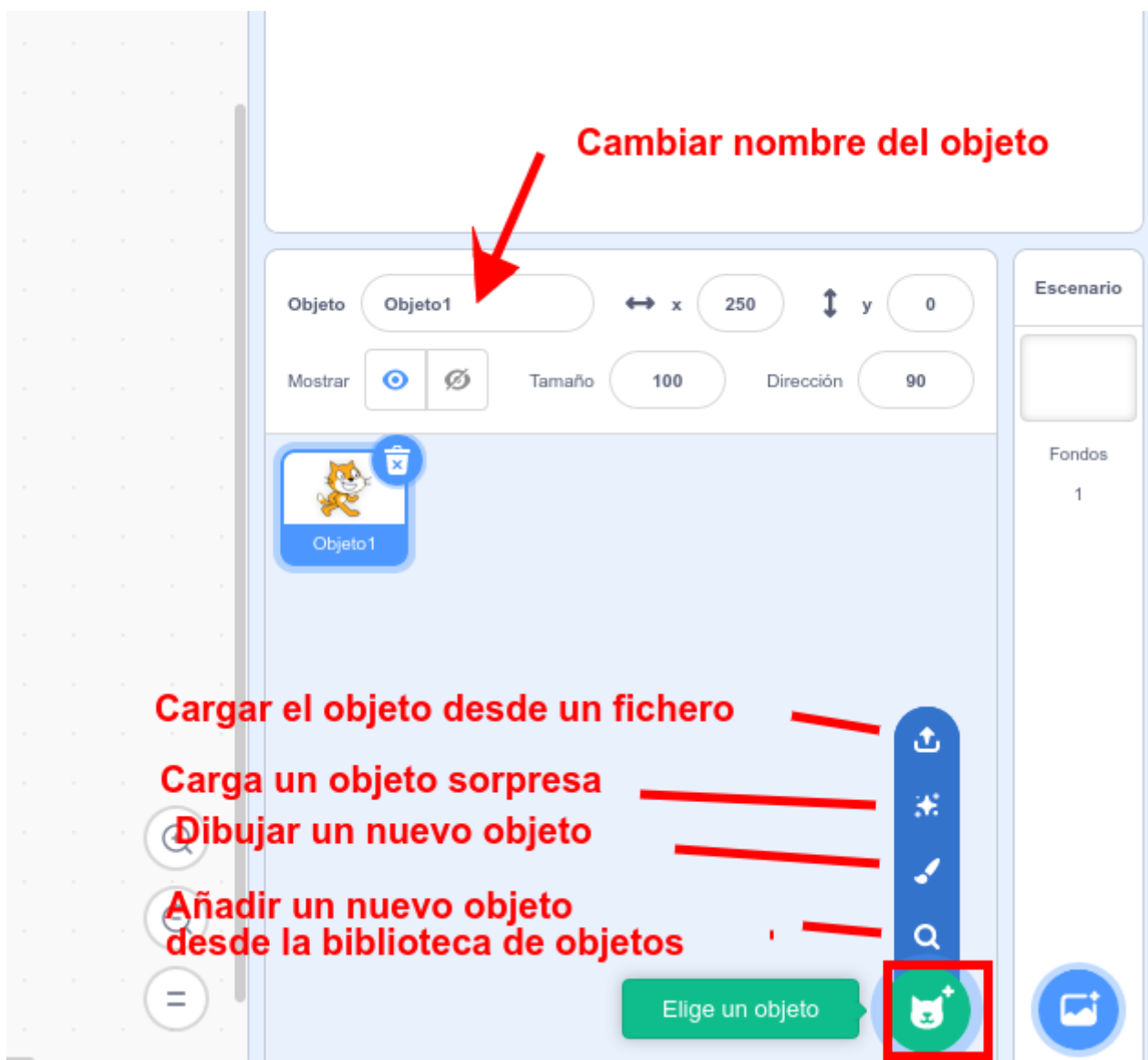


# Objetos, Disfraces y Fondos

## Actividad: OBJETOS

Un nuevo proyecto viene con un objeto: es un Gato. Se puede cambiar el nombre al objeto, dándole con el Botón derecho - Info y luego cambiándole el nombre en el recuadro.

