor de Pinturas

Terá forma de círculo.

Aceptar

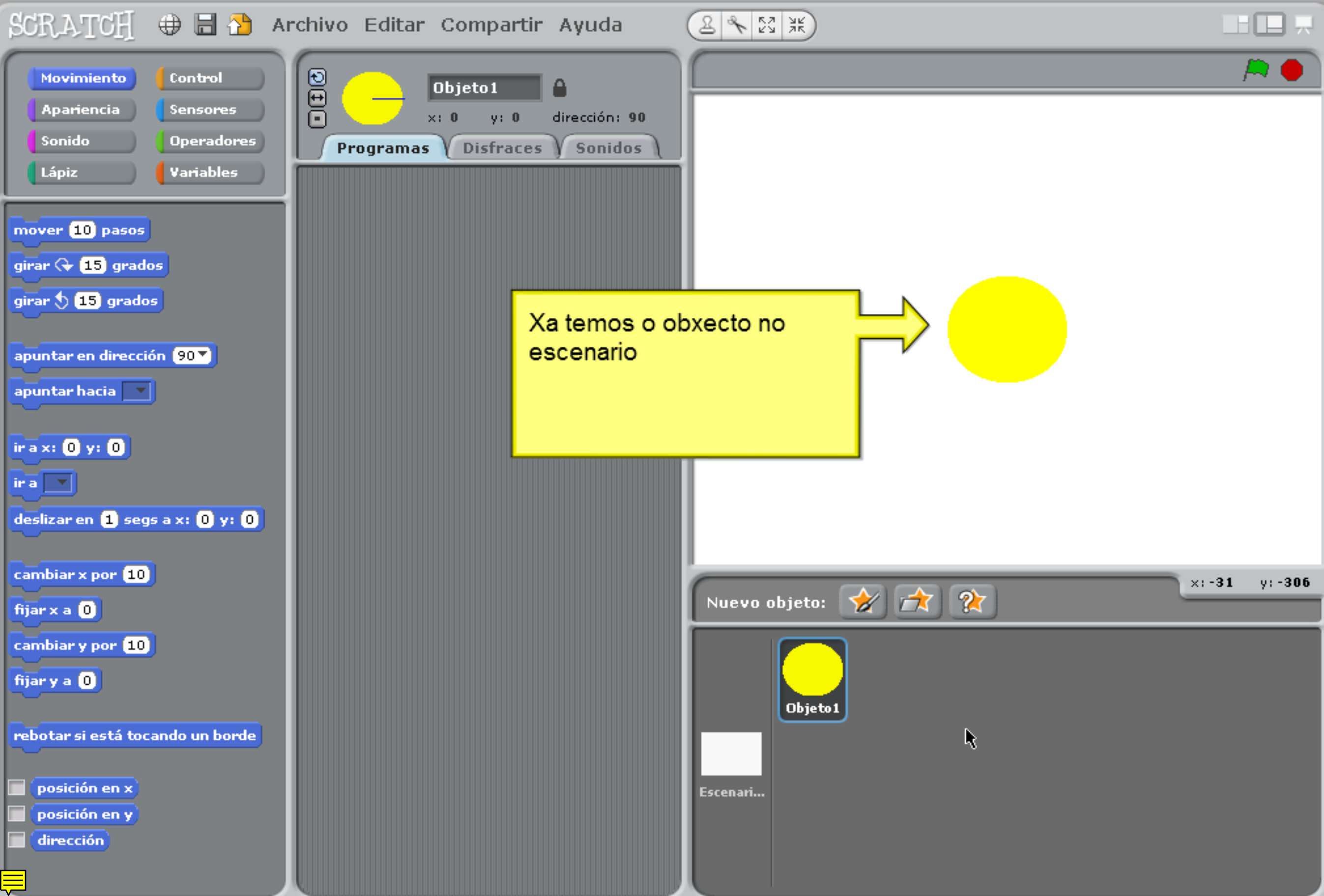
Cancelar





e trazamos o debuxo.

Cando rematemos, facemos click en ACEPTAR

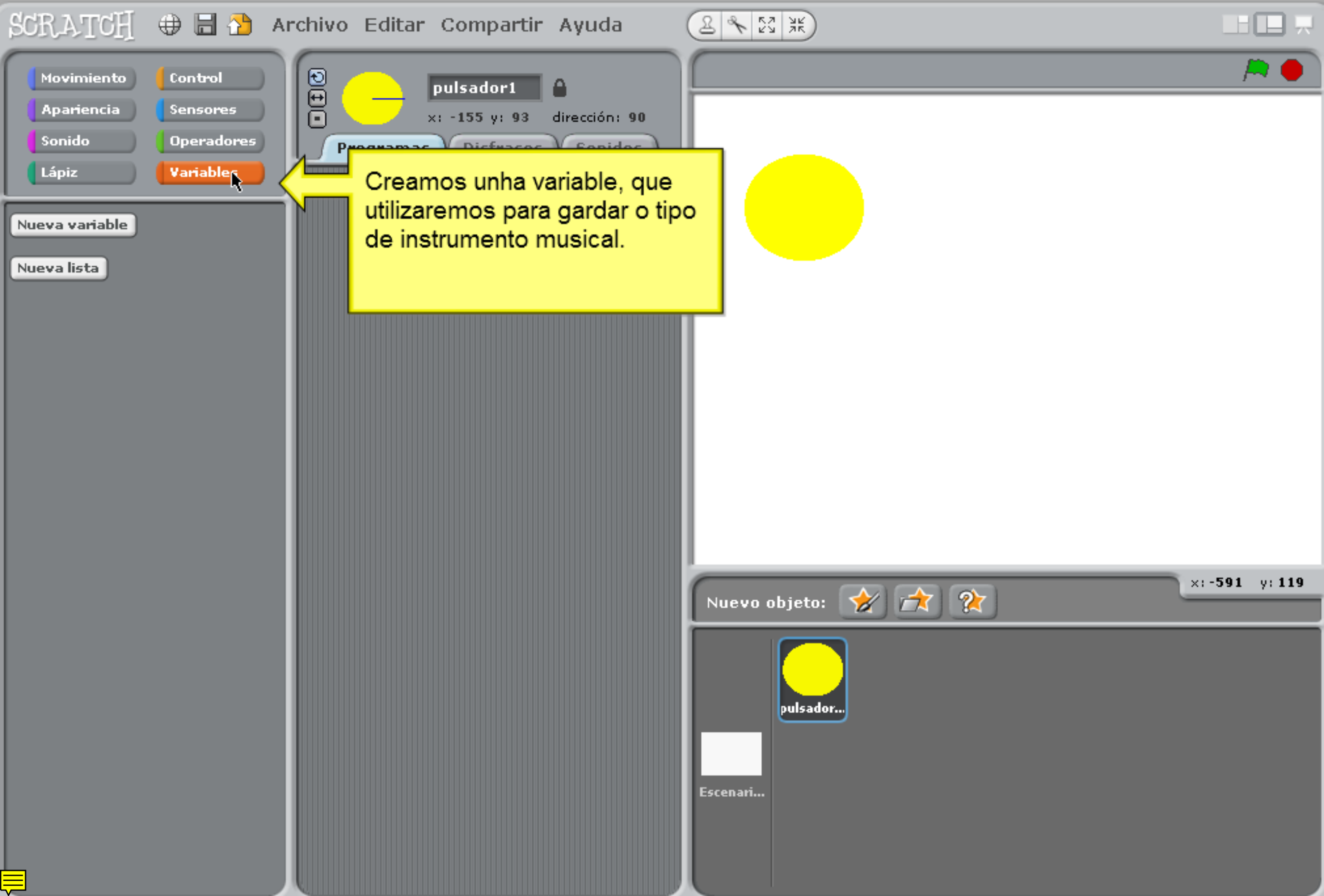


Variables

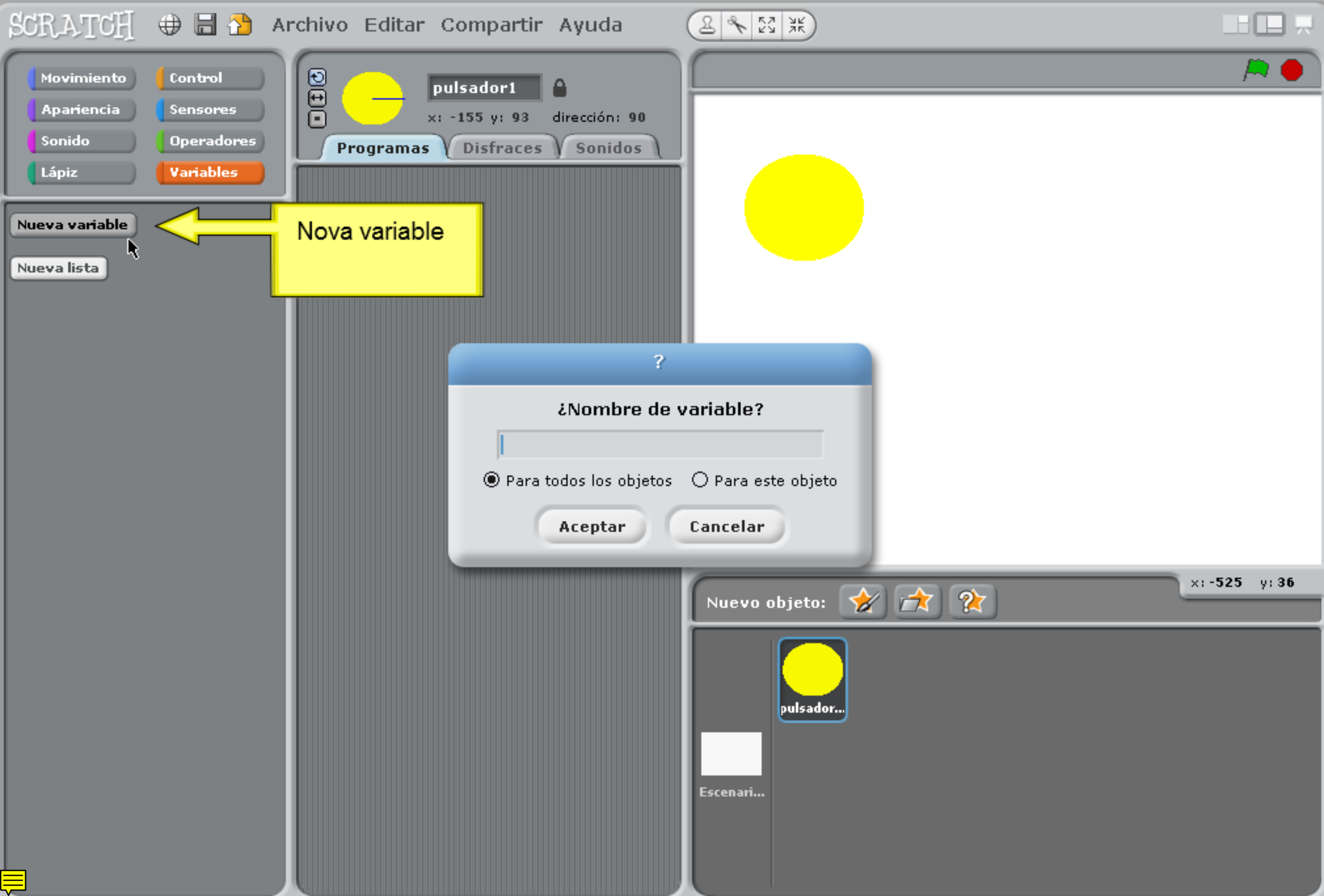
dirección

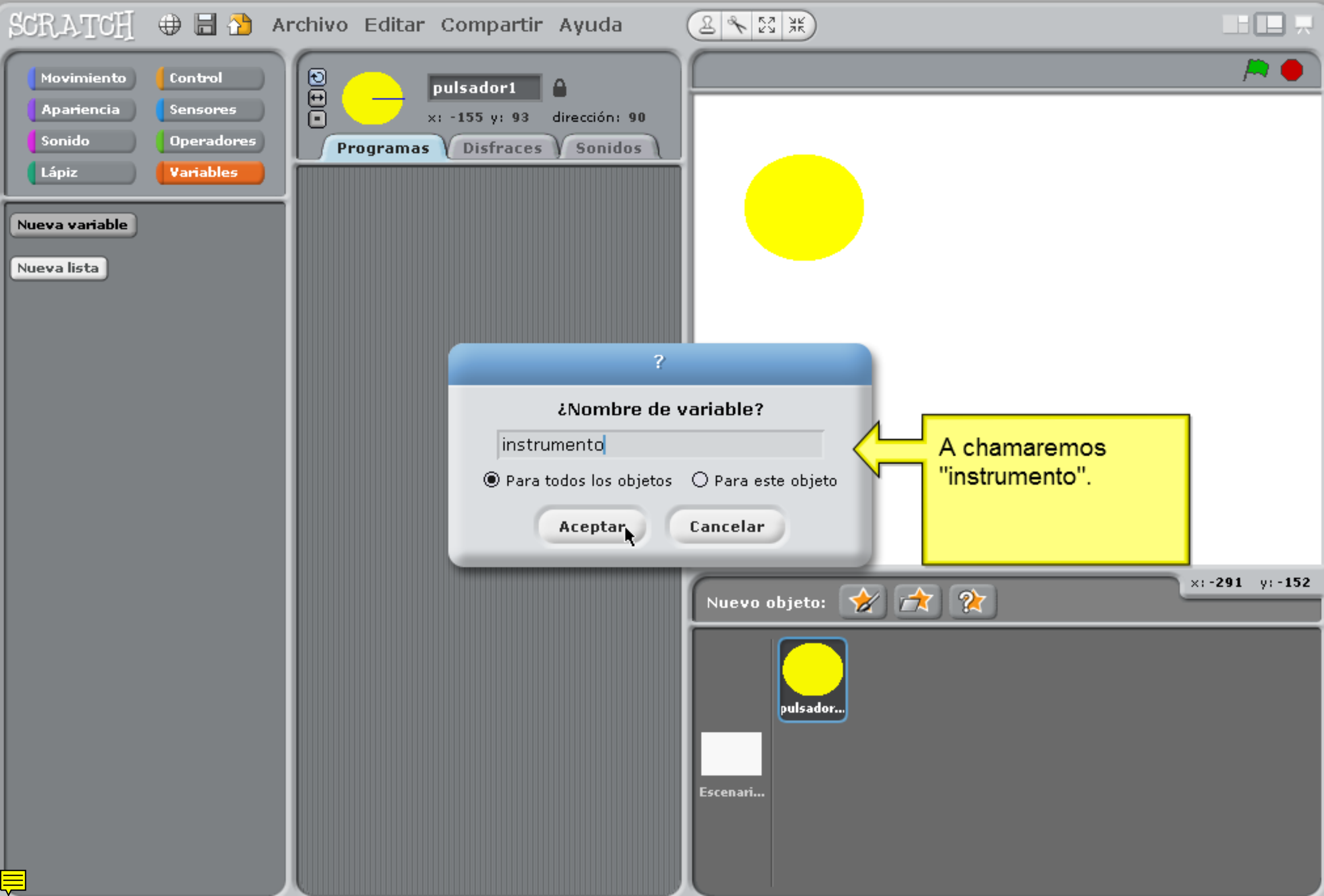
Sonidos

Escenari...



