

# El entorno de trabajo de MakeCode

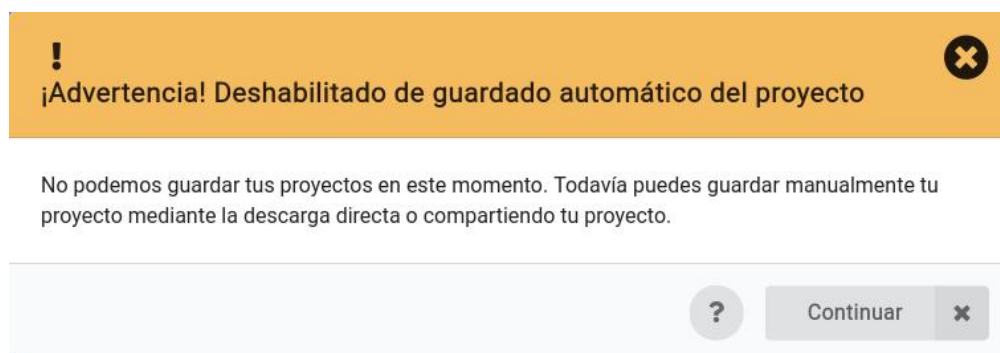
“ El **punto de partida** para el estudio de un lenguaje de programación pasa inevitablemente por los **lenguajes gráficos** o de bloques que facilitan su estudio al mostrar de forma visual las instrucciones del algoritmo programado. (Morales, 2023)

Aunque micro:bit dispone de 12 lenguajes de programación, la mayoría de ellos textuales, parece apropiado iniciar al alumnado en la **codificación con bloques**. Generalmente, la realización de programas con bloques es el paso siguiente a los juegos desconectados de codificación, a los robots de suelo y los paneles de programación desenchufados.

**MakeCode** ofrece un entorno integrado, simple e intuitivo de **codificación por bloques**. Hay que decir que en el entorno de MakeCode también están disponibles los lenguajes **Java** y **Python**, con la ventaja de que un programa desarrollado mediante bloques puede ser traducido instantáneamente a cualquiera de los otros dos lenguajes. También es posible realizar la operación inversa, es decir, traducir un programa en Java o Python a bloques.

Para acceder al entorno basta con abrir en un navegador cualquiera el enlace:

<https://makecode.microbit.org/>. Si nuestro navegador tiene desactivadas las cookies o navega en

