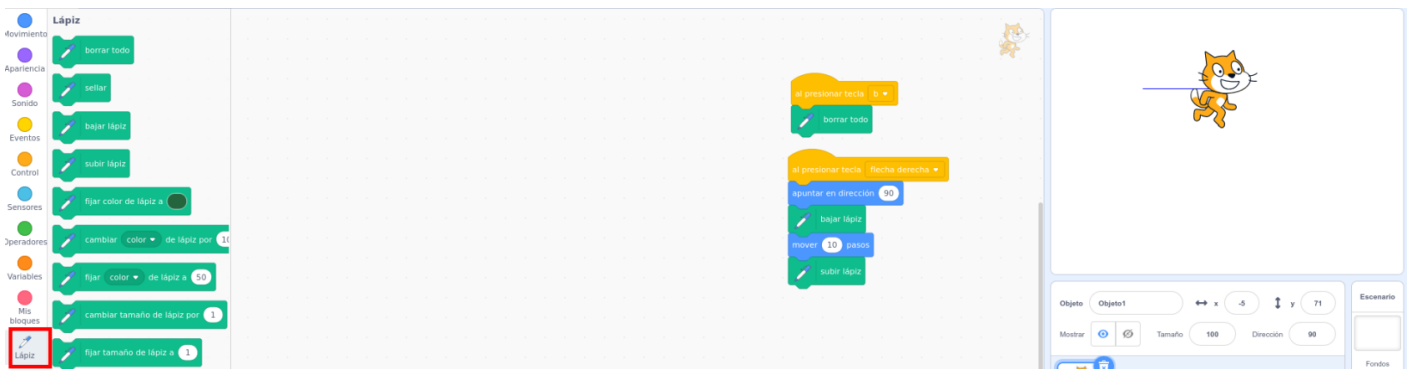


Lápiz y Sonido