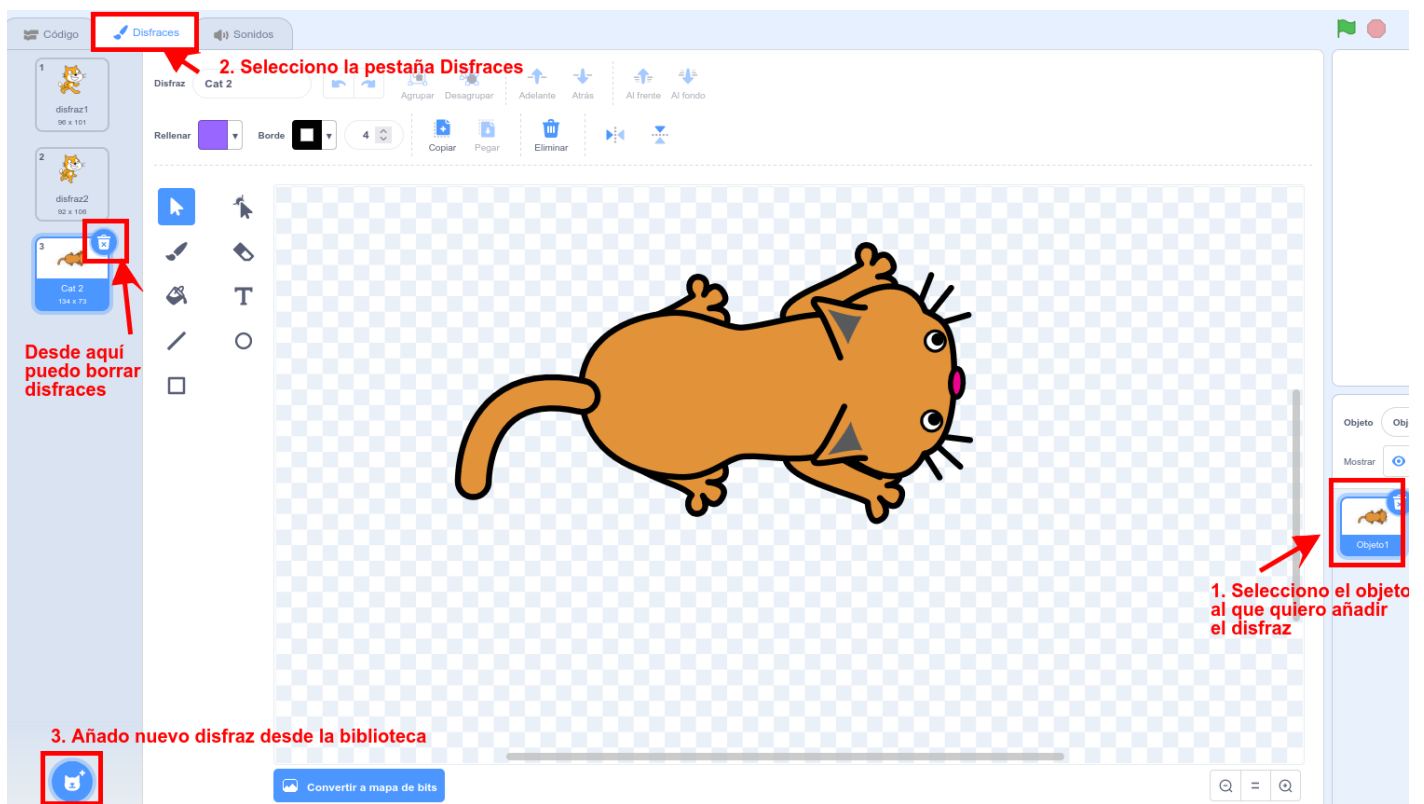


Añade un nuevo objeto desde la biblioteca de objetos, en concreto el objeto "Dog1". Está en la categoría **Animales**.

