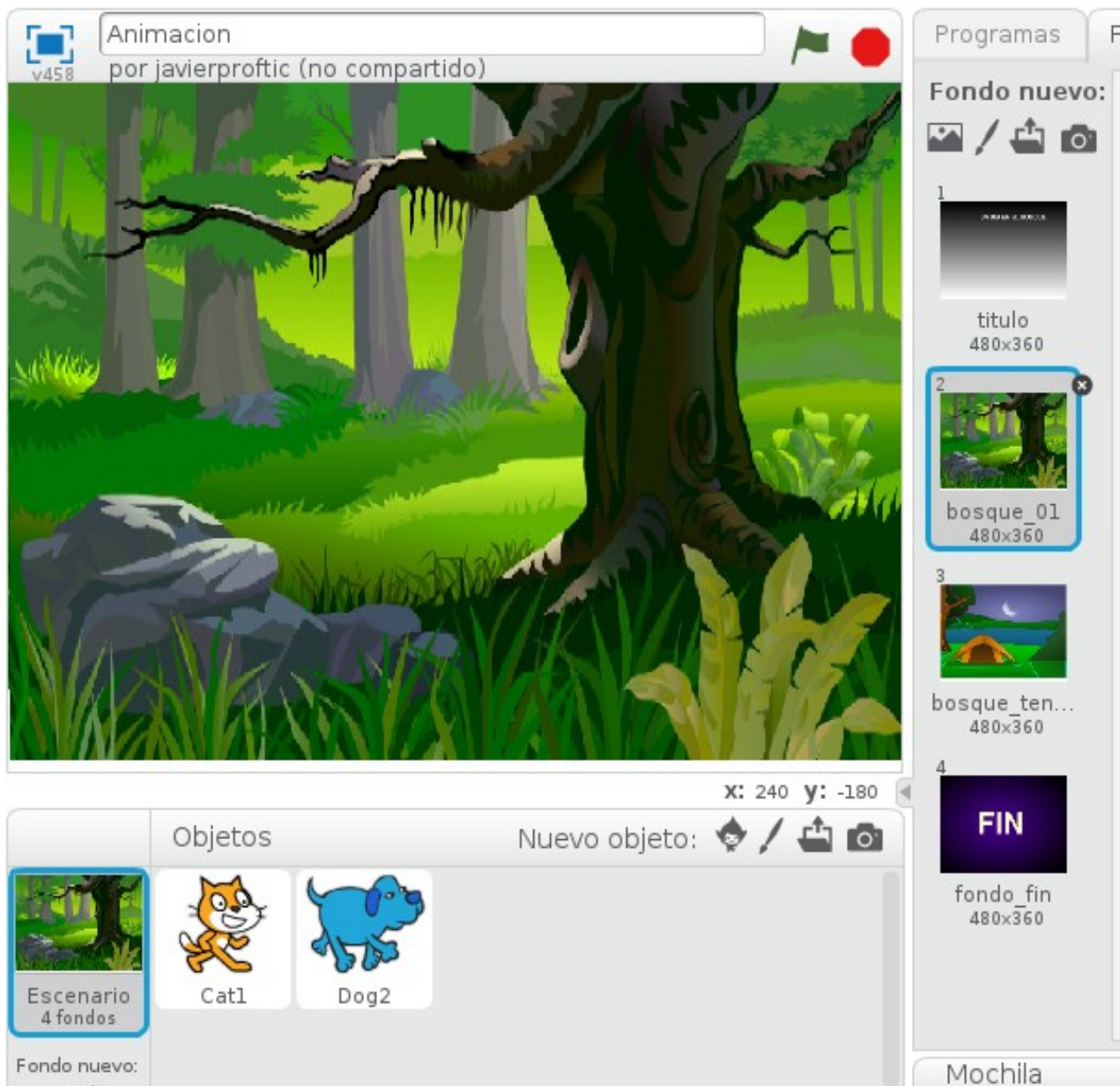


SCRATCH 3 - Crear una animación con cambios de escenario

En Scratch, situaremos como *Escenario* (stage) todo elemento decorativo que vaya a mantenerse estático durante el programa. Si seleccionamos el *Escenario*, vemos que podemos añadirle programas, pero ningún bloque de movimiento.