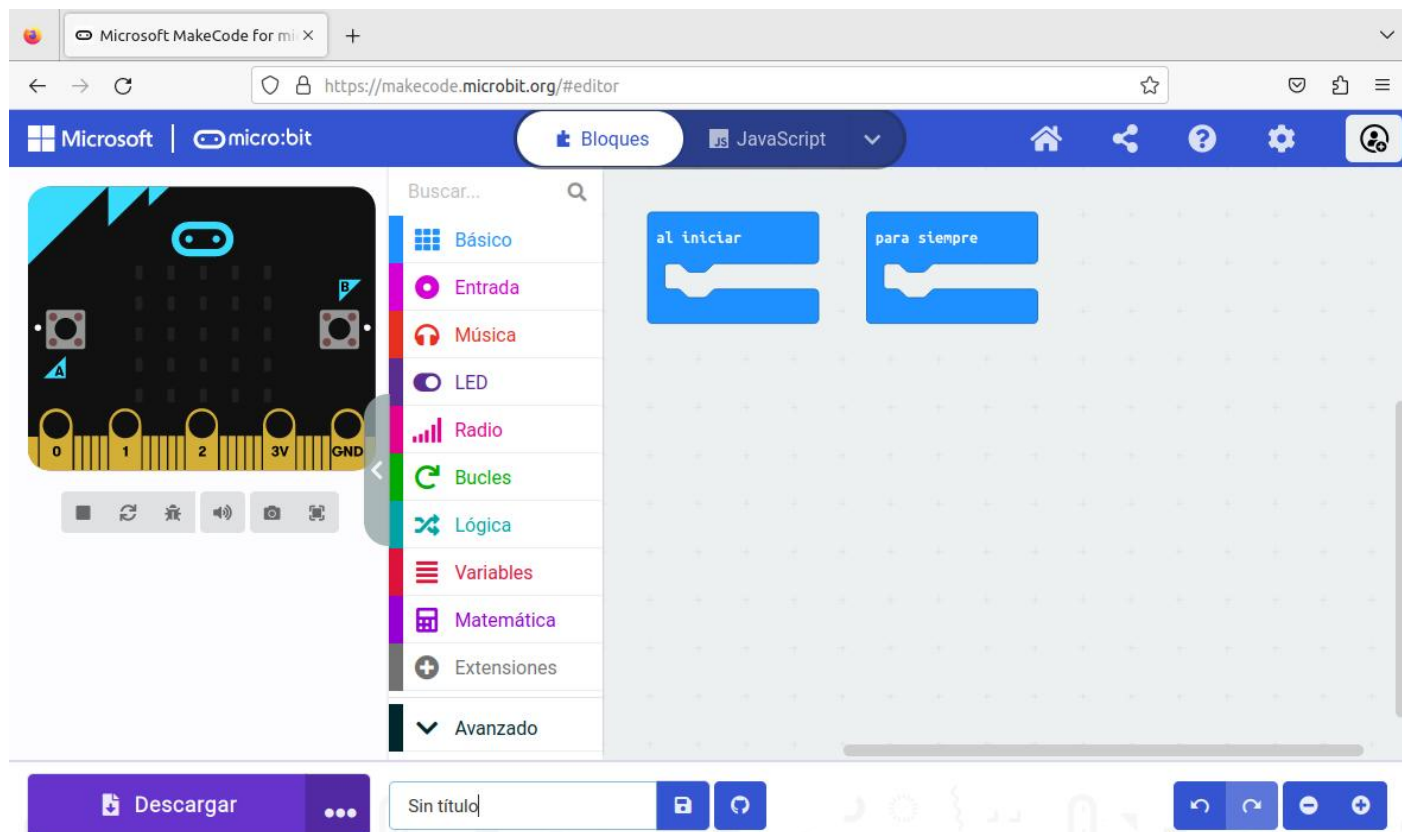


Pulsando sobre el botón de

**continuar** aparecerá la ventana principal de MakeCode. Para iniciar el entorno de programación habremos de pulsar sobre el botón de **nuevo proyecto**:



MakeCode nos pedirá seguidamente **dar un nombre** cualquiera al proyecto y pulsar el **botón de crear**, tras lo cual se abrirá la ventana del editor.



*Entorno Microsoft MakeCode. Captura de pantalla*

Para trabajar con MakeCode no se requiere registro. No obstante, pulsando sobre el icono de la esquina superior derecha, situado en la barra de herramientas, es posible acceder a MakeCode desde una cuenta de Google o de Microsoft. Esta característica permite guardar en la nube los diseños realizados y acceder a ellos desde cualquier ordenador.

Podemos ajustar el **idioma de la interfaz** pulsando sobre la rueda dentada de la esquina superior derecha. Están disponibles 33 idiomas, incluyendo el español.

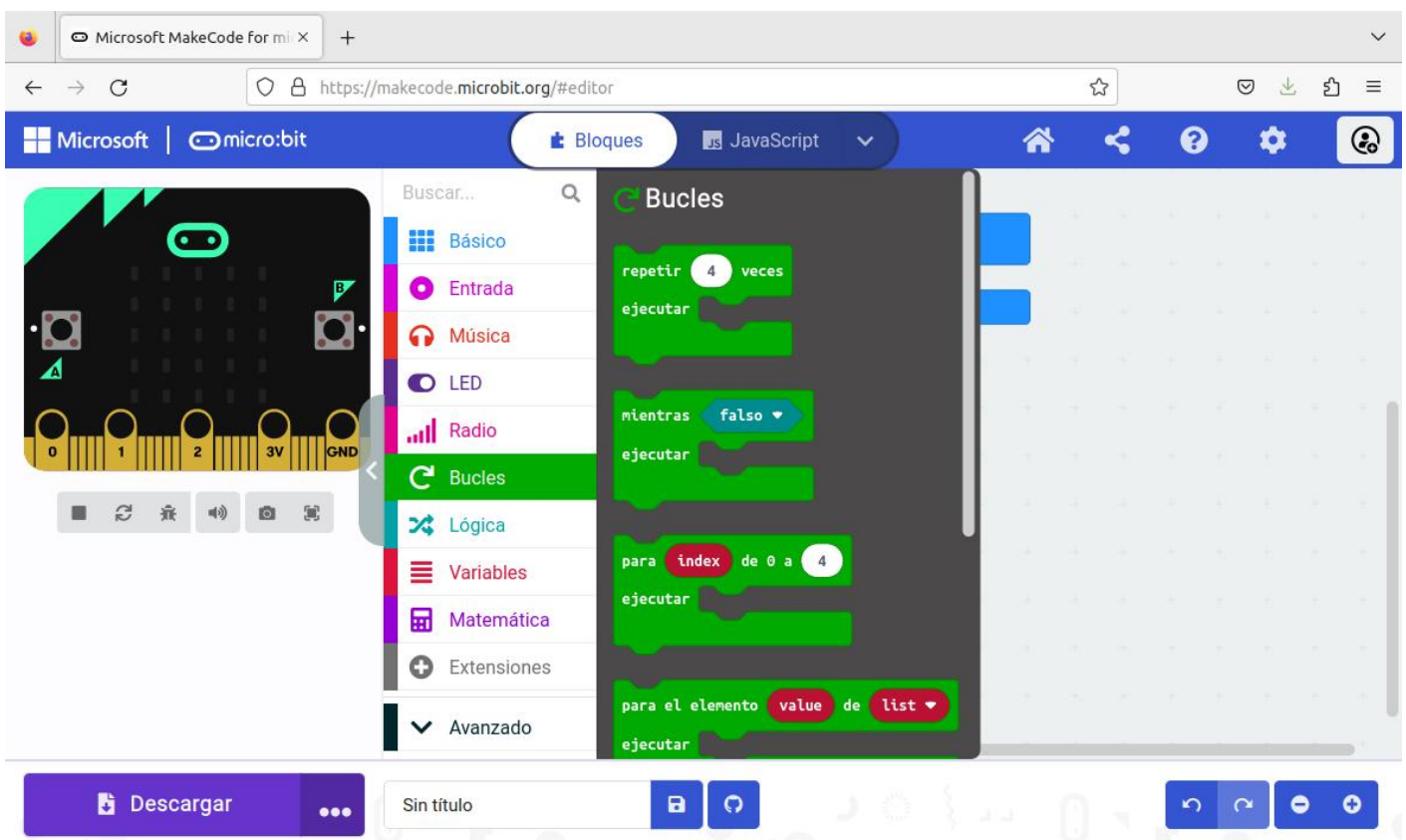
El panel de la izquierda representa el anverso de una placa micro:bit. Se trata de un **simulador**, que mostrará en tiempo real el efecto del programa en desarrollo. Nótese que no es necesario disponer de una placa real para realizar los primeros pasos en programación con micro:bit.