## Actividad: DISFRACES

Cada objeto puede tener muchos disfraces. El Gato por defecto viene con 2 disfraces. Podemos añadir un nuevo disfraz a un objeto.

Añade un nuevo disfraz al objeto Gato: Primero haz clic en el objeto Gato. luego añade el disfraz **Cat2** al objeto Gato desde la **biblioteca de disfraces**.



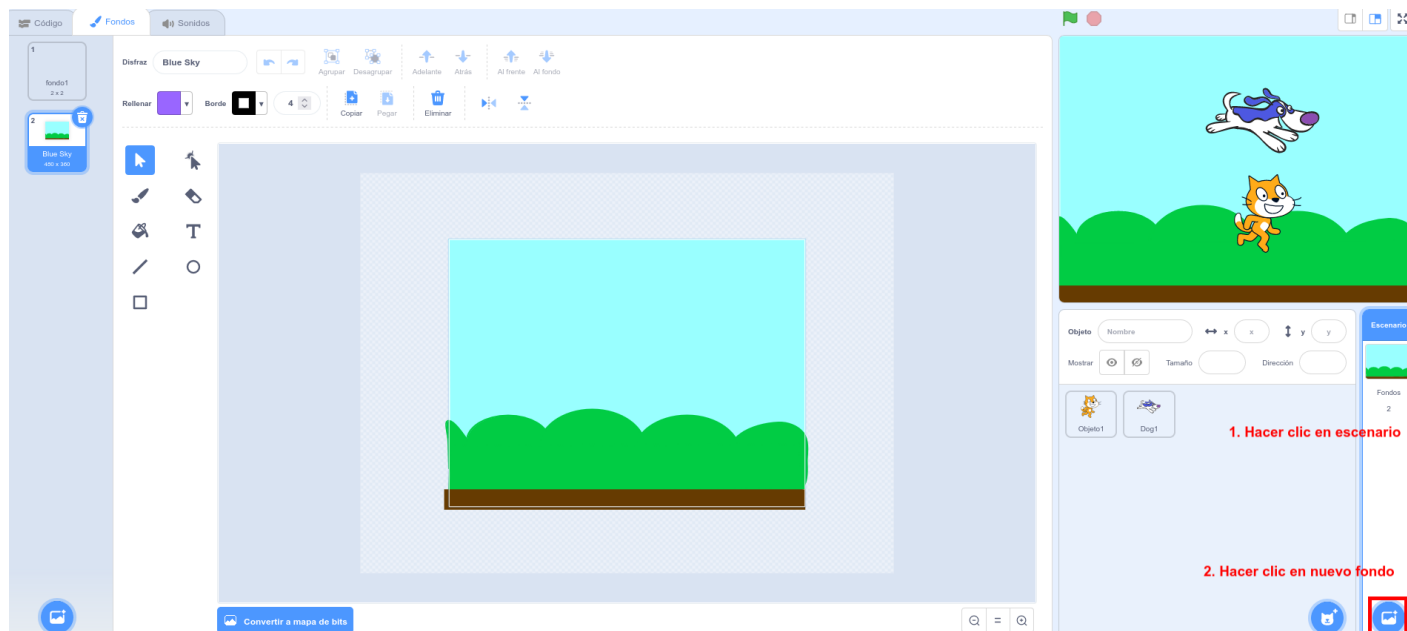
También podemos borrar disfraces: Borra el disfraz que acabas de añadir.

## Actividad: ESCENARIO

El escenario en Scratch se comporta como un objeto más, que puede tener programas asociados (aunque obviamente sin algunos bloques como por ejemplo el de movimiento) disfraces (aquí

llamados fondos) y sonidos.

Inicialmente el escenario es blanco. Podemos tener preparadas varias imágenes que podemos hacer que sean el fondo del programa.



Añade un fondo de la biblioteca de fondos, por ejemplo el fondo "blue sky".

Revision #4

Created 1 February 2022 12:25:02 by Equipo CATEDU

Updated 24 November 2023 21:19:43 by Ana López Floría