En nuestro caso, queremos disponer de varios Escenarios distintos a los que debemos ir cambiando durante la ejecución del programa. Estos *escenarios*, o fondos, son los equivalentes a los disfraces de los *sprites*. En el siguiente ejemplo, vemos como nuestro Escenario contiene 4 fondos diferentes: un título, un bosque, una tienda de campaña e un fondo para el FIN:



Los fondos podemos dibujarlos nosotros mismos o cargar una imagen que hayamos buscado previamente en Internet.

Para que cambie entre ellos debemos “programarlo”, añadiéndole los bloques necesarios. Vamos a utilizar los bloques siguientes:



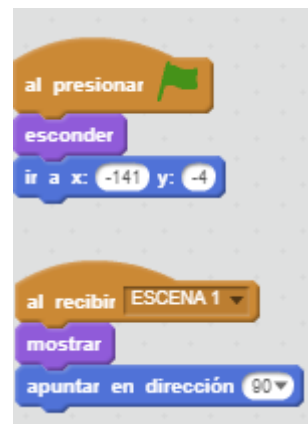
Al igual que cuando queremos animar un sprite, “siguiente fondo” avanza un fondo. Si queremos más control, “cambiar fondo a NOMBRE_FONDO” cambia el fondo al que llamemos NOMBRE_FONDO, independientemente de su posición. Conviene utilizar nombres fácilmente reconocibles para los fondos y los sprites, para poder entender bien el programa y detectar los errores con mayor facilidad.

Por ejemplo, el conjunto de bloques del Escenario podría quedar así:



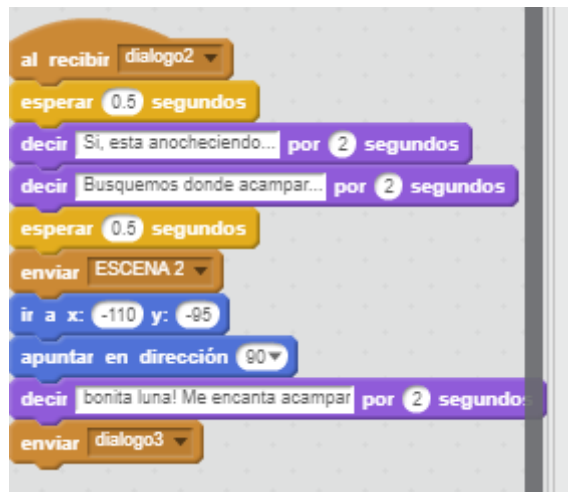
En este caso, siempre que pulsemos la bandera verde, el fondo pasa a “título”, espera un segundo y envía a todos los elementos del programa el aviso “ESCENA 1” mientras cambia el fondo a “bosque_01”.

Cuando todos los sprites reciben “ESCENA 1” saben que tienen que empezar a actuar: moverse, hablar, etc. También le vamos a incluir un código para que estén escondidos al inicio (durante el título) y aparezcan cuando reciban “ESCENA 1”:



Serán otras partes del programa (algún sprite) las encargadas de decirle a todos, incluido al fondo, que cambie de escena. Entonces, en algún lugar habrá un ENVIAR A TODOS “ESCENA 2” y un ENVIAR A TODOS “FIN”. En el código del fondo, podemos ver que cuando recibe esos mensajes, cambia el fondo a “bosque_tenda” y a “fondo_fin”.

Por ejemplo, en este programa son los sprites del gato y del perro los encargados de enviar esos mensajes:



También utilizamos mensajes llamados “diálogo1”, “diálogo2” y “diálogo3” para sincronizar las charlas entre los personajes.

Podéis ver el ejemplo completo en el enlace siguiente: [Scratch: Cambio de escenas y diálogos](#).