Creamos unha variable, que utilizaremos para gardar o tipo de instrumento musical.





Movimiento

Control

Apariencia

Sensores

Sonido

Operadores

Lápiz

Variables



pulsador1



x: -155 y: 93 dirección: 90

Programas

Disfraces

Sonidos



?

¿Nombre de variable?

instrumento

☒ Para todos los objetos ☐ Para este objeto

Aceptar

Cancelar

A chamaremos
"instrumento".

Nuevo objeto:



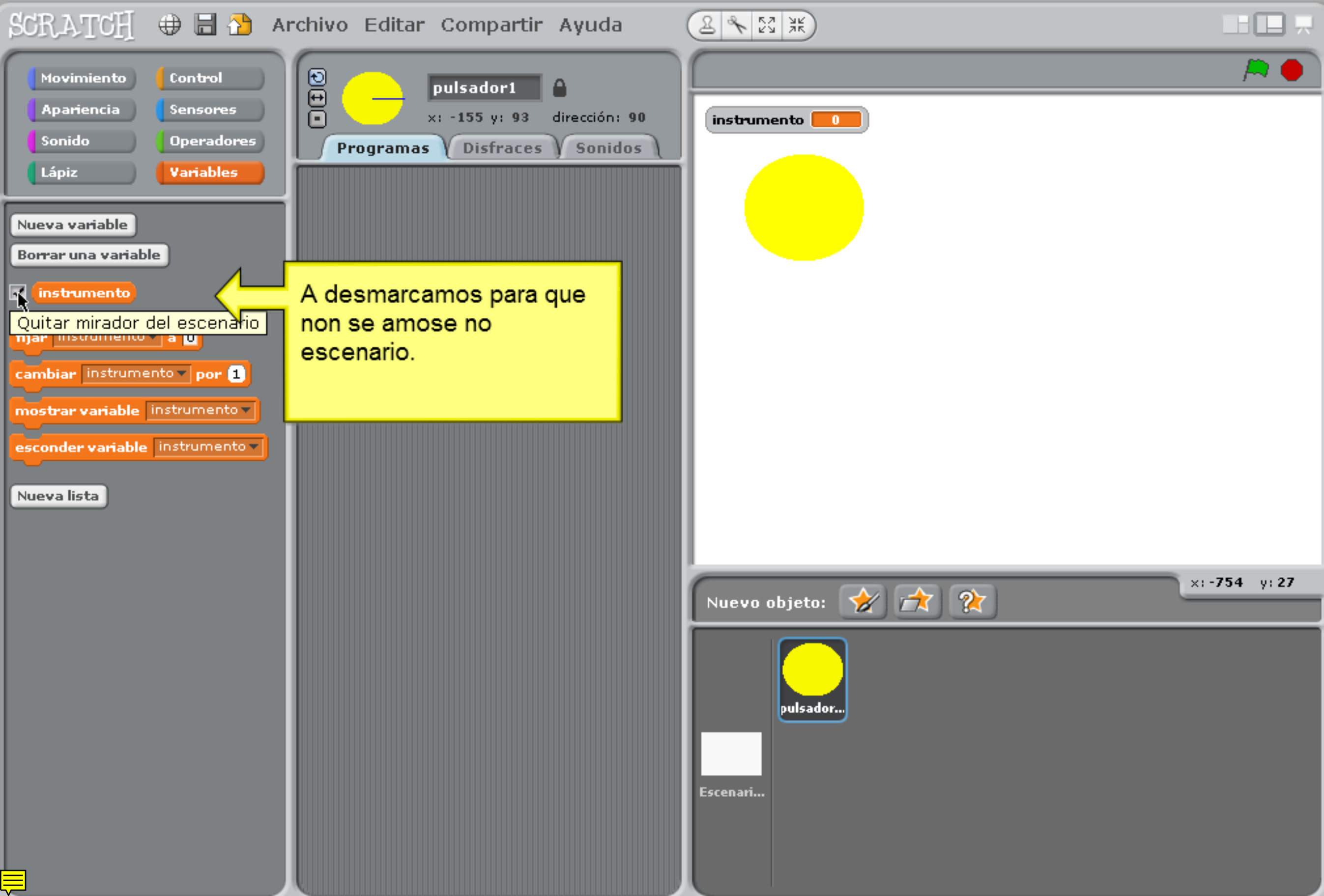
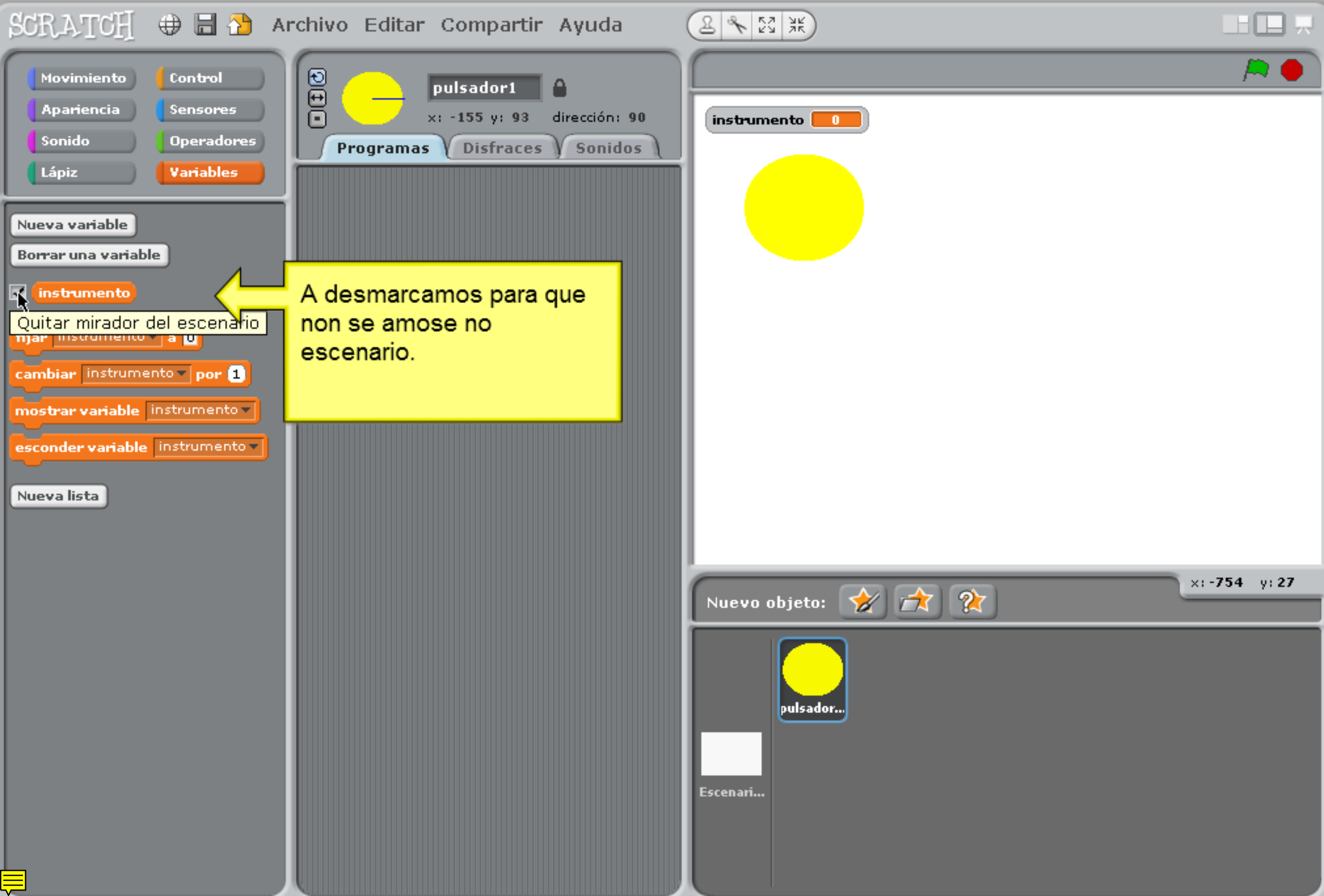
x: -291 y: -152

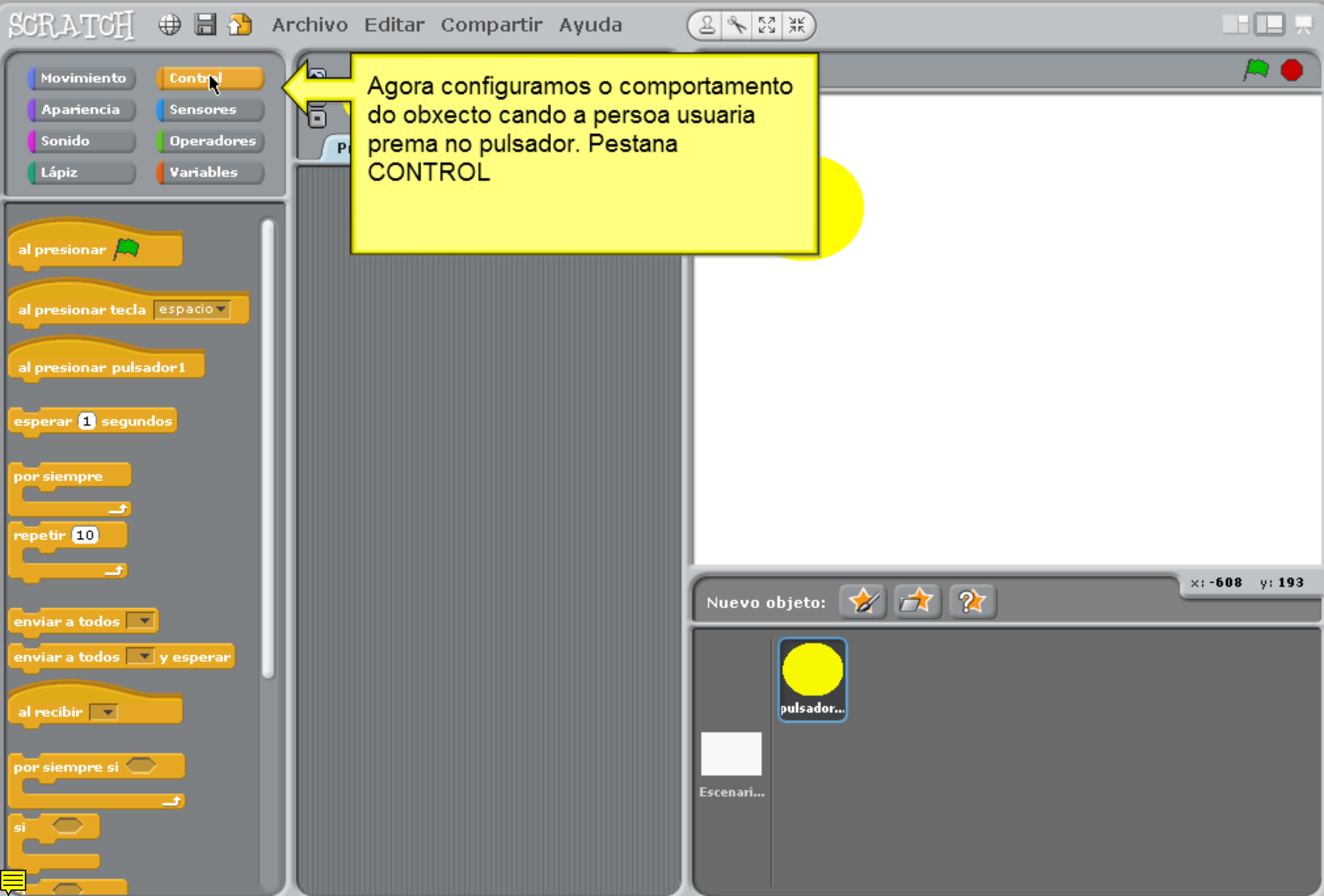


pulsador...



Escenari...





