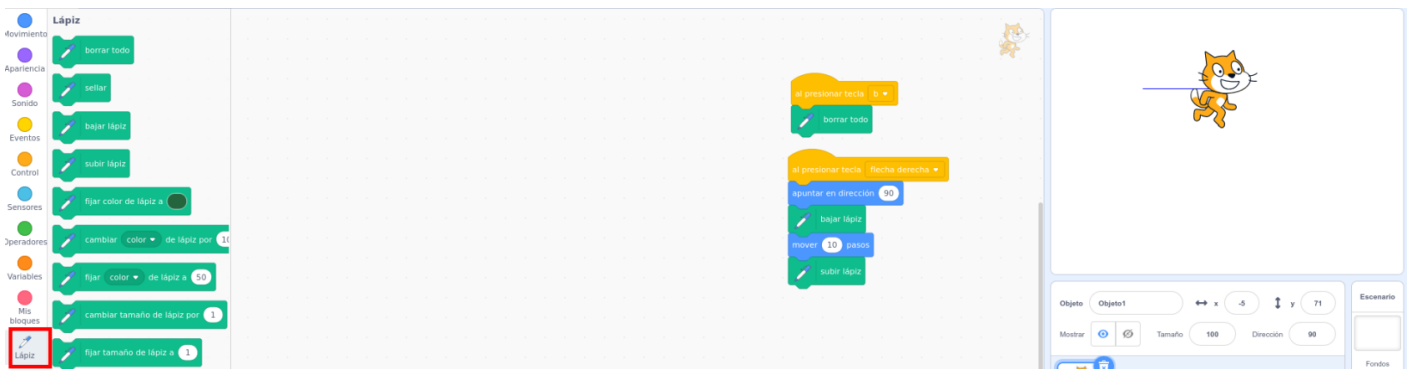


Lápiz y Sonido

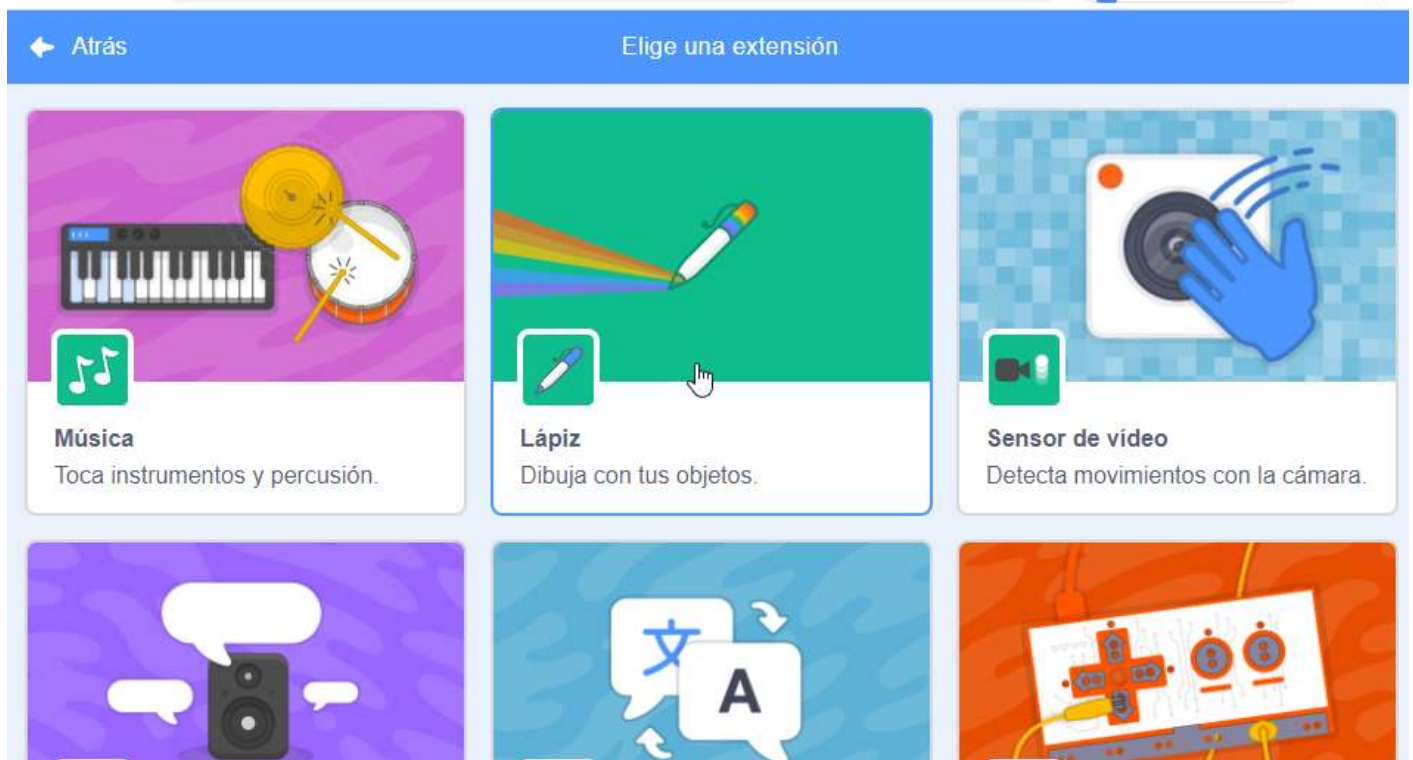
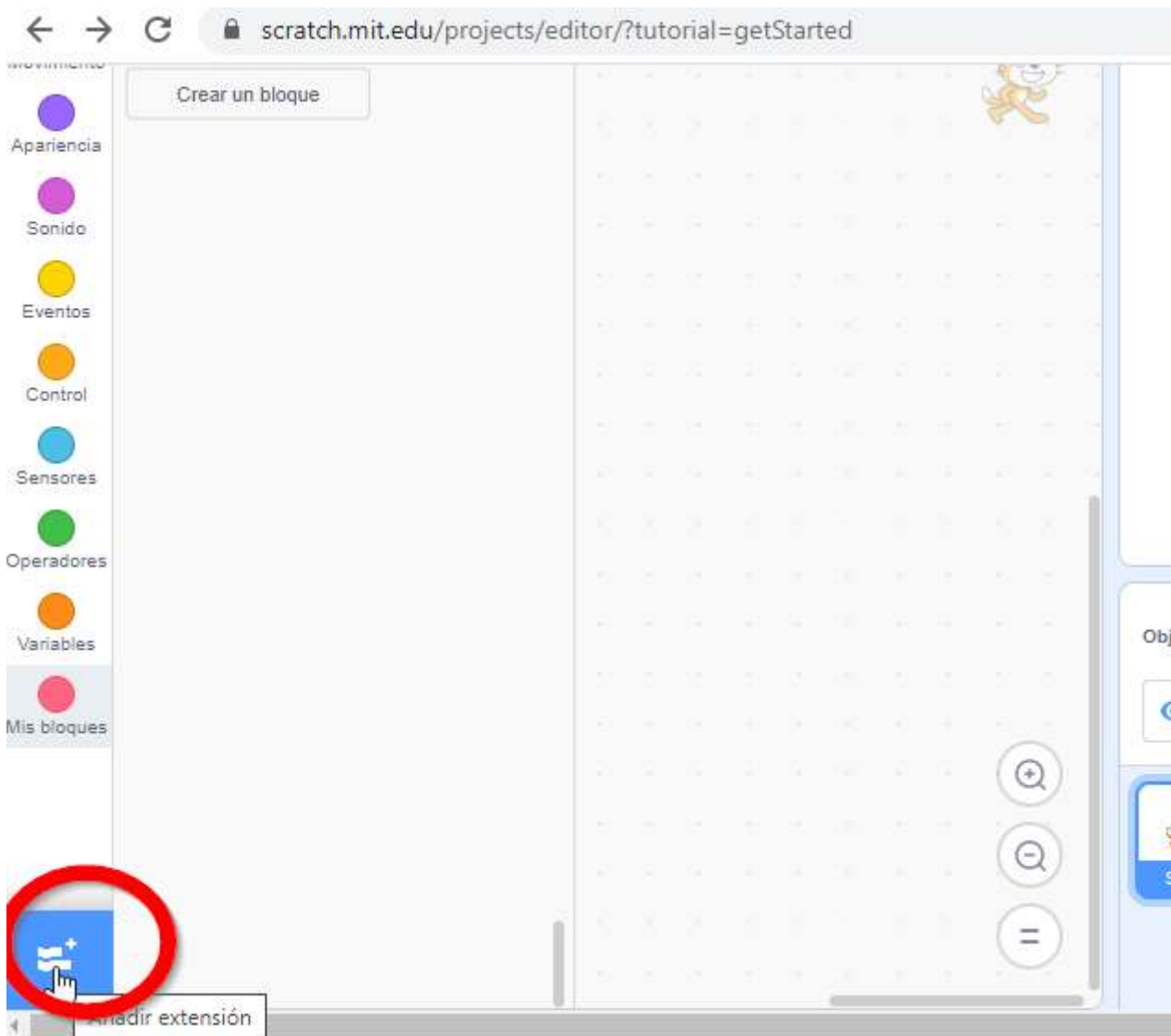
Lápiz

Los bloques de **Lápiz** sirven para dejar una estela por donde el objeto se mueva. Para que deje la estela dibujada, es necesario añadir el bloque "bajar lápiz" previamente al movimiento. Cuando terminemos de pintar, habrá que poner el bloque de "subir lápiz" para que al volver a mover el objeto ya no pinte. Será posible pintar con distintos colores y grosores. El bloque "borrar" sirve para borrar todo lo pintado. Podemos poner un Programa que al darle a la tecla "b" borre todo. Puedes probar a poner estos bloques para que veas su efecto:



¿Dónde está la instrucción lápiz?

