

Guia actividad (ampliada)



Objetivos

- Profundizar en el uso de los bloques de apariencia
- Distinguir el uso de los diferentes objetos de nuestra programación, escenario y disfraces.
- Conocer los distintos efectos que podemos utilizar
- Realizar una coordinación en la puesta en escena



Actividad

1. Utilizando una imagen descargada de Internet, utiliza el editor de fondos para modificar alguna de sus propiedades.
 - Utiliza la herramienta de clonar para desvirtuar la imagen original.
 - Utilizando la herramienta de llenar color, genera un degradado en las zonas blancas de la imagen.
 - Ubica un texto con tu nombre o el del proyecto en alguna zona de la imagen.
2. Haz que tu fondo, utilizando el bloque apariencia y la orden de cambiar efecto a mosaico por valor de 25. Utiliza cualquier orden del bloque de control (al presionar, tecla, objeto, etc.).
3. El objeto 1 (gato) debes iniciararlo en la zona superior izquierda y, utilizando la función de achicar objeto, lo debes poner más pequeño.
4. Genera un segundo objeto de forma aleatoria (botón de la pantalla inferior de objeto sorpresa). Añade / importa a este objeto los diferentes disfraces que le correspondan.
5. Genera una obra de teatro con el siguiente diálogo entre los dos objetos:
 - Hola, cómo te llamas?
 - Scratch y tu?

- Aprendiz de programador
 - Cómo llevas el desarrollo del programa
 - Voy aprendiendo poco a poco pero con firmeza
 - Adiós
 - Chao
6. Durante el diálogo entre los objetos debes aplicar a cada uno diversos efectos gráficos (remolino, pixelar, etc.). Mientras habla el siguiente objeto debes generar efectos en el escenario (mostrar varios), recuperar o quitar los efectos gráficos aplicados en el apartado anterior del objeto.
7. Utilizando la orden del bloque de control repetir x-número de veces, simula que, mientras ocurre el diálogo, los personajes se mueven o saltan (de acuerdo a los disfraces de que dispongan).
8. Guarda el proyecto como **ActAmpliMovApa** y súbelo a la plataforma.
-