SCRATCH



Archivo

Editar

Compartir

Ayuda





Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables

al presionar 

al presionar tecla

espacio

al presionar pulsador1

esperar 1 segundos

por siempre

repetir 10

enviar a todos

enviar a todos y esperar

al recibir

por siempre si

si

Agora configuramos o comportamento do obxecto cando a persoa usuaria preme no pulsador. Pestana CONTROL

Nuevo objeto:





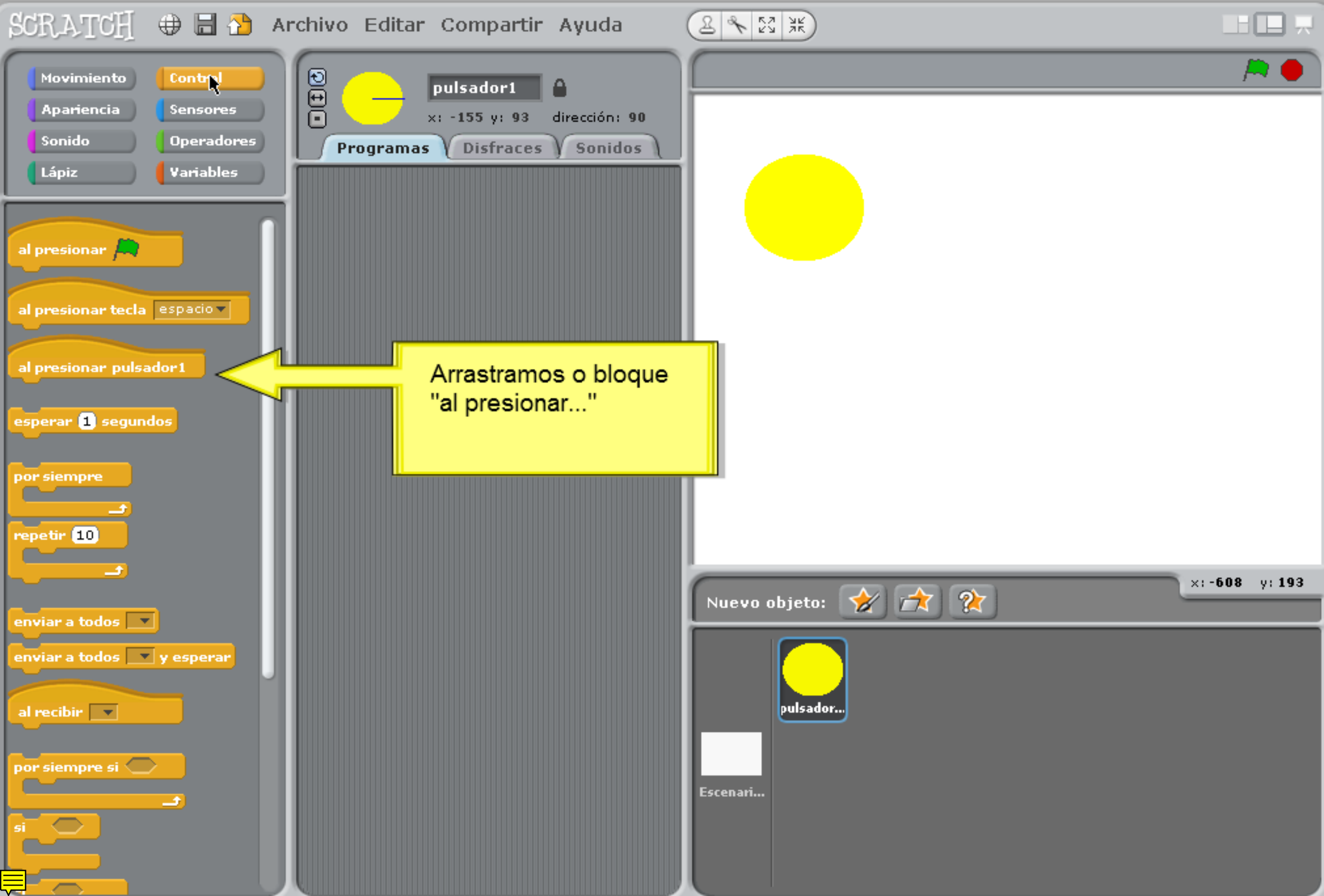
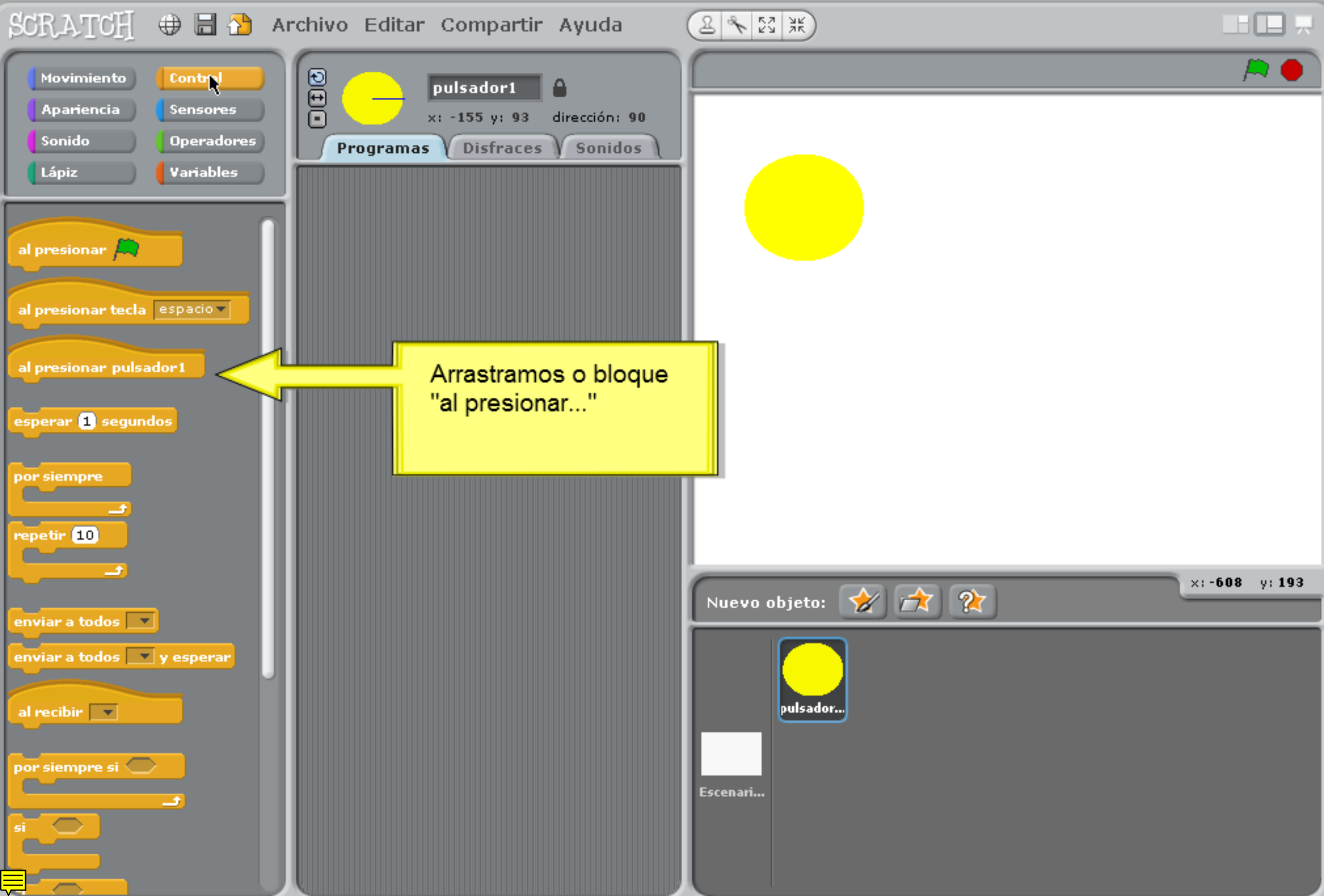
pulsador...



Escenari...

x: -608

y: 193



Control

Sensores

Variables

cción: 90

Sonidos

2.- escoitar o son.

] y esperar

detener todos los sonidos

48

8 ▼ durante 0

0.2

pulsos

50 ▼

durante 0.5 pulso

ento

1

mer

por -10

na

100

volumen

po p

or 20

60

ppm

tempo

x: -679 y: 141

pulsador...

Escenari...

SCRATCH



ArchivoEditarCompartirAyuda

Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables



pulsador1

x: -155y: 93

dirección: 90

Programas

Disfraces

Sonidos

al presionar pulsador1

fijar instrumento a 1

tocar nota 60 durante 0.5 pulsos

Os bloques que corresponde
ao son.



Nuevo objeto:



pulsador...



Escenari...

SCRATCH



Archivo

Editar

Compartir

Ayuda





Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Operadores

Variables

También queremos que se amose un cambio visual

cambiar el disfraz a

disfraz1

siguiente disfraz

de disfraz

decir ¡Hola! por 2 segundos

decir ¡Hola!

pensar mmm... por 2 segundos

pensar mmm...

cambiar efecto

color

 por 25

fijar efecto

color

 a 0

quitar efectos gráficos

cambiar tamaño por 10

fijar tamaño a 100 %

tamaño

mostrar

esconder

enviar al frente

enviar hacia atrás 1 capas

al presionar pulsador1

fijar instrumento a 1

tocar nota 60 durante 0.5 pulsos

Nuevo objeto:



pulsador...



Escenari...

x: -692 y: 165

Variables

Sonidos

tocar nota **60** durante **0.5** pulsos

Enviar hacia atrás 1 capas

Un cambio no tamaño do pulsador, para indicar que está soando.



x: -318 y: -82

pulsador...

Escenari...

SCRATCH



Archivo

Editar

Compartir

Ayuda

Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables

Nueva variable

Borrar una variable

☐

instrumento

fijar

instrumento

 a

0

cambiar

instrumento

 por

1

mostrar variable

instrumento

esconder variable

instrumento

Nueva lista



pulsador1

x: -155 y: 93

dirección: 90

Programas

Disfraces

Sonidos

al presionar pulsador1

fijar tamaño a

140

 %

fijar instrumento a

1

tocar nota

60

 durante

0.5

 pulsos

fijar tamaño a

100

 %



O que hacemos:

1.- Aumentar o tamaño do obxecto un 140% (para cambiar o texto facemos dobre click sobre o número)

2.- Seleccionar o instrumento.

3.- Reproducir o son

4.- Recuperar o tamaño orixinal do pulsador.

Nuevo objeto:









pulsador...



Escenari...

