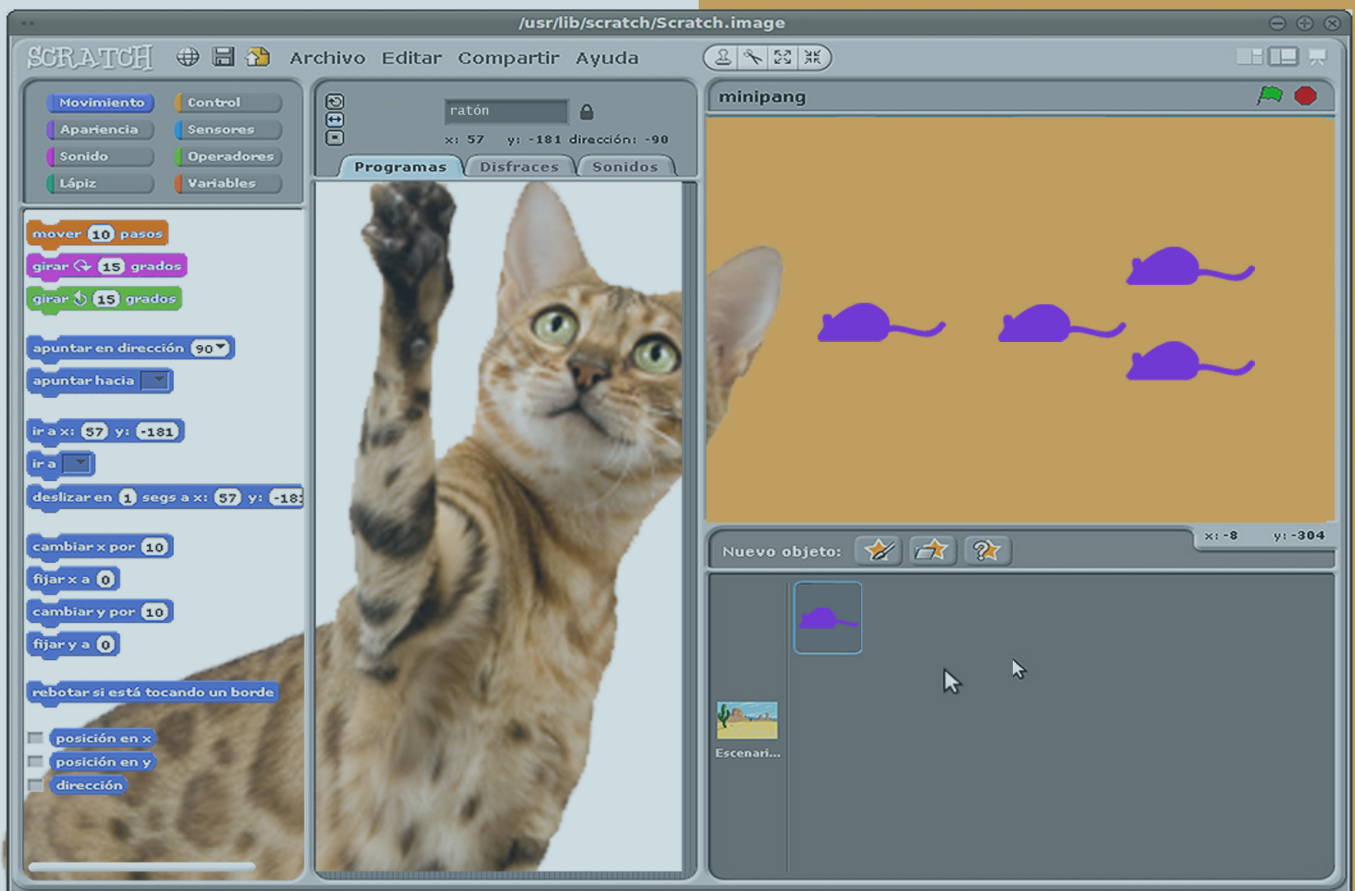


Aprender haciendo con Scratch 2.0. Uso no ámbito científico, matemático, tecnolóxico.