Antes estaba por defecto, ahora tienes que añadirlo como extensión



Sonido

Los bloques de **Sonido** sirven para reproducir sonidos en algún momento de nuestro programa. Cada objeto viene con un sonido predeterminado. Pero nosotros mismos podemos grabar o añadir música que ya tengamos en nuestro ordenador:

Código Disfraces **Sonidos**

1 Miau 0.55

Sonido Copiar

Más rápido Más lento Más fuerte Más suave Silenciar Ajustar

Cargar un sonido de nuestro ordenador

Cargar un sonido "sorpresa"

Grabar nuestro propio sonido

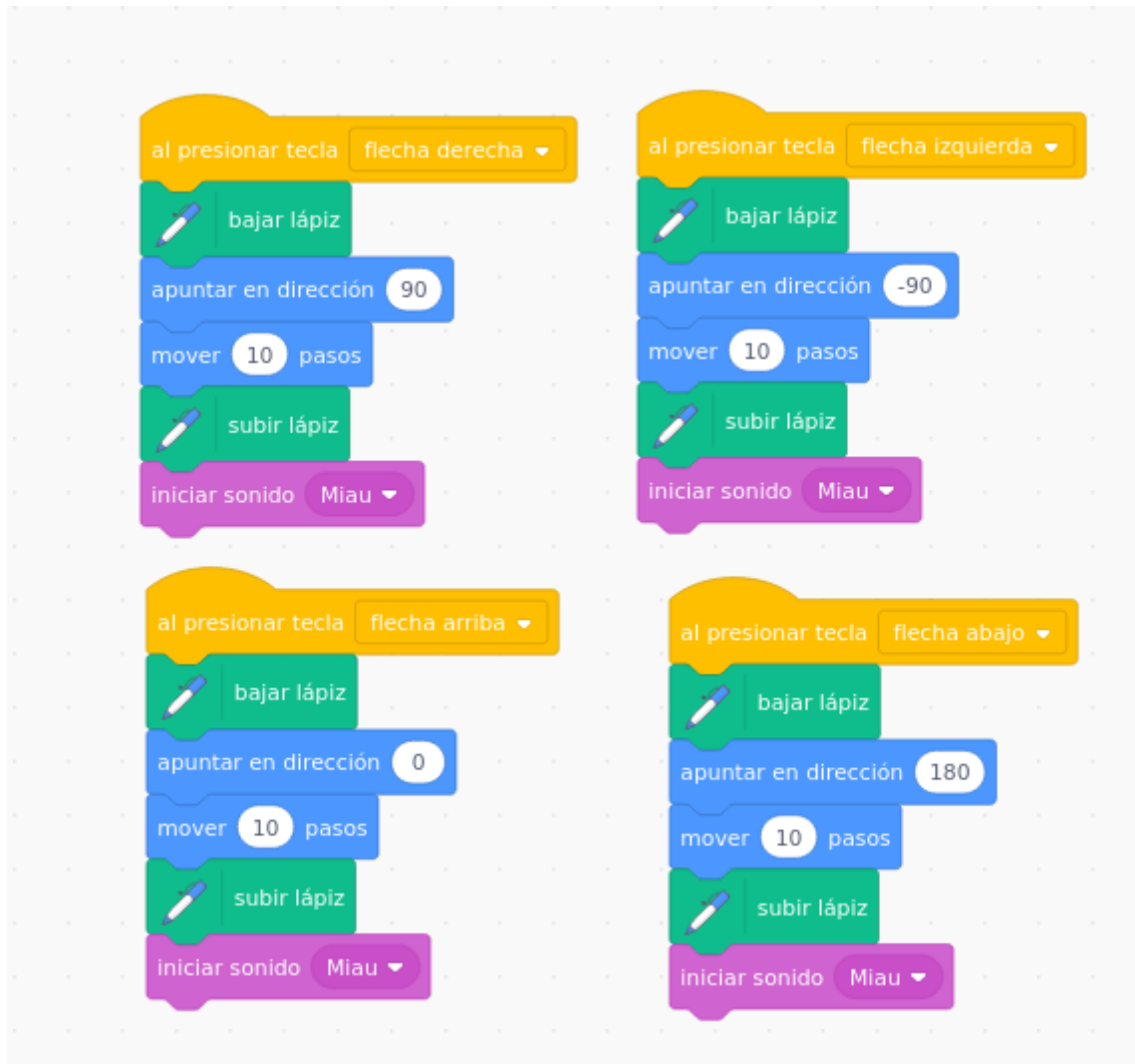
Escoger un sonido de los existentes

Elige un sonido

Caso práctico

Haz un programa que muestre el camino por donde se ha movido el gato. Añade que suene un "miau" después de haber pintado la línea.