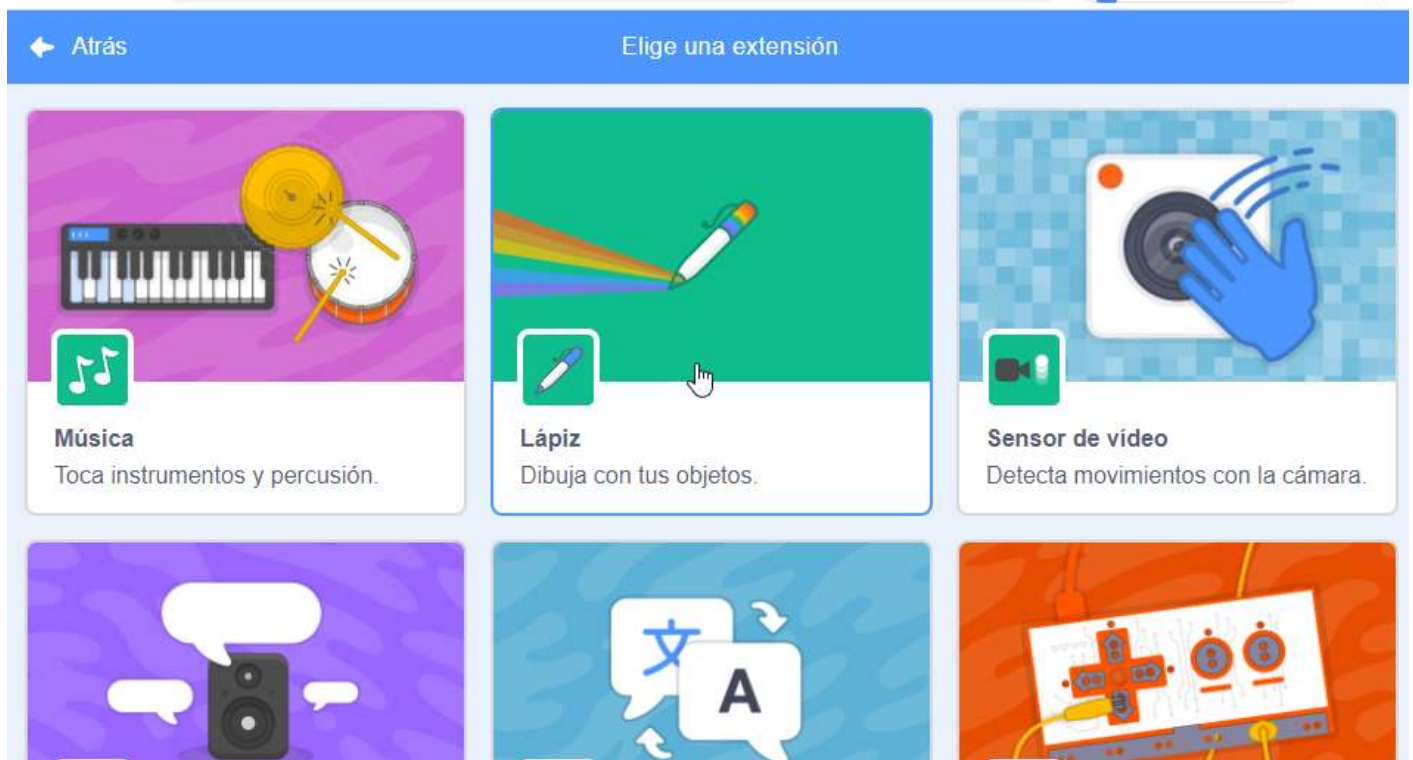
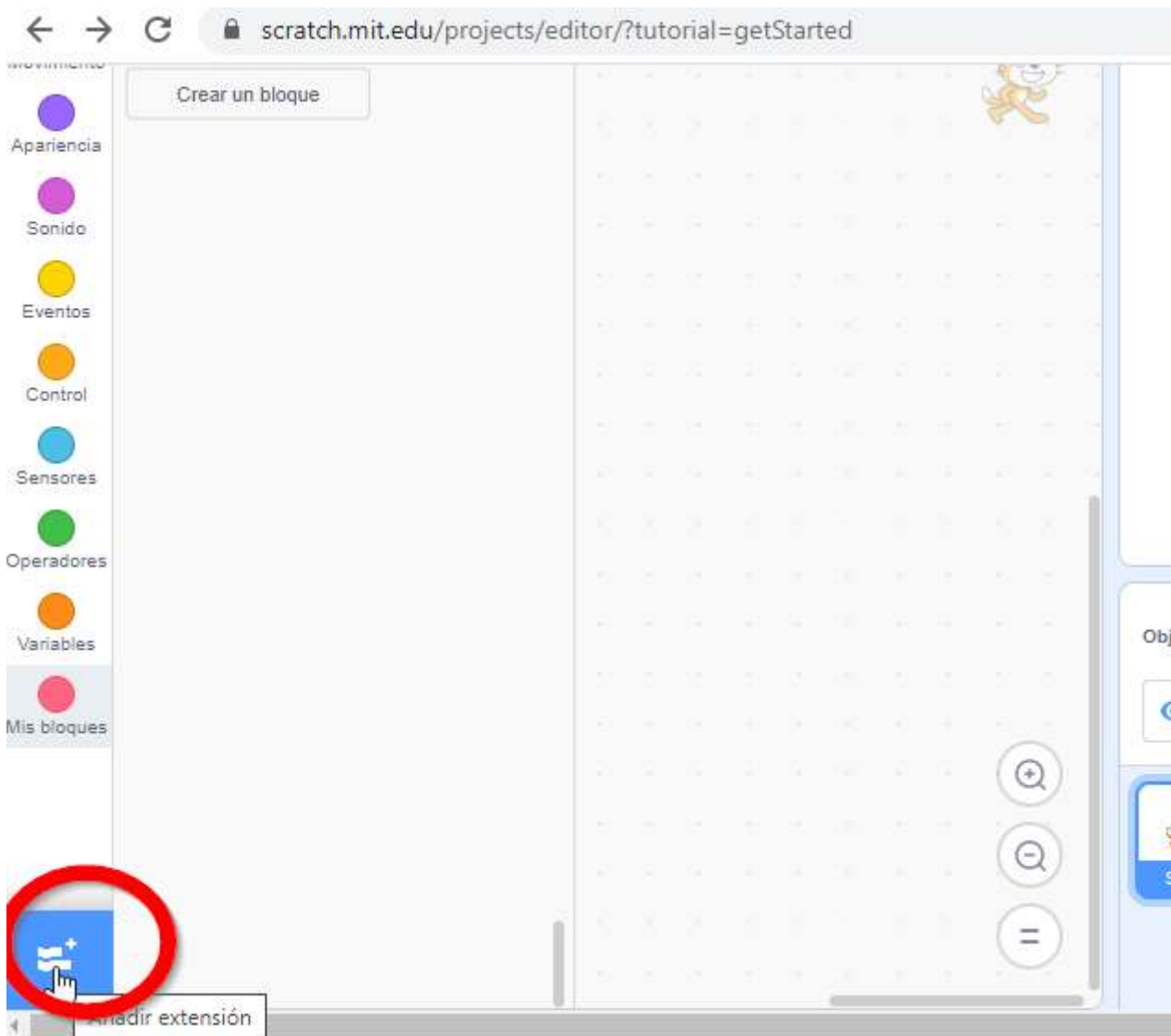
Lápiz

