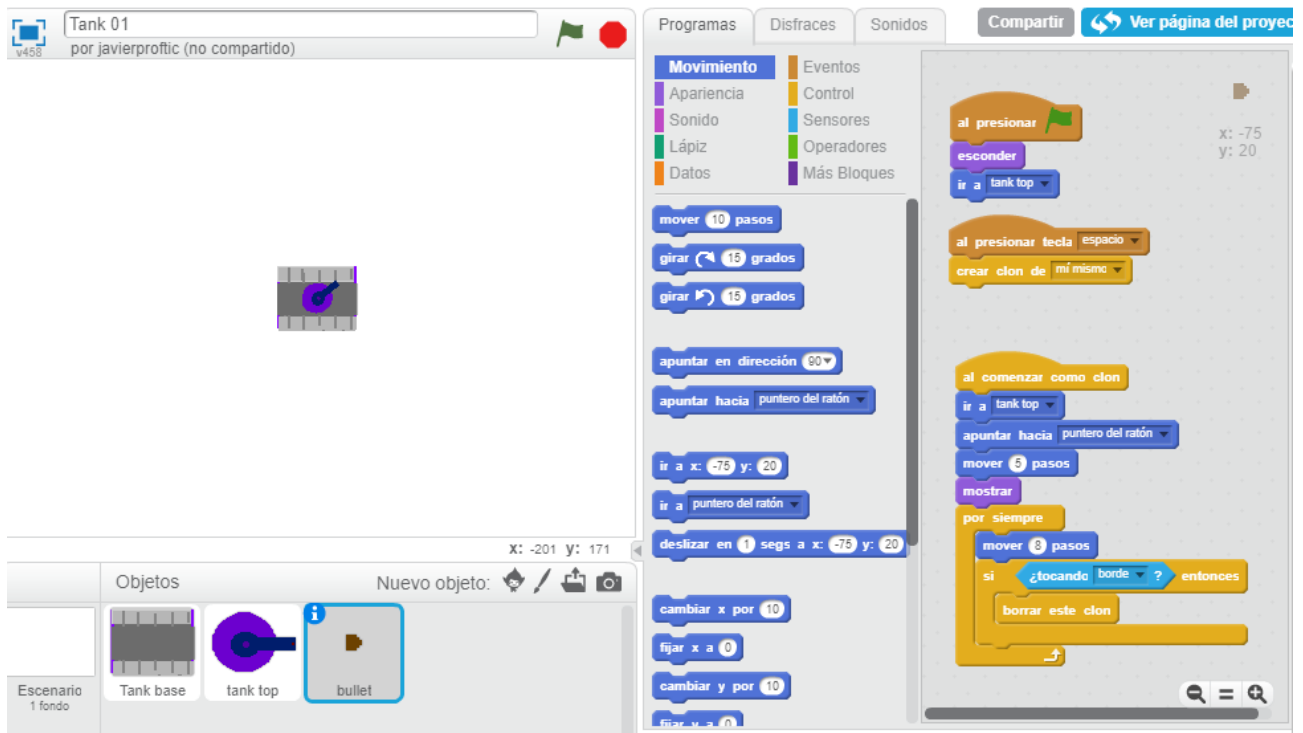


SCRATCH 2 - Clonar objetos

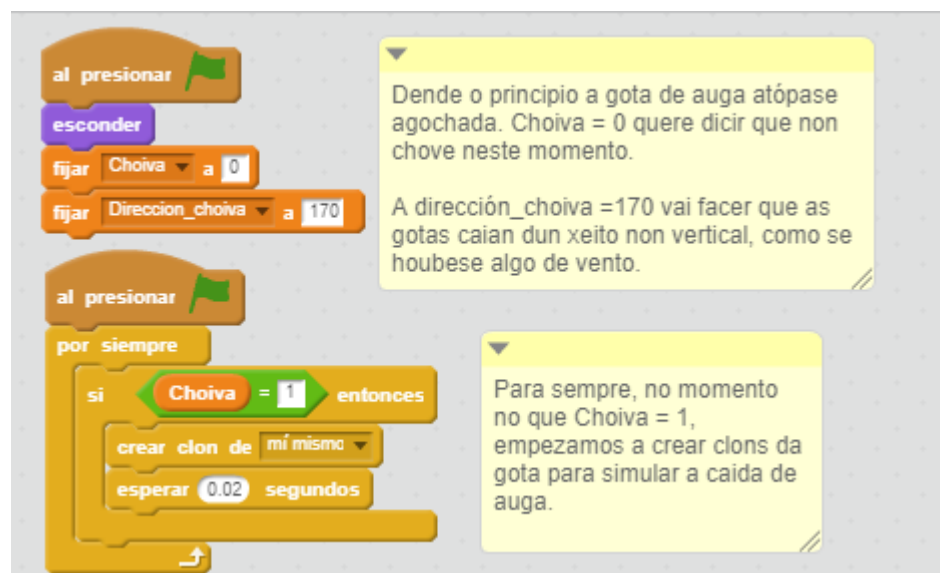
Cuando queremos realizar copias de un objeto, podemos utilizar la opción de CREAR UN CLON DE MI MISMO. Esto lo podemos utilizar para, por ejemplo, disparar balas. Cada bala será un clon de un sprite que habremos creado con anterioridad y escondido.

En el siguiente ejemplo, podemos ver un tanque que dispara copias del sprite BALA. Cada vez que pulsamos la tecla ESPACIO, se crea un clon de BALA.



El programa para cada clon es el que se puede ver debajo del bloque AL COMENZAR COMO CLON. Lo primero que hacemos es situar al clon en el lugar apropiado, en este caso en el mismo lugar que la parte superior del tanque, lo giramos en la dirección del ratón y lo movemos una cantidad de pasos para que aparezca desde el borde del cañón y no sobre el cañón. A partir de ahí, lo mostramos y hacemos que se mueva hasta que toque el borde.

Otro ejemplo puede ser estos bloques para generar un efecto de lluvia:



The image shows a Scratch script for simulating rain. The script is as follows:

```
al comenzar como clon
  ir a x: número al azar entre -240 y 240 y: 180
  apuntar en dirección Direccion_choiva
  mostrar
  repetir (40)
    mover 8 pasos
  esconder
al comenzar como clon
por siempre
  si Choiva = 0 entonces
    borrar este clon
```

The script is set against a grey background with a light blue grid. The first block is an orange 'when green flag clicked' block. The second block is a blue 'go to x: random number between -240 and 240 y: 180' block. The third block is a blue 'point in direction Direccion_choiva' block. The fourth block is a purple 'show' block. The fifth block is an orange 'repeat 40' block containing a blue 'move 8 steps' block. The sixth block is a purple 'hide' block. The seventh block is an orange 'when green flag clicked' block. The eighth block is an orange 'forever' loop containing a green 'if Choiva = 0 then' block with a 'delete this clone' block inside.

Each clone appears at a random point from the top (y=180).

Move 40 times x 8 steps and disappears.

If Direccion_choiva = 180 then they fall vertically. If we put 160, 170... they fall with a small diagonal component.

As soon as Choiva returns to 0, we delete all the water drops.