x: -422 y: -84

Variables

Sonidos

1505

esconder variable instrumento ▼

Nueva lista

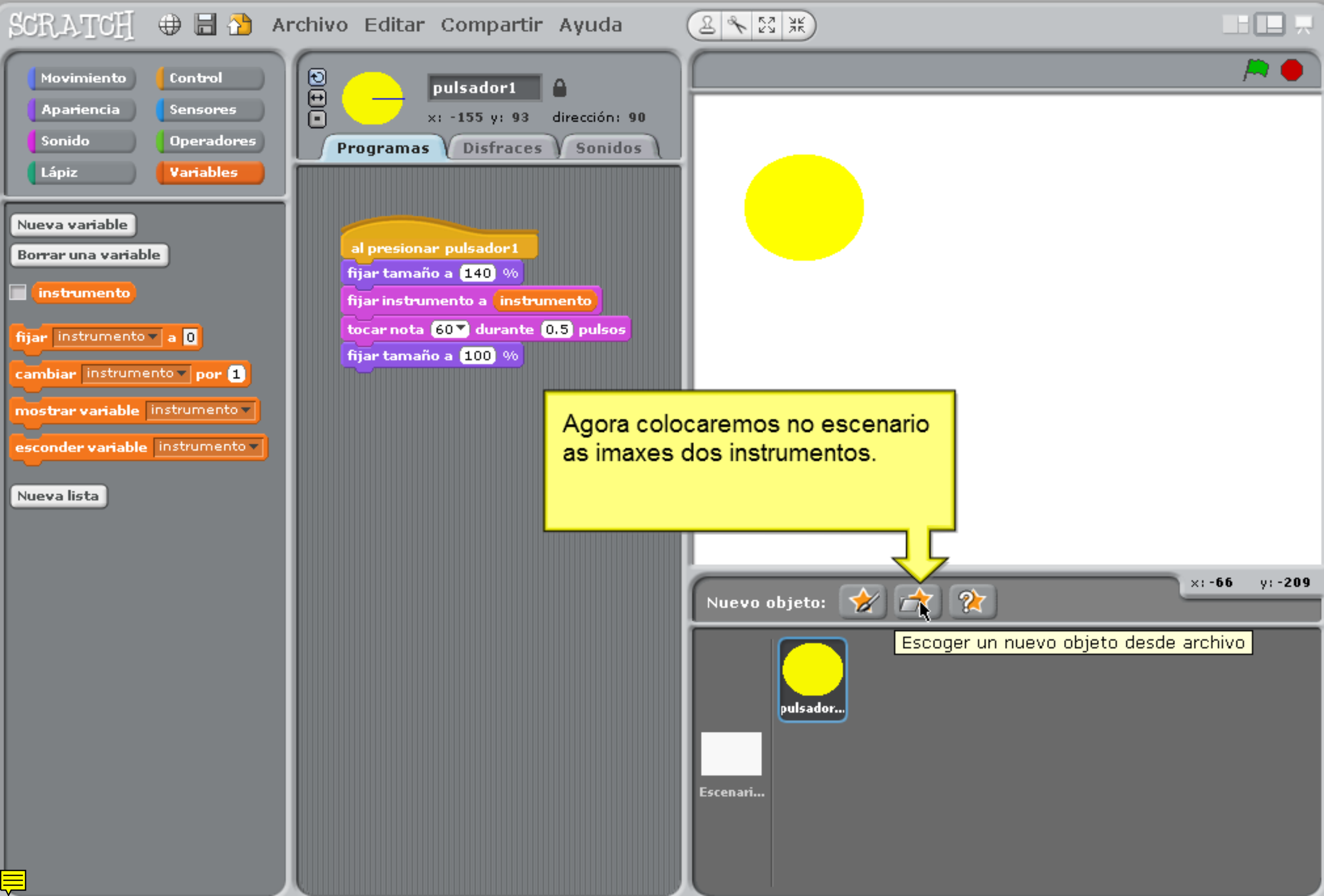


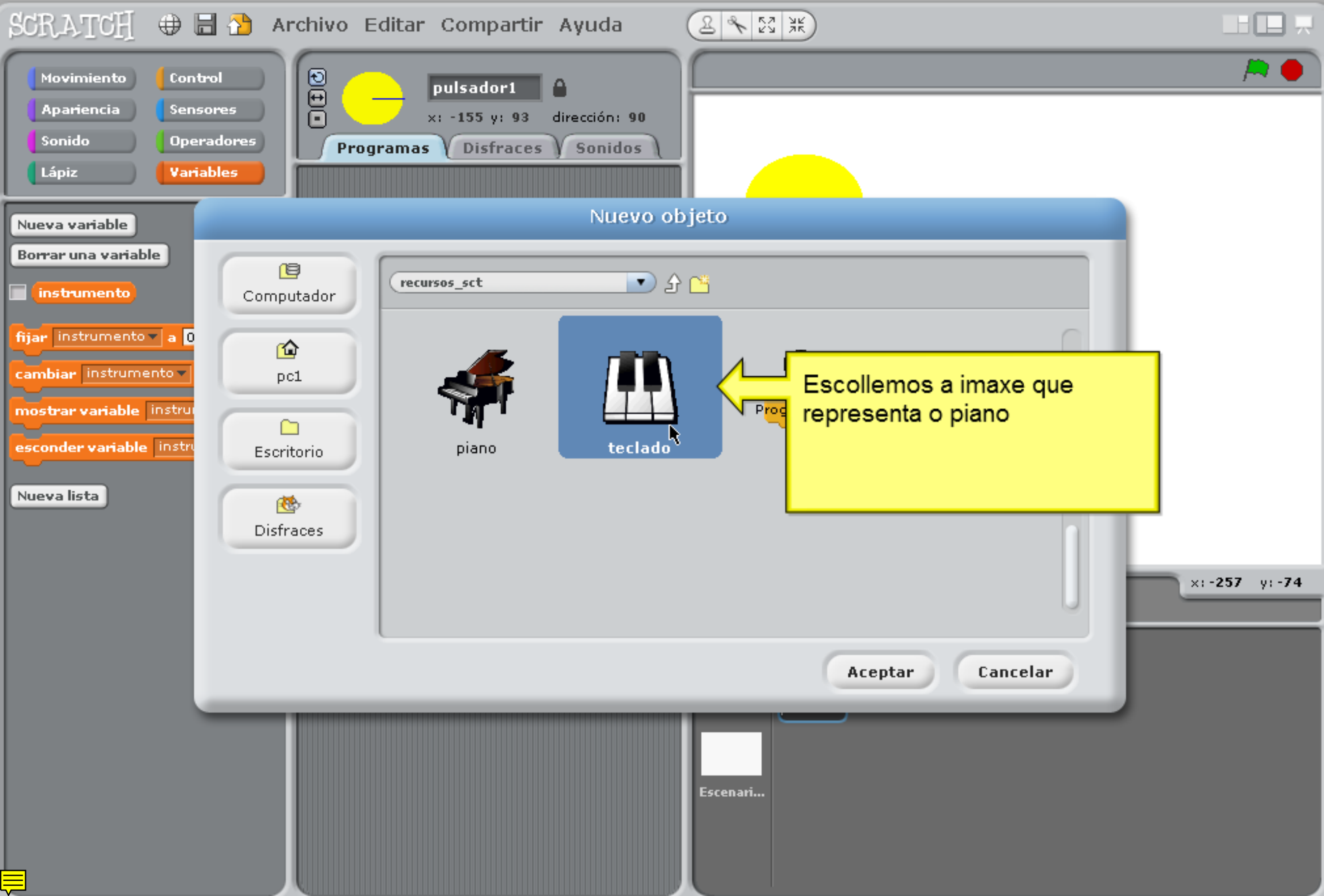
x: -446 y: 62

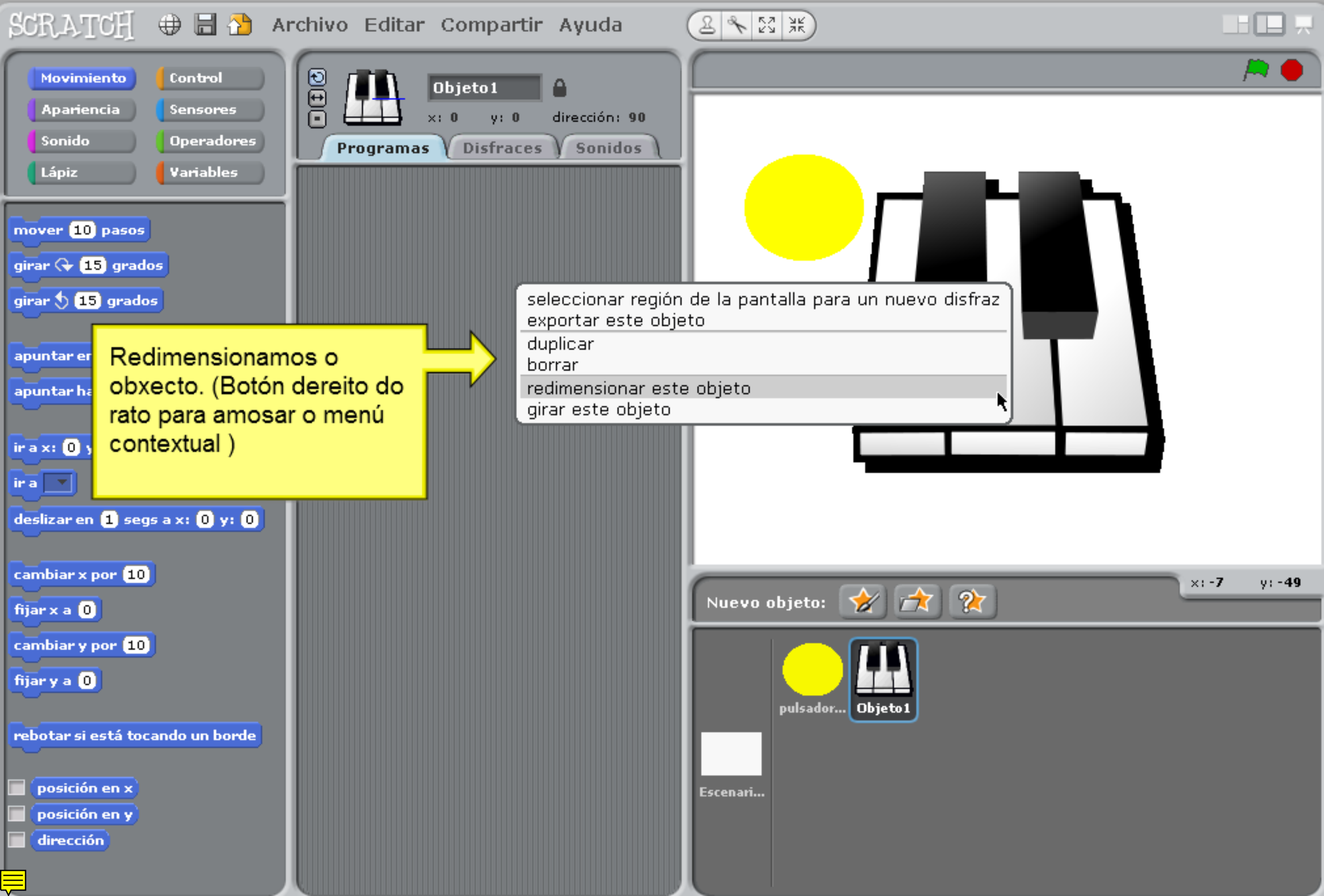
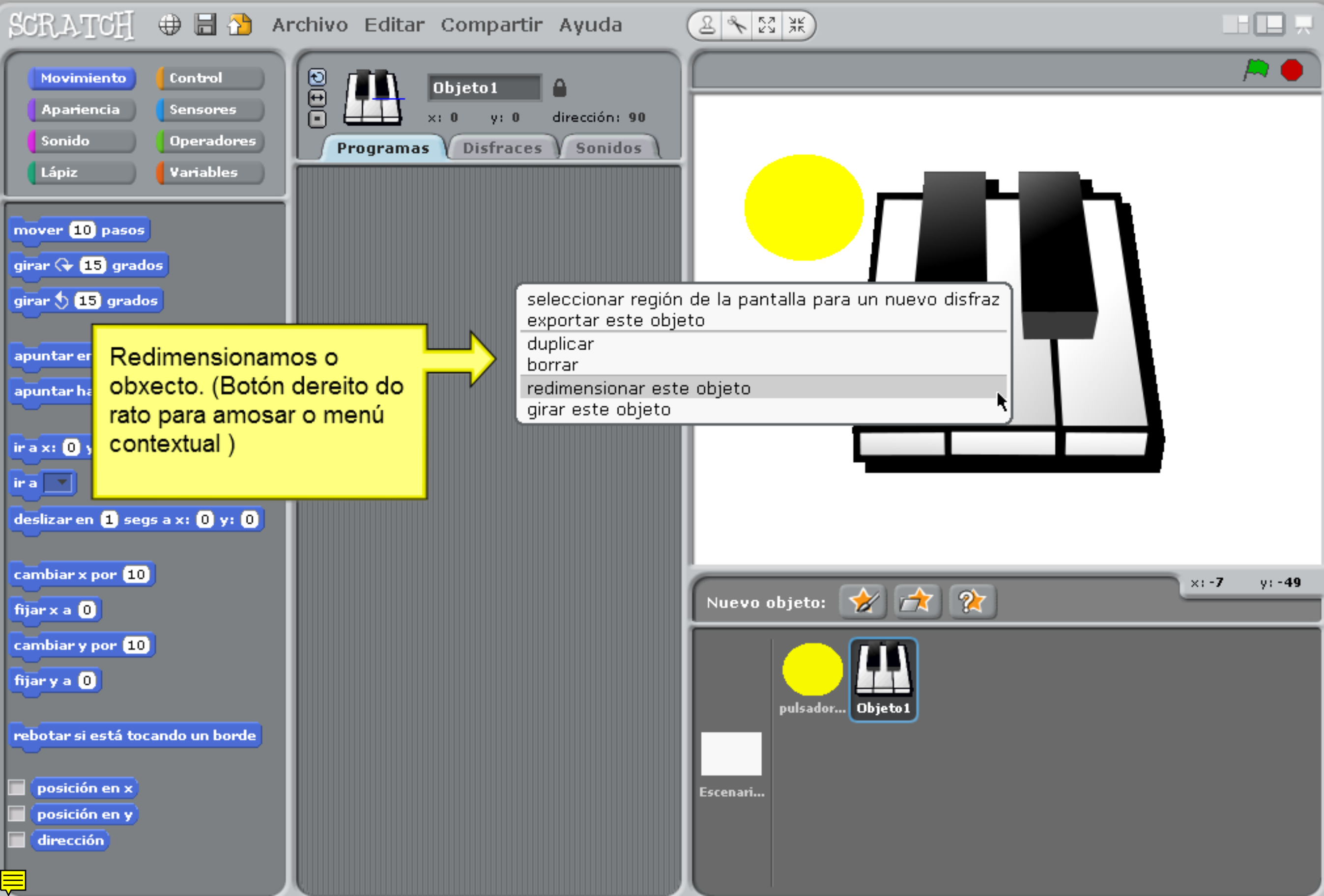
pulsador...

Escenari...

Escenari...







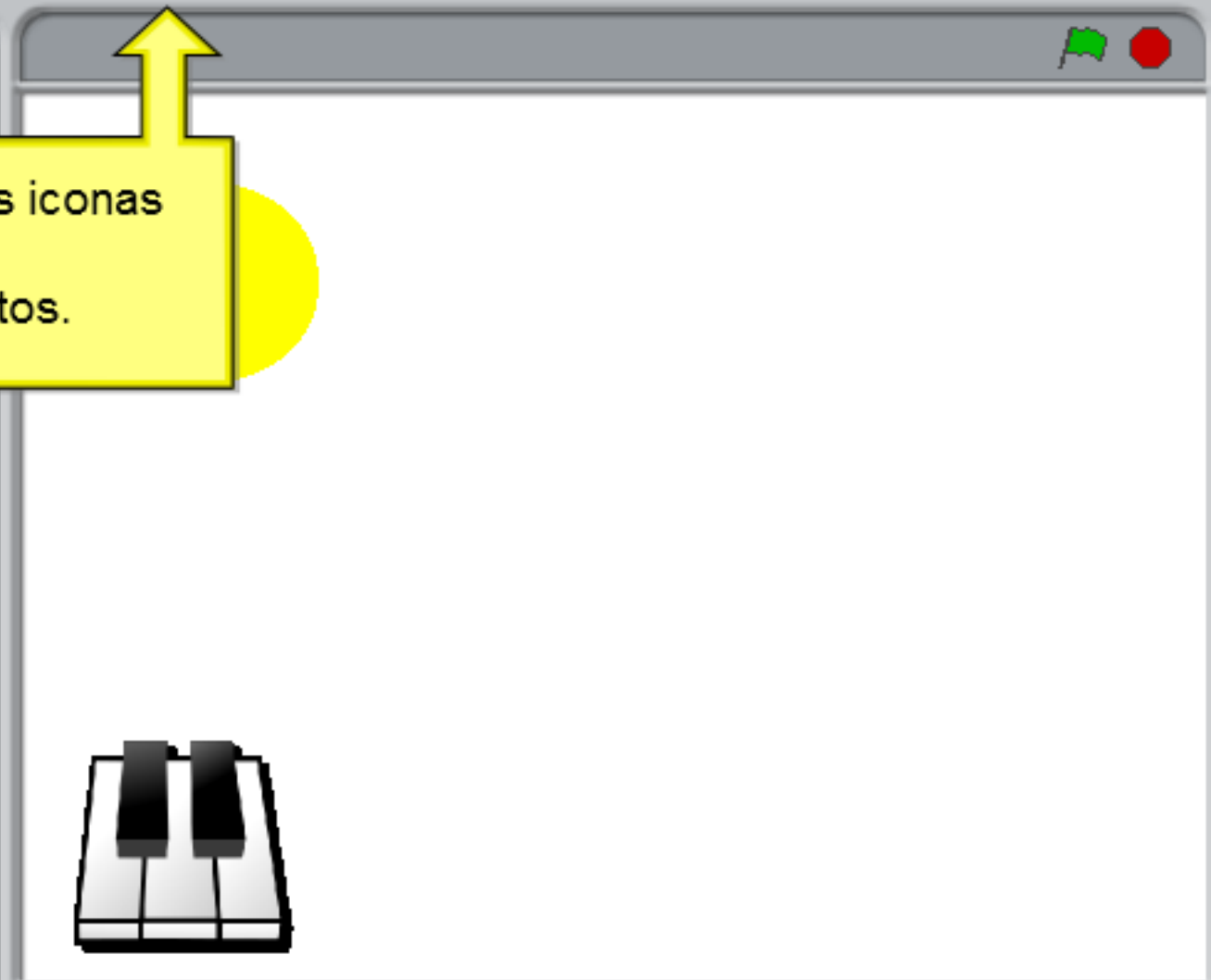
Movimiento Control
Apariencia Sensores
Sonido Operadores
Lápiz Variables

mover 10 pasos
girar 15 grados
girar 15 grados
apuntar en dirección 90
apuntar hacia
ir a x: 0 y: 0
ir a
deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0
cambiar x por 10
fijar x a 0
cambiar y por 10
fijar y a 0
rebotar si está tocando un borde
posición en x
posición en y
dirección

piano

Progra

Tamén podemos usar as iconas da parte superior para redimensionar os obxectos.