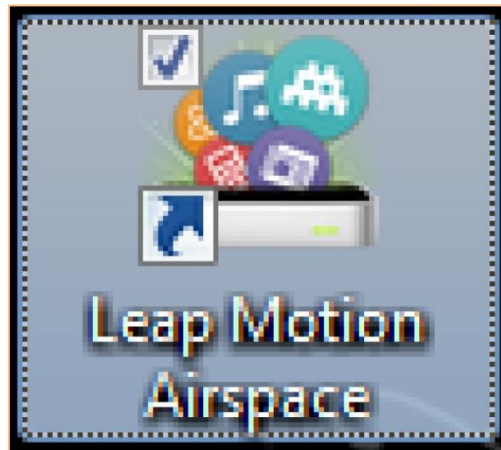
Susana Oubiña Falcón

Licencia: CC-BY

Módulo 3

Dispositivo Leap Motion

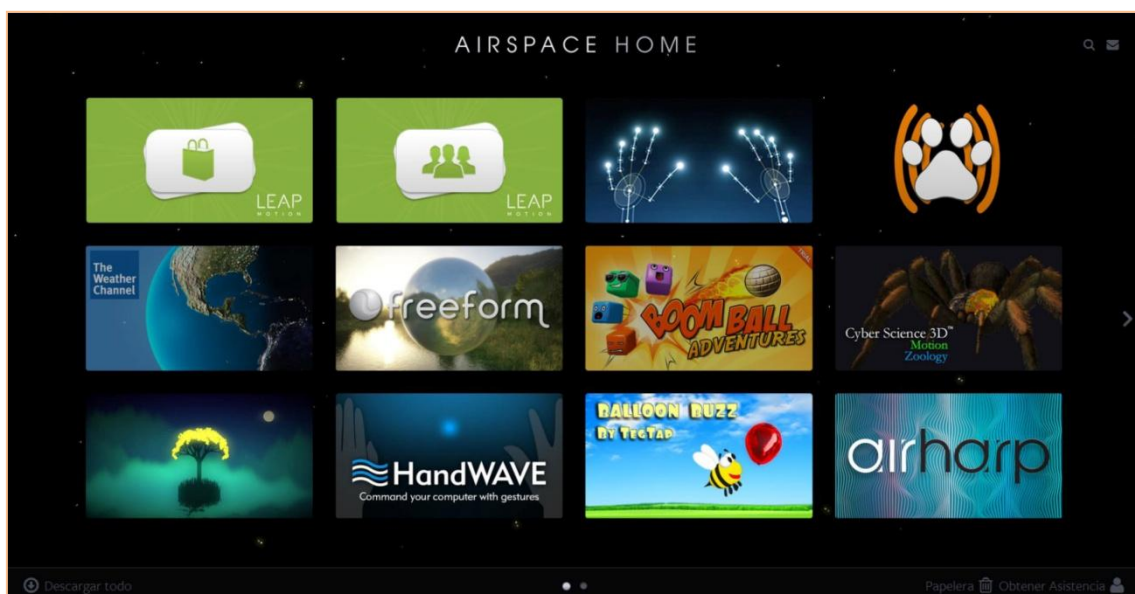
Leap Motion necesita, para funcionar, de una aplicación que se instala en el ordenador (Leap Motion Airspace), con los drivers y la plataforma «Airspace» (que nos permite ejecutar las aplicaciones que vayamos adquiriendo). Es muy sencillo de conectar ya que sólo hemos de enlazarlo al ordenador por medio de un cable USB e instalar su driver. Driver que se puede descargar del propio software de la plataforma, «Airspace Home».



Icono app Airspace para Windows. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)

Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Descargamos, dentro del “Airspace Home,” el plugin para scratch.