Con el puntero del ratón se puede interactuar con la placa y pulsar sus botones, agitarla o cambiar las condiciones simuladas de luz o de ruido. Por otro lado, los controles situados bajo la placa nos permiten:



- Apagar o encender el simulador.
- Reiniciar el simulador, es decir, el programa en ejecución.
- Entrar en modo de depuración para localizar y solucionar errores.
- Activar o desactivar el altavoz del ordenador.
- Tomar una fotografía de la placa.
- Mostrar el simulador en pantalla completa.

El panel central es una **caja de herramientas** en forma de menú desplegable con todos los **bloques de programación** disponibles. Los bloques pueden ser arrastrados directamente con el ratón desde el menú. Cada color del menú se identifica con un tipo de acción o de estructura de control. Por ejemplo, el color verde se reserva para los bloques que permiten ejecutar acciones repetitivas o bucles.



La **caja de búsqueda** colocada sobre el menú desplegable es muy útil para encontrar rápidamente el bloque más adecuado para realizar la acción deseada en cada momento.

El panel de la derecha es el **área de programación**. Aquí se escriben los programas arrastrando y encajando los bloques de código. Cuando se abre el navegador aparecen por defecto dos bloques azules de eventos del **menú básico**:

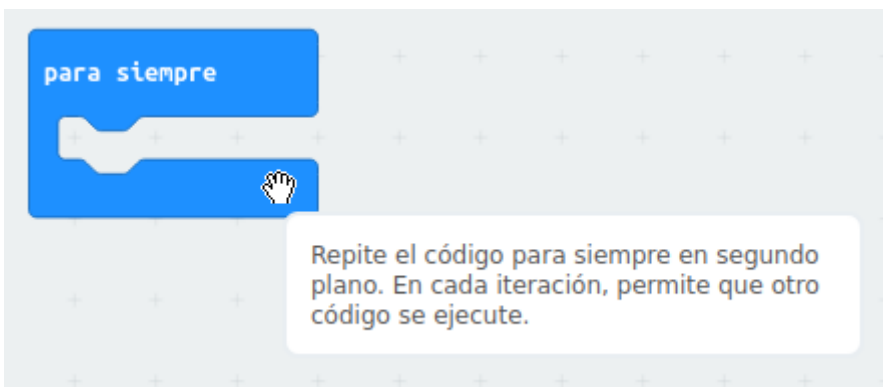
- **Al iniciar**, es la estructura que contendrá el algoritmo que será ejecutado por la placa sólo una vez, tras ser encendida o reiniciada.

- **Para siempre**, es el bucle que contendrá el algoritmo que se ejecutará indefinidamente, una y otra vez, cuando acabe la ejecución del algoritmo de inicio.

Pulsando con el botón derecho del ratón sobre un bloque se desplegará un **menú contextual** que dará varias opciones, como duplicar, borrar u obtener ayuda sobre el uso del bloque.[C](#)



Al colocar el puntero del ratón sobre un bloque, el editor mostrará una **etiqueta de ayuda** con una breve explicación sobre la función del bloque.



<https://makecode.microbit.org/reference> contiene explicaciones detalladas de los bloques de MakeCode.

En la parte inferior de la ventana de MakeCode se dispone la **barra de herramientas**, con botones para realizar acciones como descargar el programa en una placa micro:bit conectada al ordenador, guardar el programa en nuestro ordenador o en un repositorio en línea, hacer y deshacer y ampliar o reducir la imagen.