A yellow arrow points from the text box to the top-right corner of the stage, where icons for lock, crop, and zoom are located.

Nuevo objeto:   

pulsador... Objeto1

Escenari...

SCRATCH



Archivo Editor Compartir Ayuda

Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables



piano

x: -175 y: -127 dirección: 90

ProgramasDisfracesSonidos

al presionar 

al presionar tecla

espacio

al presionar piano

esperar 1 segundos

por siempre

repetir 10

enviar a todos

enviar a todos y esperar

al recibir

por siempre si

si



Deseñamos as accións para este obxecto:
1.- cando a persoa usuaria prema na imaxe do piano, a variable "instrumento" cambiará o valor por 1 (número que identifica a un piano en Scratch)



Nuevo objeto:





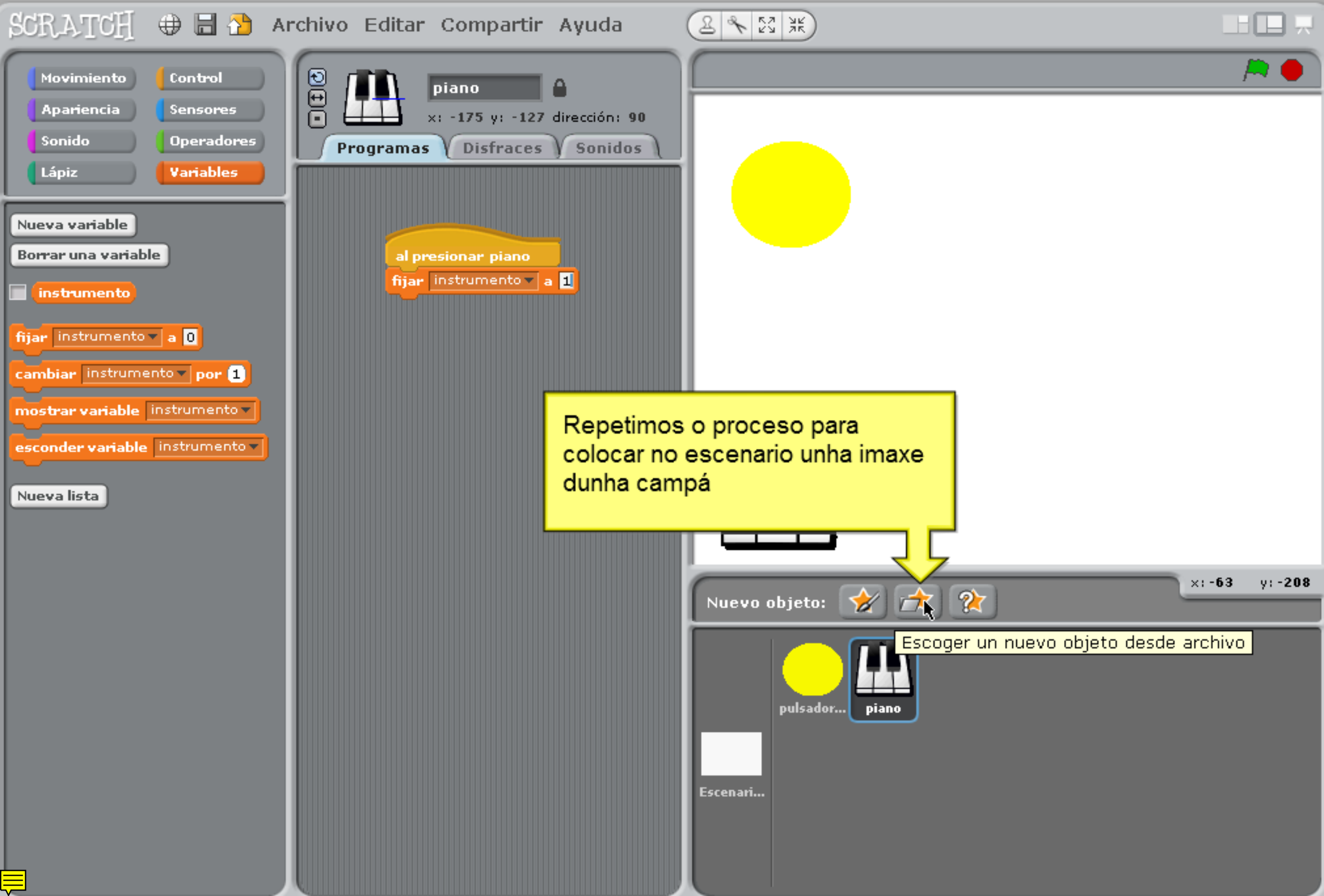
pulsador...



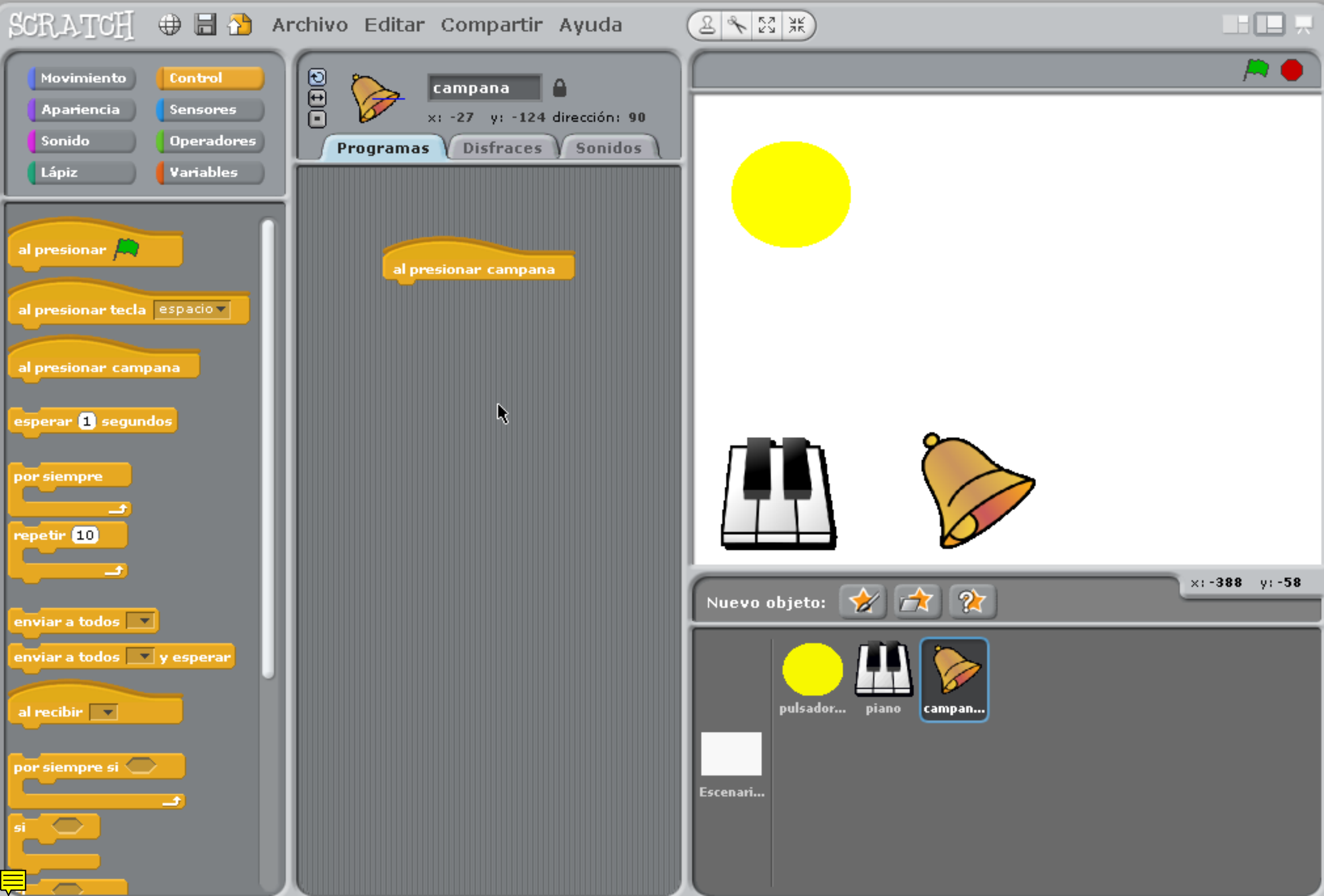
piano



Escenari...