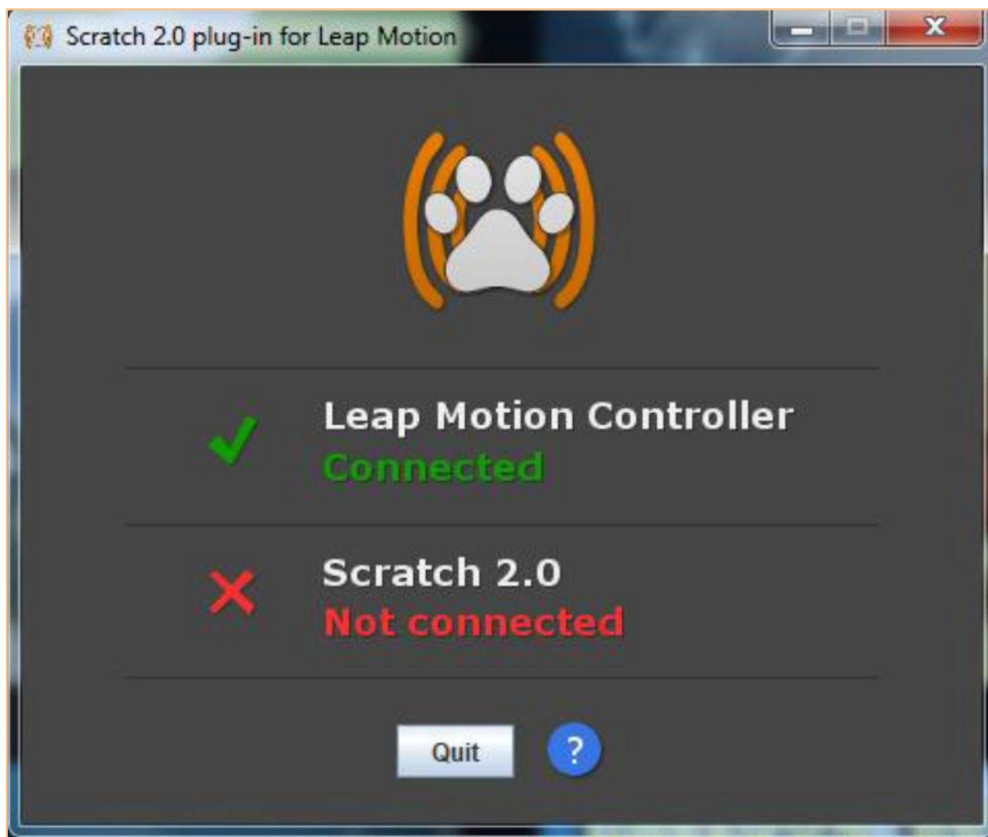


Plataforma Airspace Home. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)



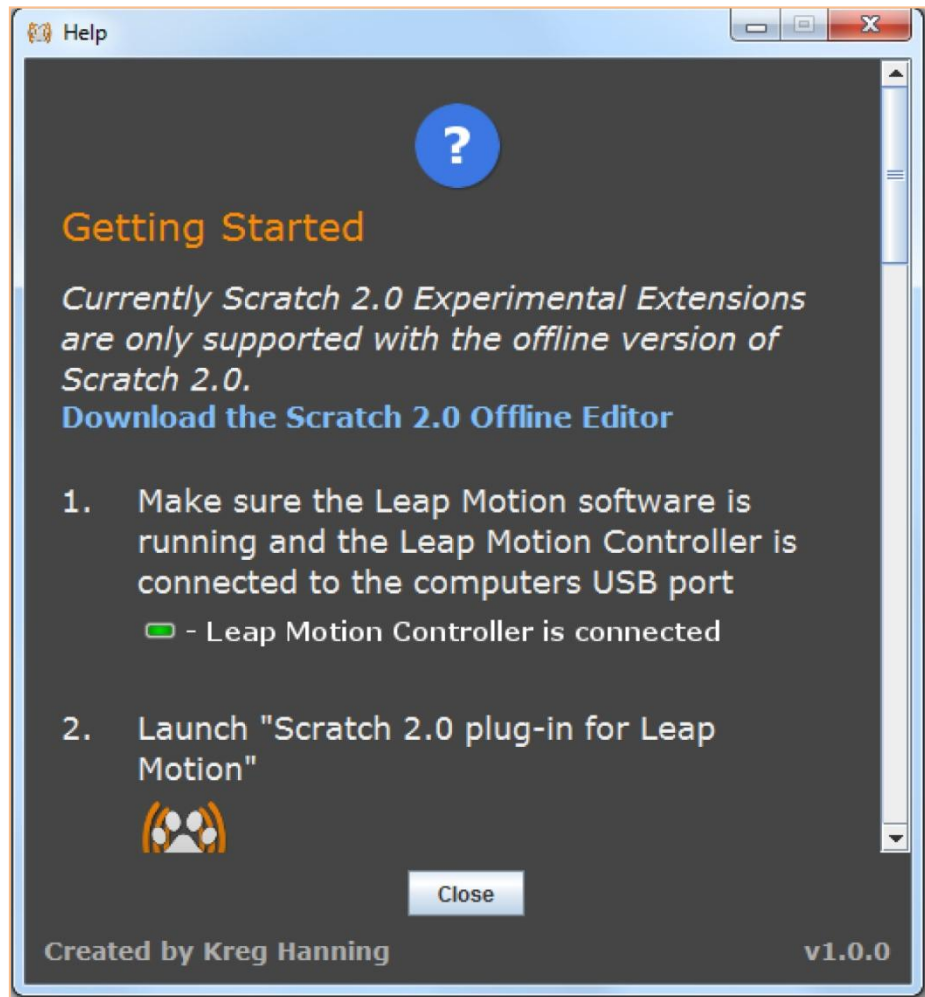
Plugin para Scratch 2.0. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)