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:

The screenshot shows a web application interface for sound editing. At the top, there are three tabs: 'Código', 'Disfraces', and 'Sonidos', with 'Sonidos' highlighted by a red box. On the left is a vertical sidebar containing a list of sound items, each with a number, a speaker icon, a name, and a duration. The first item is '1', 'Miau', with a duration of '0.55'. Below the list are four icons: a plus sign, a star, a microphone, and a magnifying glass. At the bottom of the sidebar is a green circular button with a speaker icon and a plus sign, with a tooltip that says 'Elige un sonido'. The main workspace on the right has a header with 'Sonido' and a text input field containing 'Miau'. To the right of the input field are two arrow buttons and a 'Copiar' button. The center of the workspace is a large purple rectangular area representing a sound waveform. At the bottom of the workspace is a control bar with a play button, followed by five buttons with icons and labels: 'Más rápido', 'Más lento', 'Más fuerte', 'Más suave', and 'Silenciar'. A partially visible 'Apagar' button is on the far right.

Cargar un sonido de nuestro ordenador

Cargar un sonido "sorpresa"

Grabar nuestro propio sonido

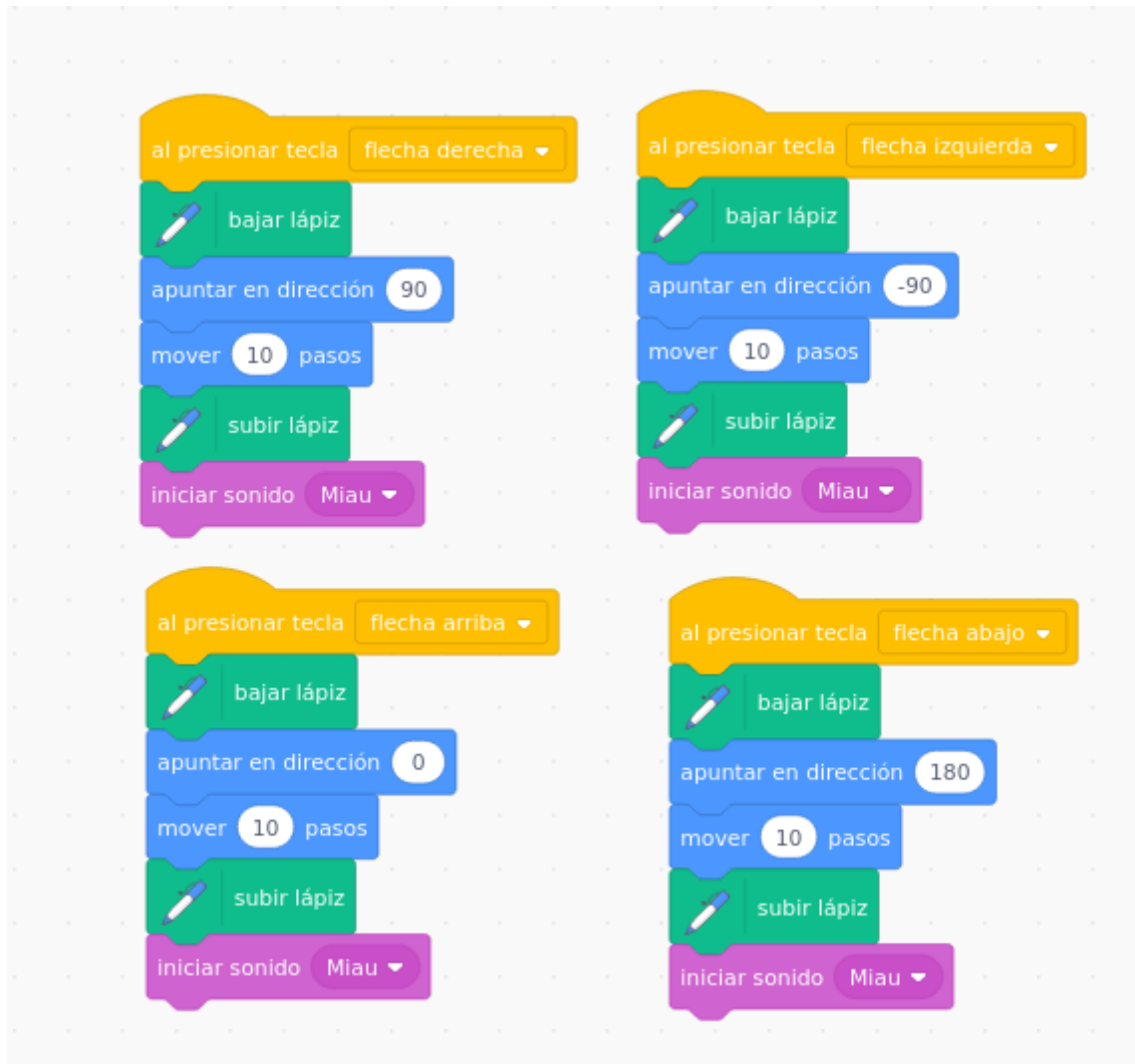
Escoger un sonido de los existentes

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

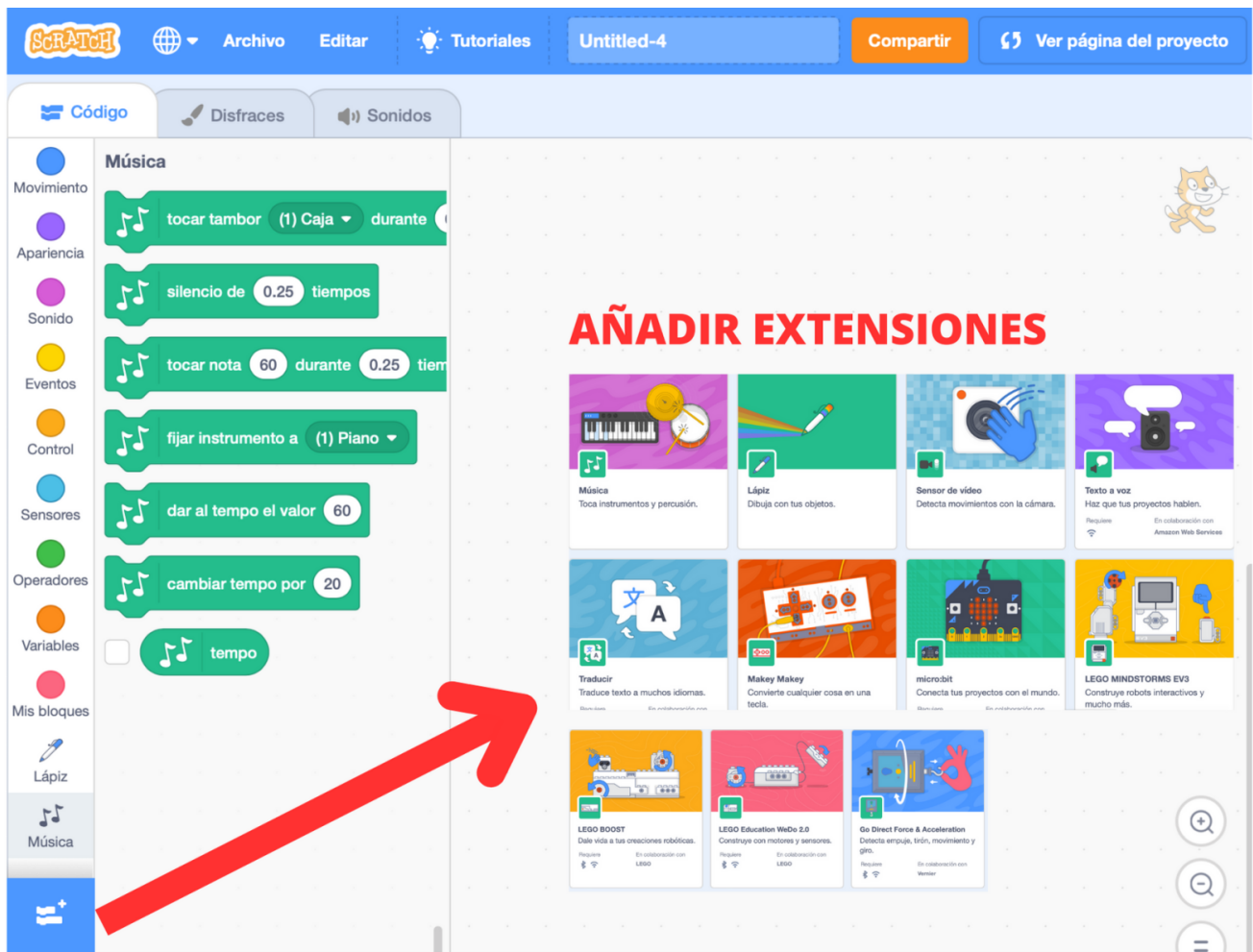


Música

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