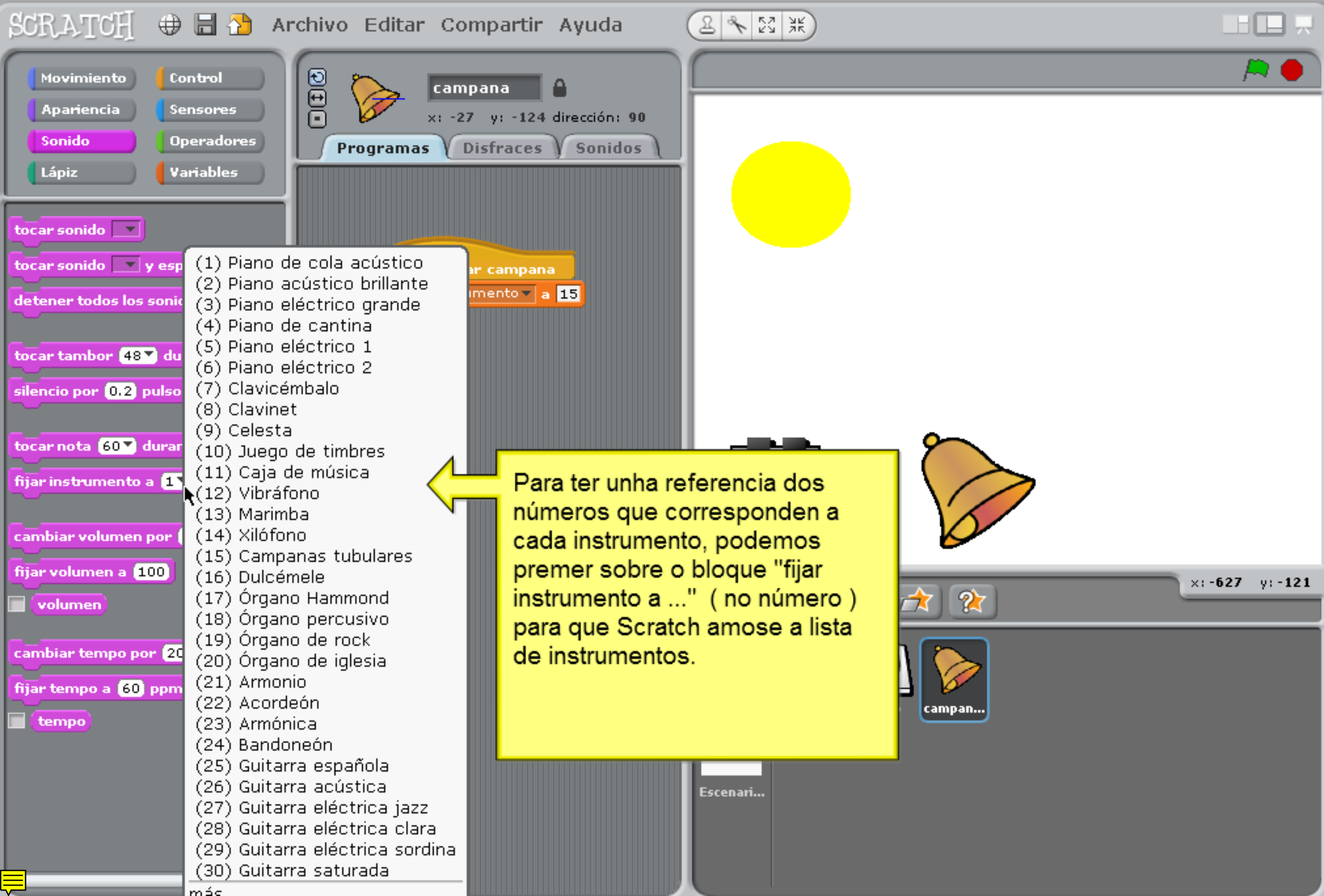






Variables

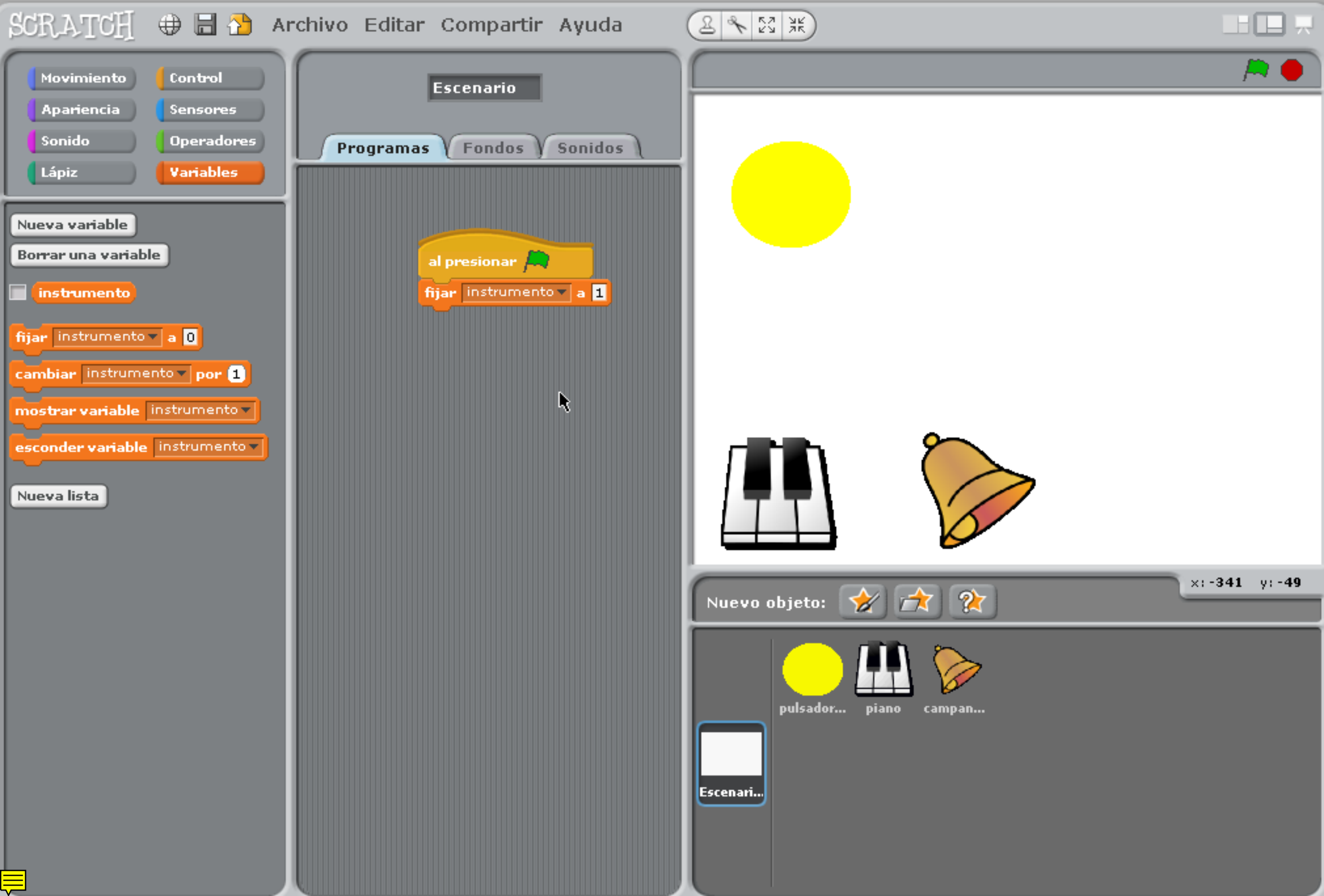
Escenari...

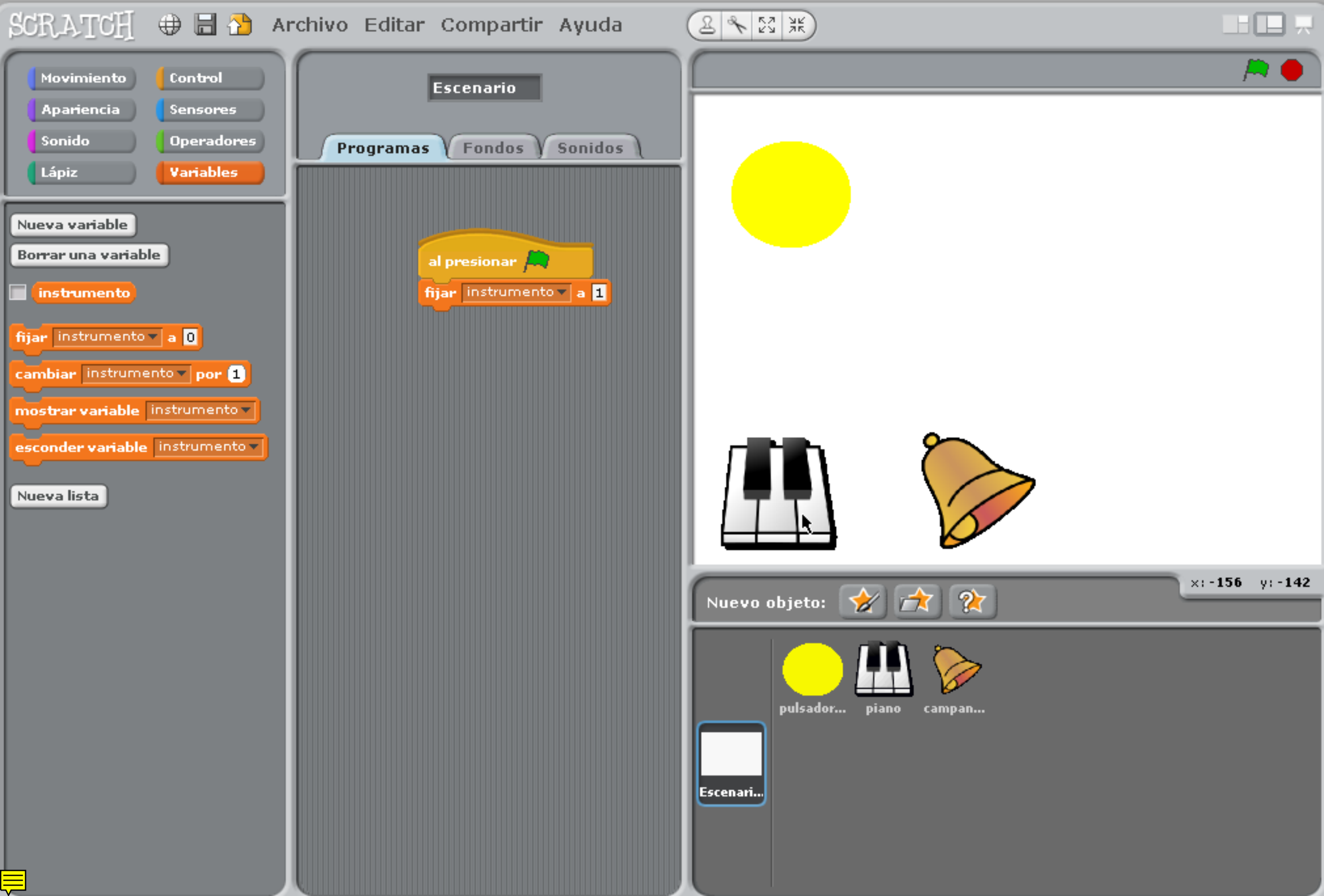


- (1) Piano de cola acústico
- (2) Piano acústico brillante
- (3) Piano eléctrico grande
- (4) Piano de cantina
- (5) Piano eléctrico 1
- (6) Piano eléctrico 2
- (7) Clavicémbalo
- (8) Clavinet
- (9) Celesta
- (10) Juego de timbres
- (11) Caja de música
- (12) Vibráfono
- (13) Marimba
- (14) Xilófono
- (15) Campanas tubulares
- (16) Dulcémele
- (17) Órgano Hammond
- (18) Órgano percusivo
- (19) Órgano de rock
- (20) Órgano de iglesia
- (21) Armonio
- (22) Acordeón
- (23) Armónica
- (24) Bandoneón
- (25) Guitarra española
- (26) Guitarra acústica
- (27) Guitarra eléctrica jazz
- (28) Guitarra eléctrica clara
- (29) Guitarra eléctrica sordina
- (30) Guitarra saturada

Para ter unha referencia dos números que corresponden a cada instrumento, podemos premer sobre o bloque "fijar instrumento a ..." (no número) para que Scratch amose a lista de instrumentos.







SCRATCH



ArchivoEditarCompartirAyuda

Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables

Nueva variable

Borrar una variable

☐ instrumento

fijar instrumento a 0

cambiar instrumento por 1

mostrar variable instrumento

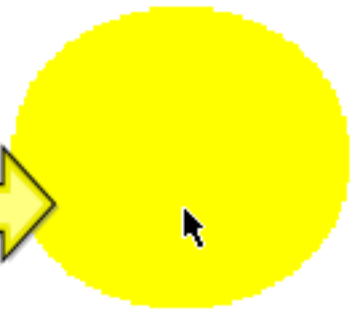
esconder variable instrumento

Nueva lista

Escenario

ProgramasFondosSonidos

Agora imos colocar máis pulsadores no escenario. O que faremos será duplicar o que xa temos.





Nuevo objeto:





pulsador...

piano

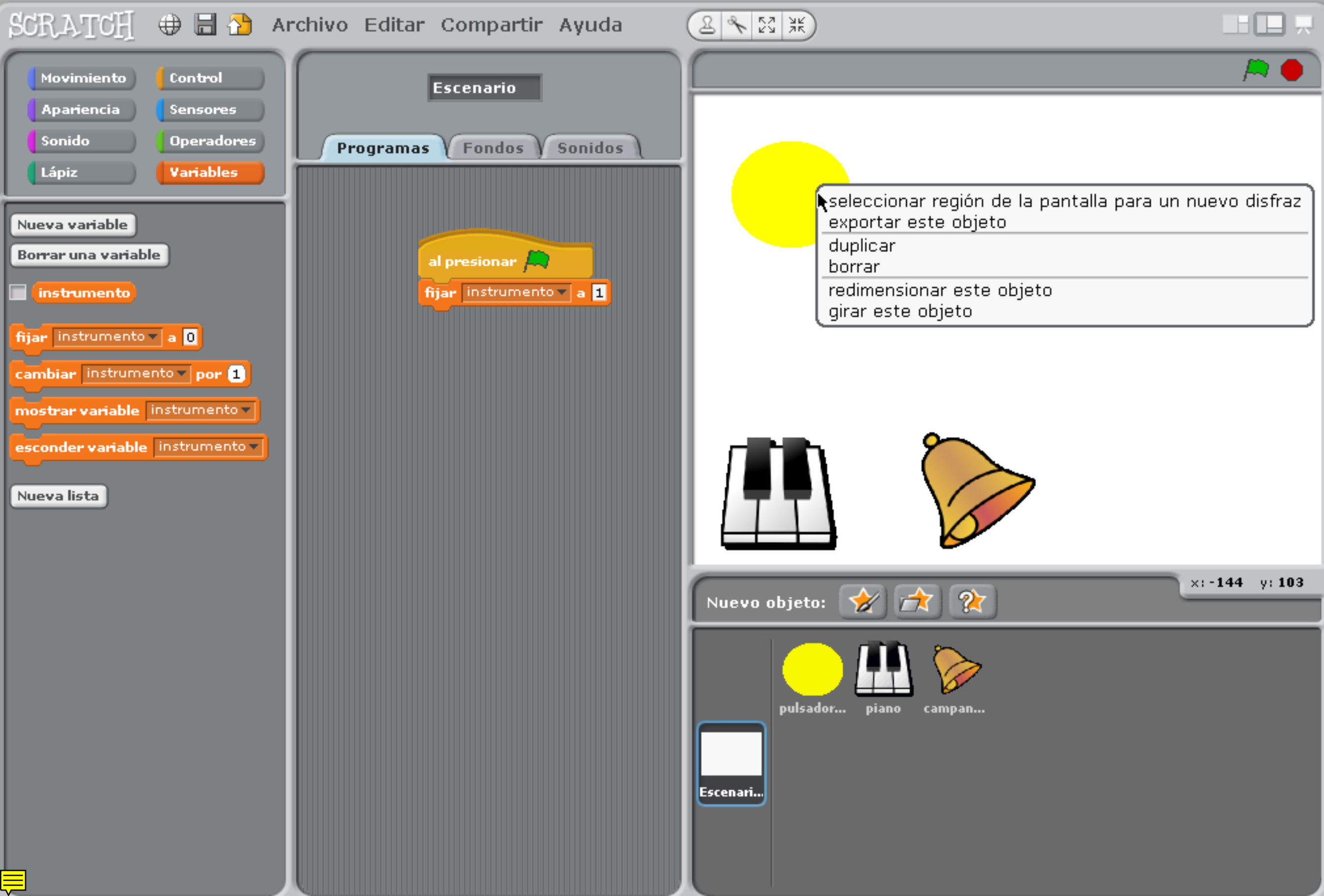
campan...



Escenari...



x: -164y: 84



SCRATCH



Archivo

Editar

Compartir

Ayuda

Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables

Nueva variable

Borrar una variable

☐ instrumento

fijar instrumento a 0

cambiar instrumento por 1

mostrar variable instrumento

esconder variable instrumento

Nueva lista

Escenario

Programas

Fondos

Sonidos

al presionar 

fijar instrumento a 1



seleccionar región de la pantalla para un nuevo disfraz

exportar este objeto

duplicar

borrar

redimensionar este objeto

girar este objeto





Nuevo objeto:





pulsador...



piano



campan...



Escenari...

Escenari...

Escenari...

Variables

esconder variable instrumento ▼

Sonidos

Escenari...

SCRATCH



Archivo

Editar

Compartir

Ayuda





Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables

Nueva variable

Borrar una variable

☐ instrumento

fijar instrumento a 0

cambiar instrumento por 1

mostrar variable instrumento

esconder variable instrumento

Nueva lista



pulsador2

x: 4 y: 107 dirección: 90

Programas

Disfraces

Sonidos

al presionar pulsador2

fijar tamaño a 140 %

fijar instrumento a instrumento

tocar nota 62 durante 0.2 pulsos

fijar tamaño a 100 %



Nuevo objeto:





pulsador...