2. Al abrirlo, la aplicación detecta que el *leap motion* está conectado



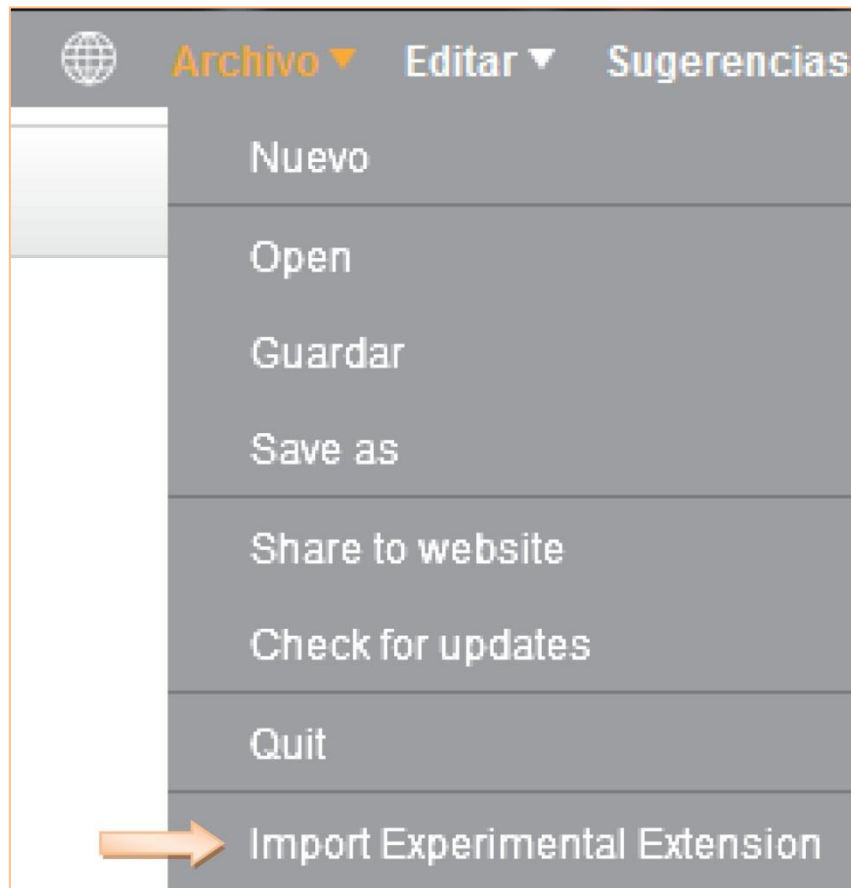
Conexión del Controlador de Leap Motion. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)