Solución

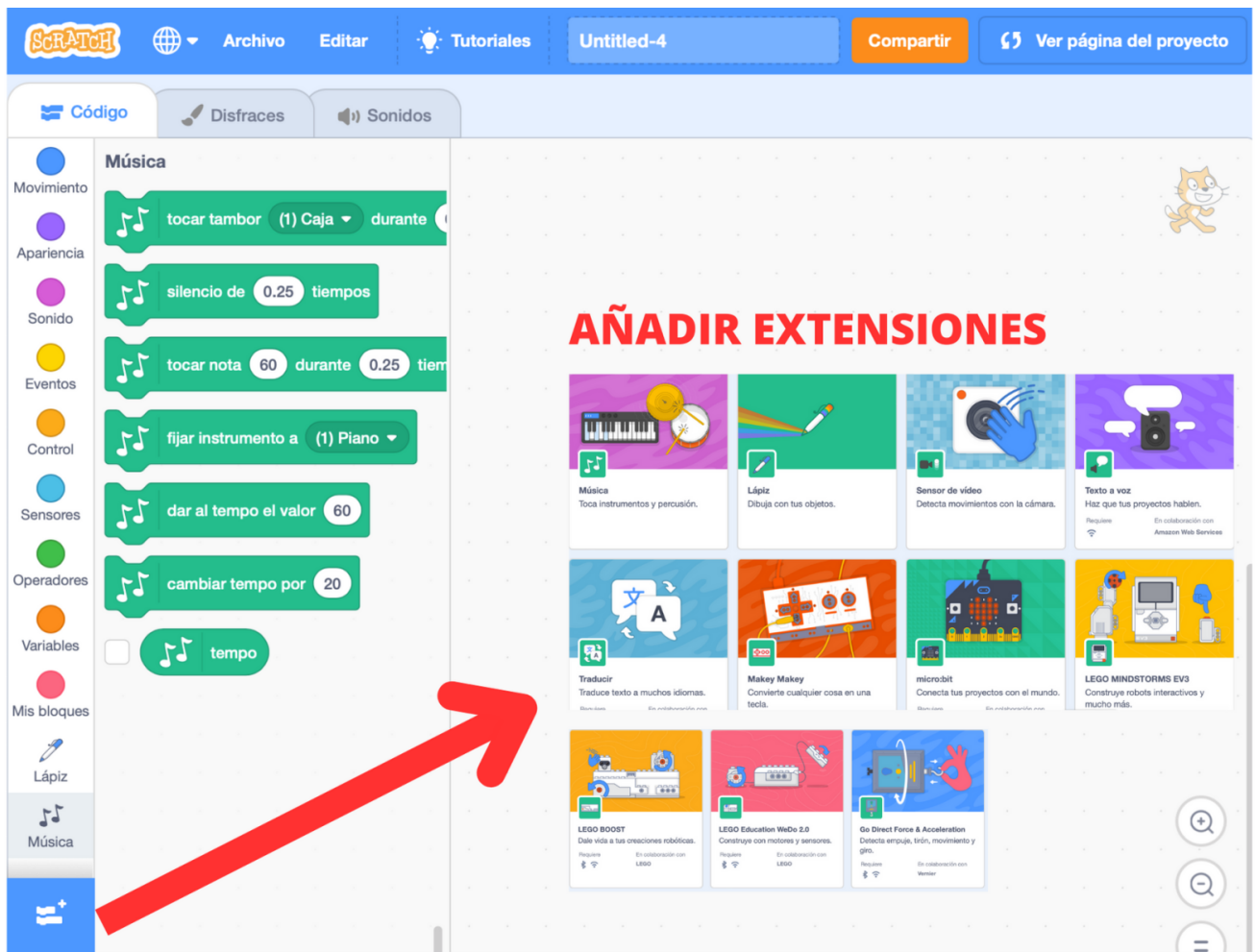


Música

Además de los bloques de sonido, Scratch también dispone de un conjunto de bloques para añadir música en nuestros programas

¿Dónde está la instrucción de música?

Antes estaba por defecto, ahora, igual que el lápiz, hay que añadir la extensión **Música**



Estos bloques los necesitarás para contestar una de las preguntas de los cuestionarios del curso.

Agradecimientos a Paola García @paolagarab

Revision #7

Created 1 February 2022 12:25:03 by Equipo CATEDU

Updated 19 June 2023 14:37:29 by Ana López Floría