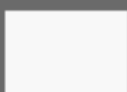
piano



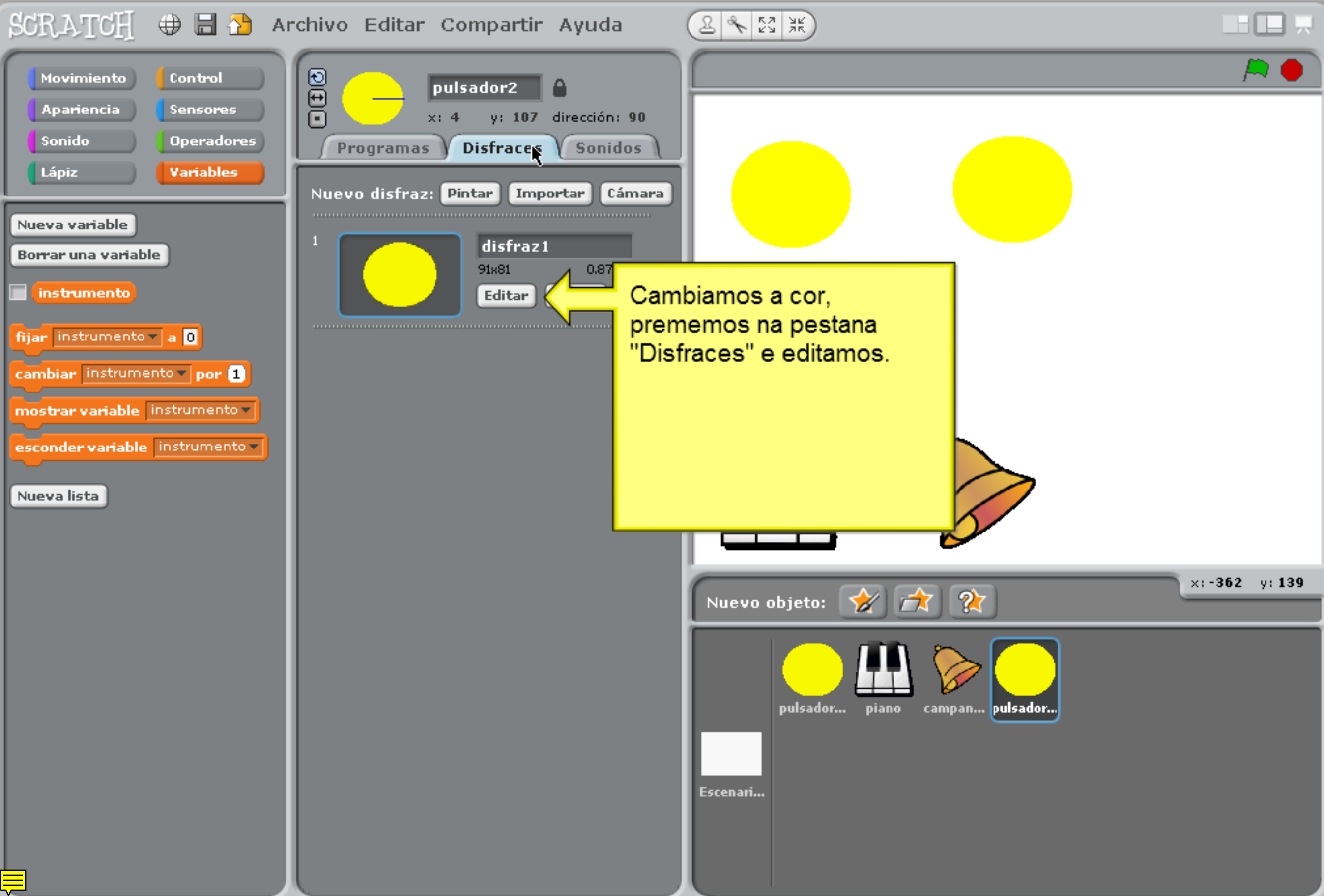
campan...

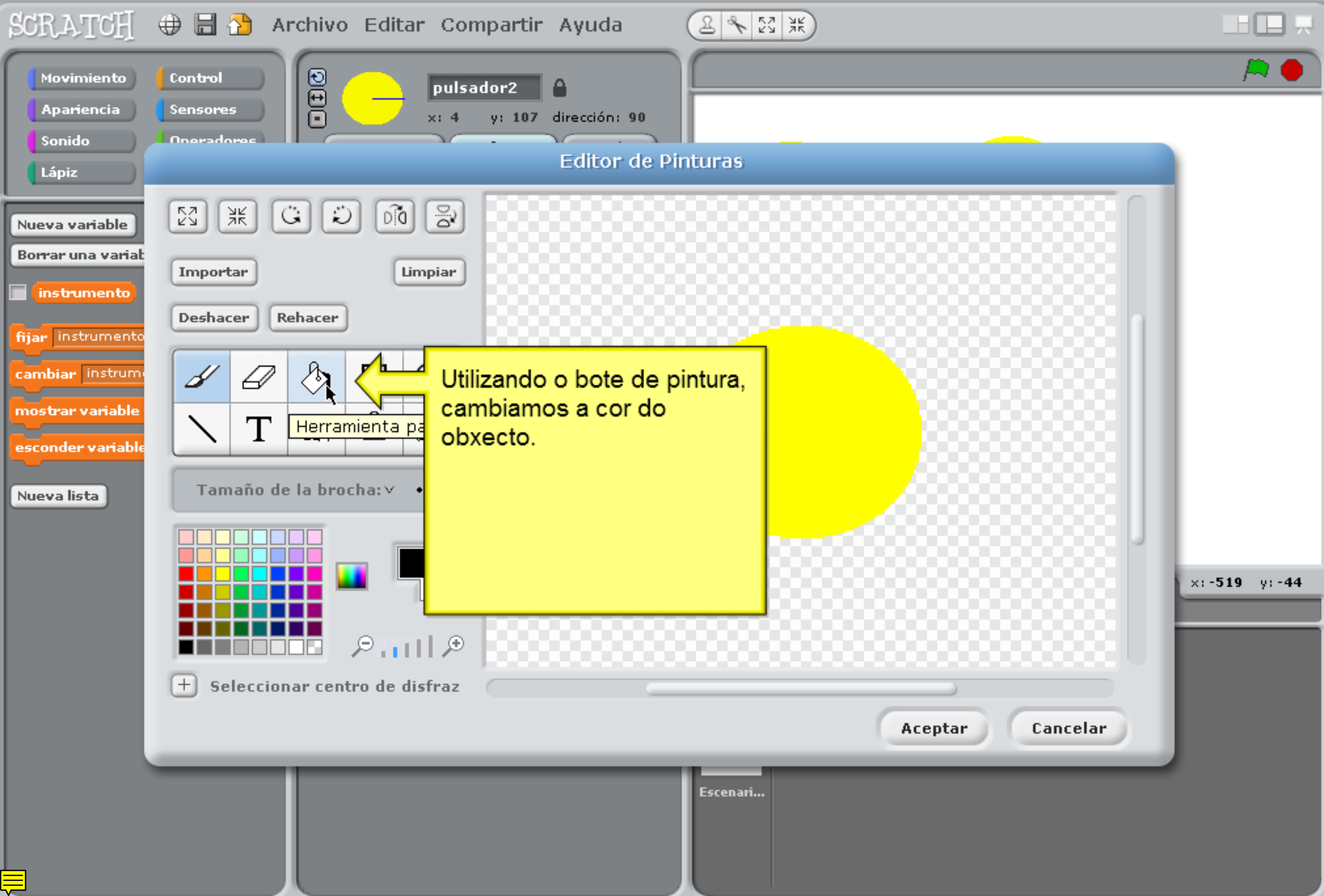


pulsador...



Escenari...





Editor de Pinturas



Importar

Limpiar

Deshacer

Rehacer



Herramienta pa

Tamaño de la brocha: v



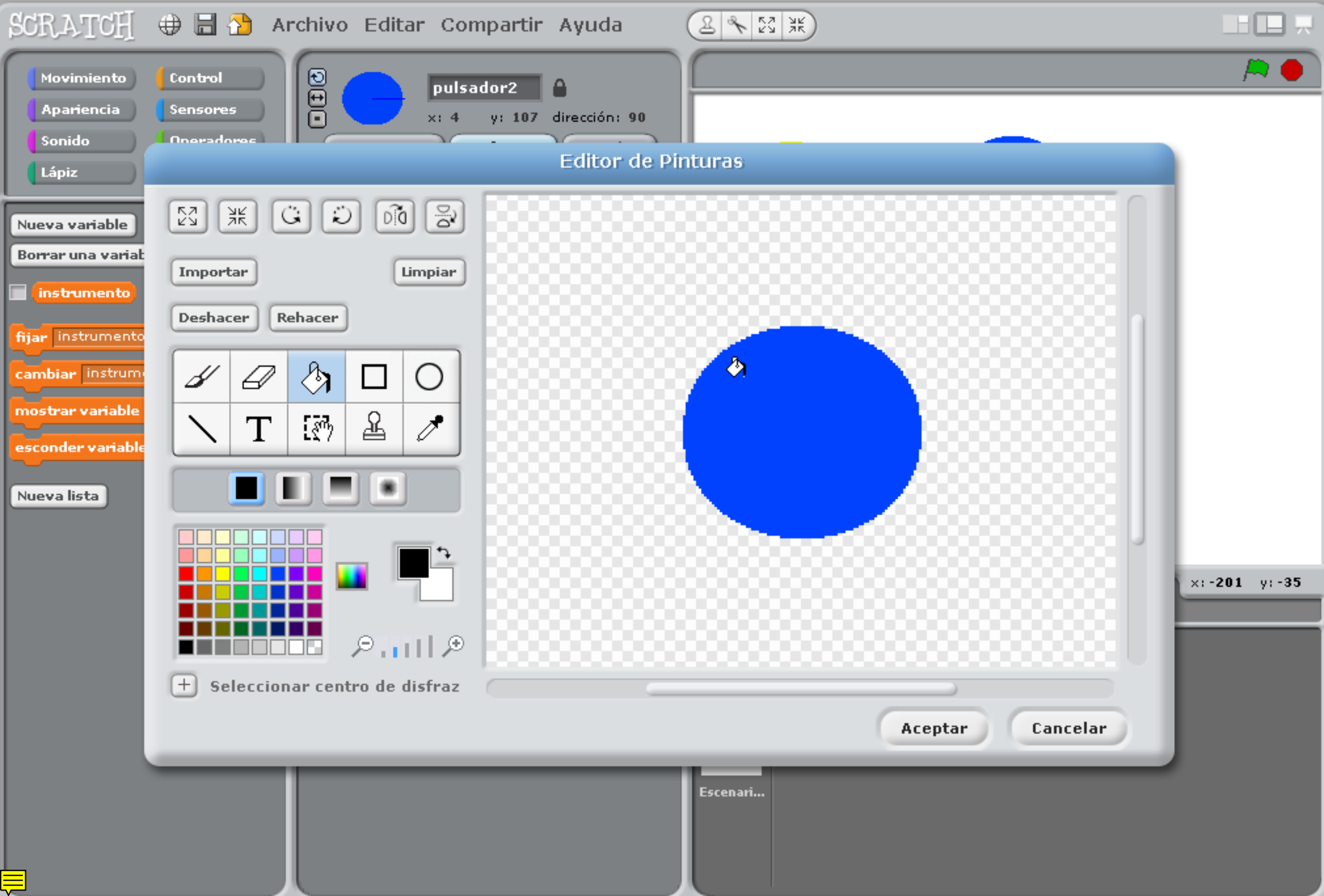
+ Seleccionar centro de disfraz

Utilizando o bote de pintura,
cambiamos a cor do
obxecto.

Aceptar

Cancelar

Escenari...



pulsador...

SCRATCH



Archivo

Editar

Compartir

Ayuda





Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables

Nueva variable

Borrar una variable

☐ instrumento

fijar instrumento a 0

cambiar instrumento por 1

mostrar variable instrumento

esconder variable instrumento

Nueva lista



pulsador4

x: -157 y: -3 dirección: 90

Programas

Disfraces

Sonidos

al presionar pulsador4

fijar tamaño a 140 %

fijar instrumento a instrumento

tocar nota 65 durante 0.2 pulsos

fijar tamaño a 100 %



Nuevo objeto:



x: -166 y: 94



pulsador...

piano

campan...

pulsador...

pulsador...

pulsador...

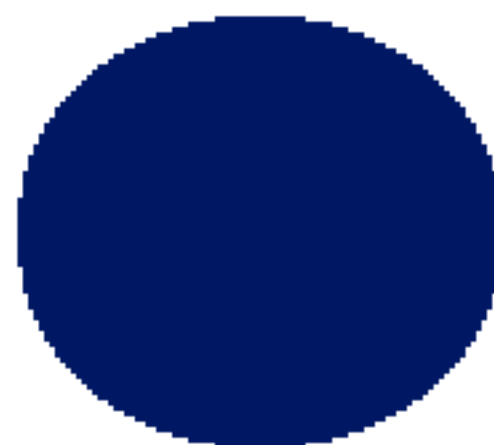
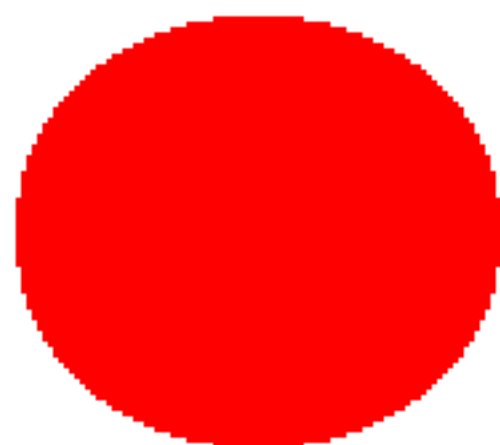
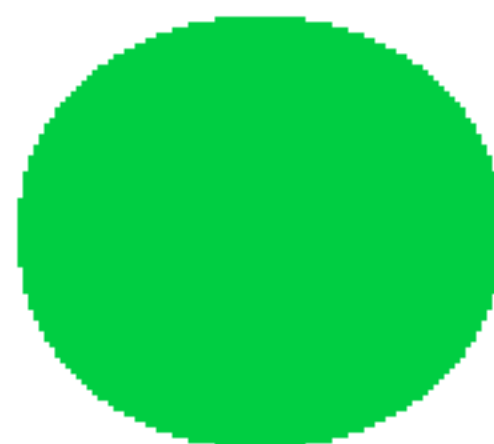
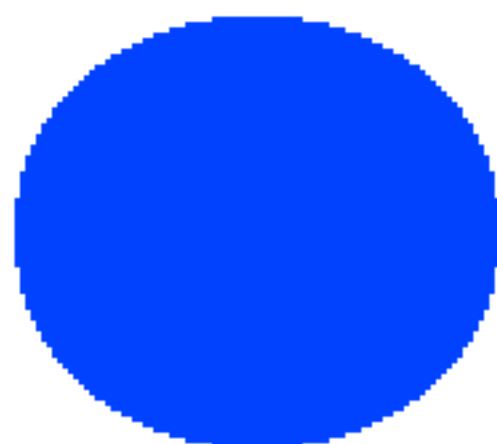
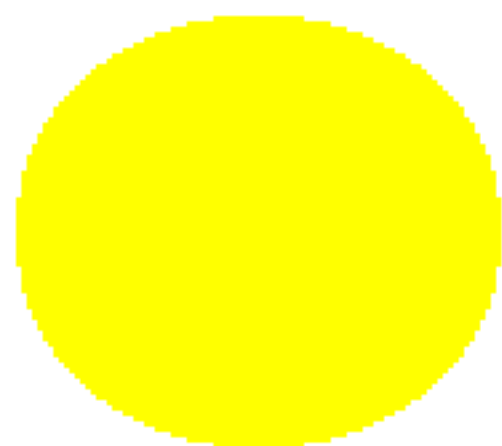
pulsador...