3. En la figura anterior se observa que aun no está conectado con el scratch 2.0. Esta conexión requiere de la instalación de un fichero que se llama *LeapMotion.json*. La misma aplicación nos muestra de donde descargarlo al hacer clic en el símbolo de interrogación en azul (ver siguiente imagen):



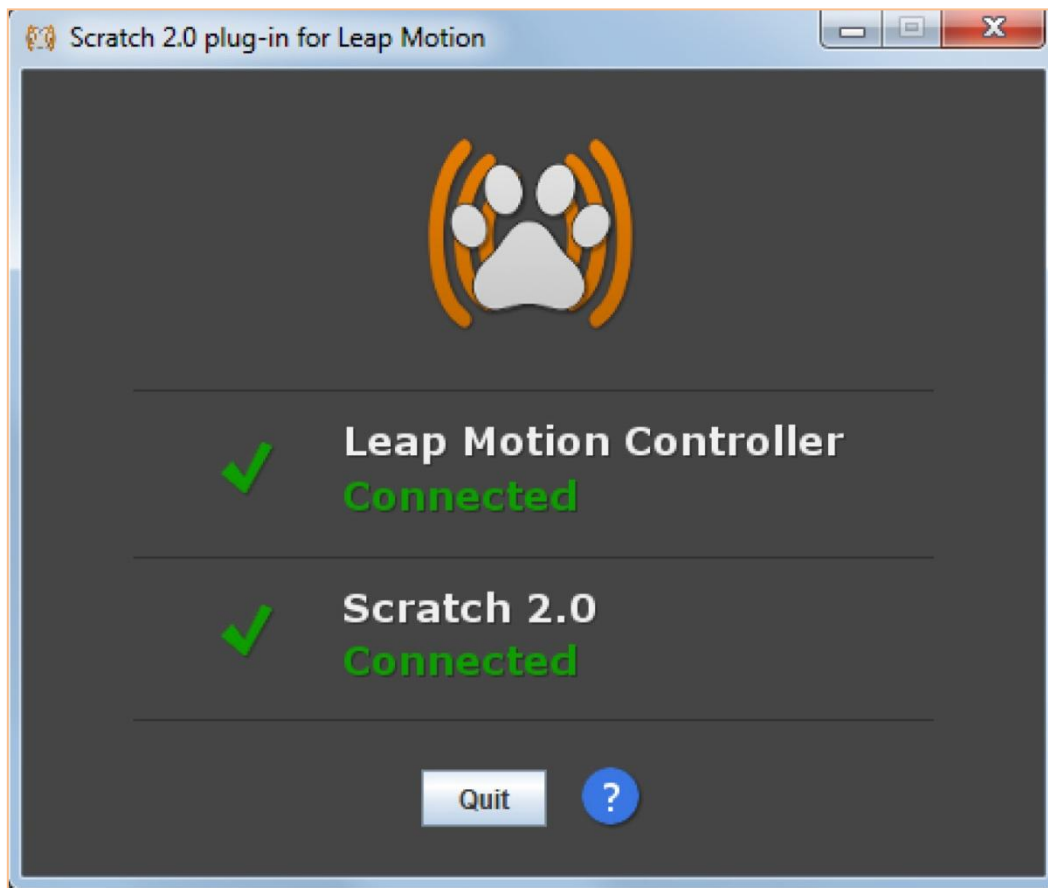
Pasos a seguir para la instalación del Leap Motion. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)

4. A continuación, abrimos el programa scratch 2.0 (online o no) y hacemos, simultáneamente, Shift (mayúsculas)+clic en Archivo. Se nos despliega un menú con una opción que se llama: "importar extensiones experimentales" "Importar extensión HTTP experimental", según sea o no la versión online. Al hacer clic sobre ella se nos abre una ventana que nos permite cargar el archivo LeapMotion.json del paso 3.