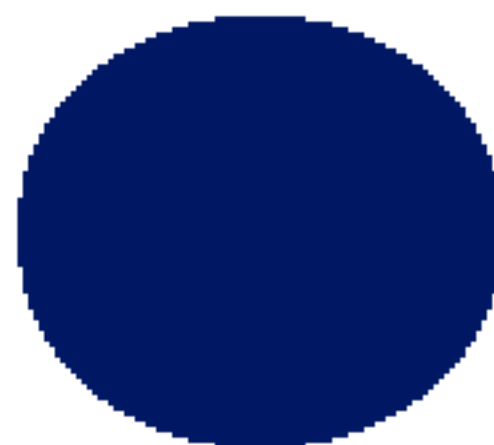
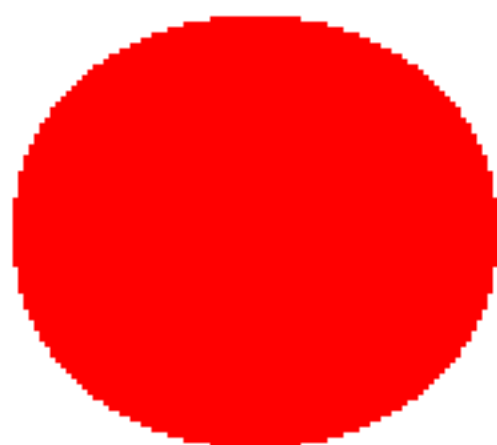
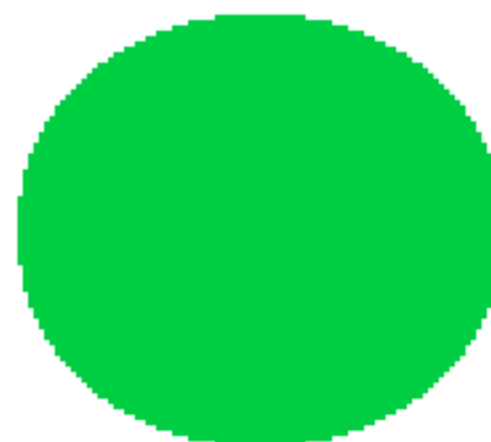
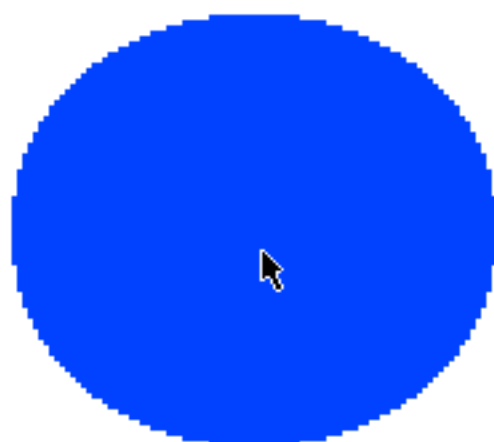
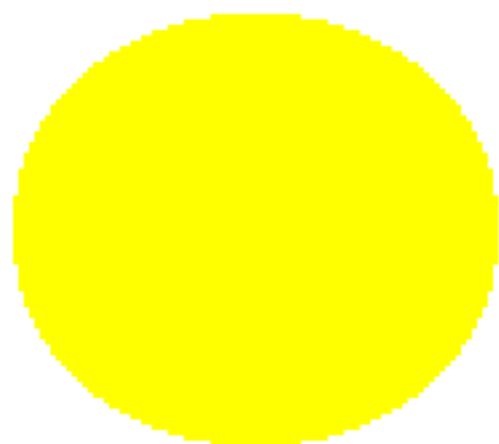
Escenari...

pulsador...

pulsador...







SCRATCH



Archivo Editar Compartir Ayuda





Movimiento

Apariencia

Sonido

Lápiz

Control

Sensores

Operadores

Variables

Nueva variable

Borrar una variable

instrumento

fijar instrumento a 0

cambiar instrumento por 1

mostrar variable instrumento

esconder variable instrumento

Nueva lista

Nuevo

Abrir...

Guardar

Guardar como...

Importar Proyecto...

Exportar Objeto...

Notas Sobre el Proyecto...

Abandonar

al presionar pulsador4

fijar tamaño a 140 %

fijar instrumento a instrumento

tocar nota 65 durante 0.2 pulsos

fijar tamaño a 100 %

Gardamos o proxecto.



Nuevo objeto:



x: -493 y: 176



pulsador...

piano

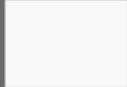
campan...

pulsador...

pulsador...

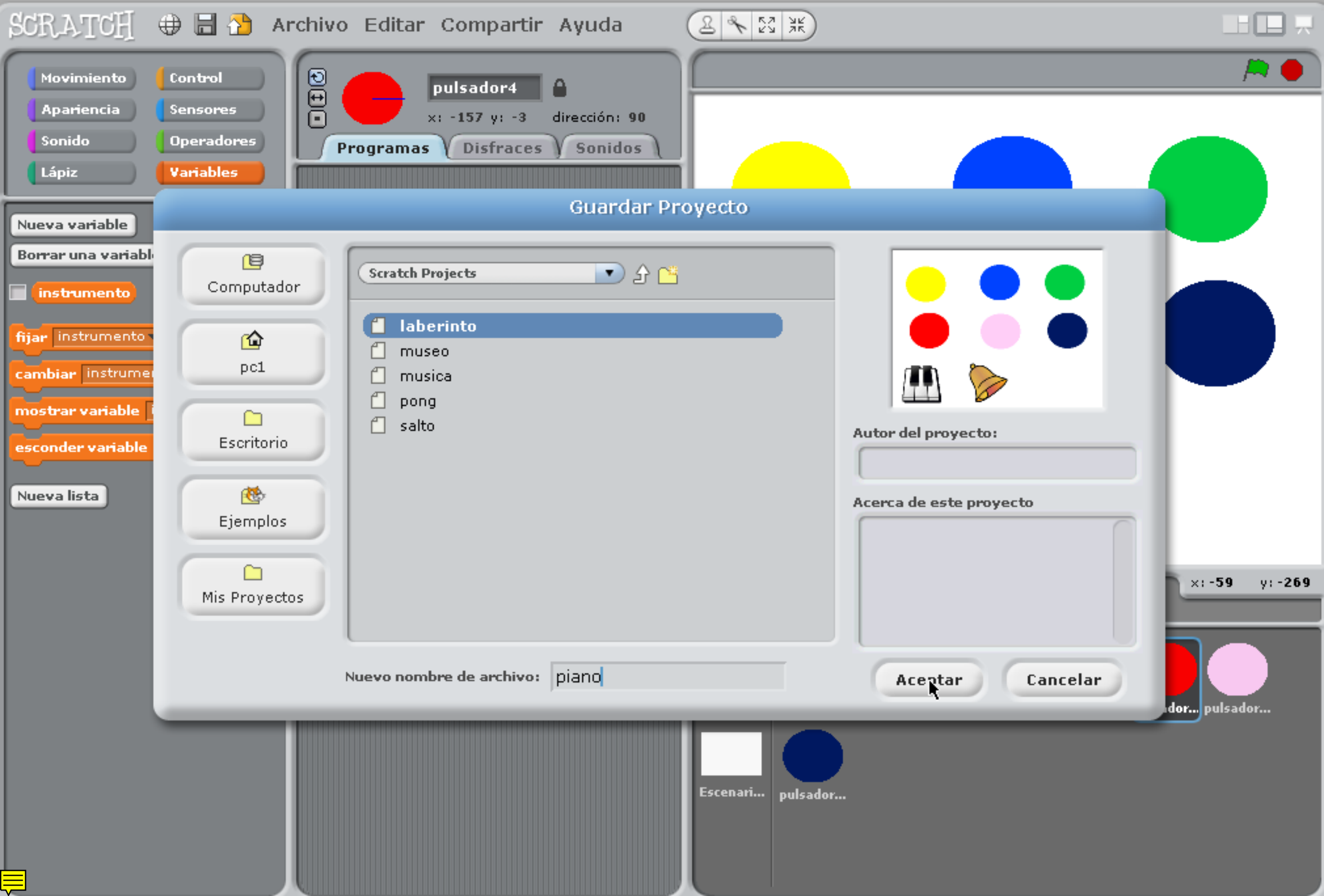
pulsador...

pulsador...

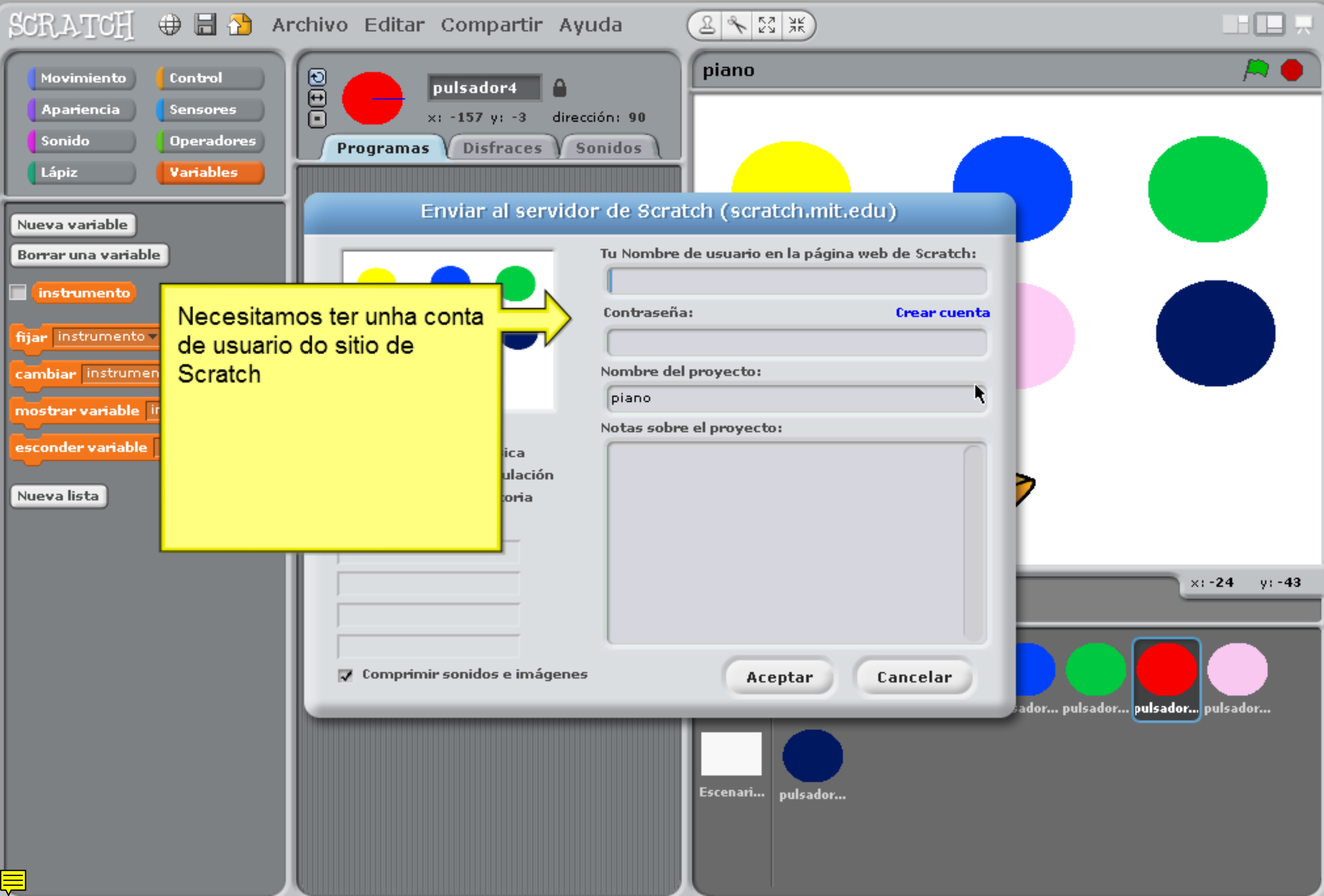


Escenari...

pulsador...



pulsador...



Necesitamos ter unha conta de usuario do sitio de Scratch

Enviar al servidor de Scratch (scratch.mit.edu)

Tu Nombre de usuario en la página web de Scratch:

Contraseña: [Crear cuenta](#)

Nombre del proyecto:

piano

Notas sobre el proyecto:

☒ Comprimir sonidos e imágenes

Aceptar

Cancelar

Escenari...

pulsador...

pulsador...

pulsador...