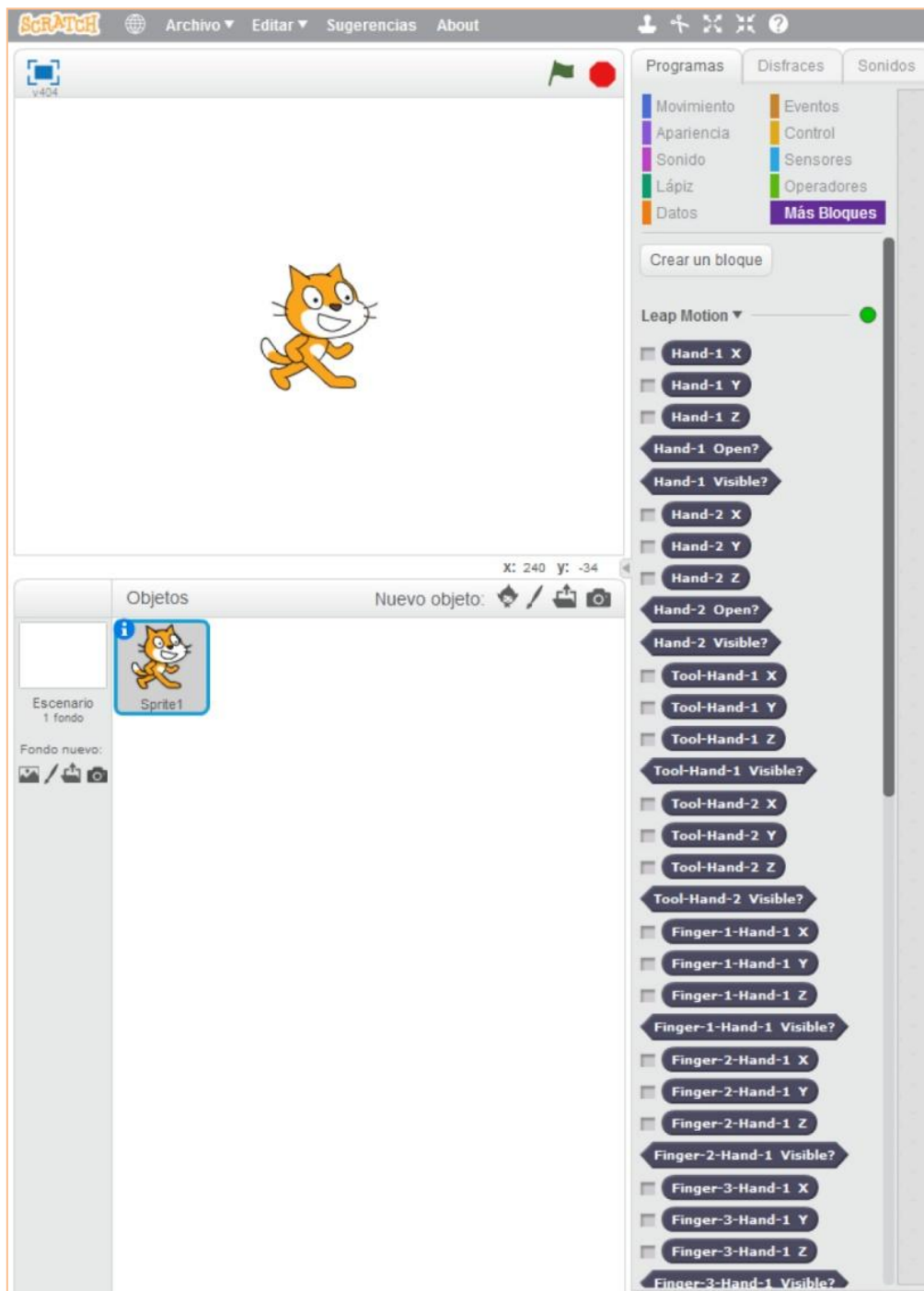
“Importar conexiones experimentales”. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)

5. Si ahora volvemos al “Airspace” (plugin del scratch 2.0) nos detecta que el scratch está conectado.



Scratch 2.0 conectado al plugin. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)

En la sección de **Más Bloques** del scratch 2.0 veremos que se han añadido más comandos (se verán en color negro). Son los comandos del leap motion. (El punto verde indica que el leap motion está conectado)



Comandos del Leap Motion en Scratch 2.0. Susana Oubiña Falcón. (CC BY)