Sesión tercera. Reto 1

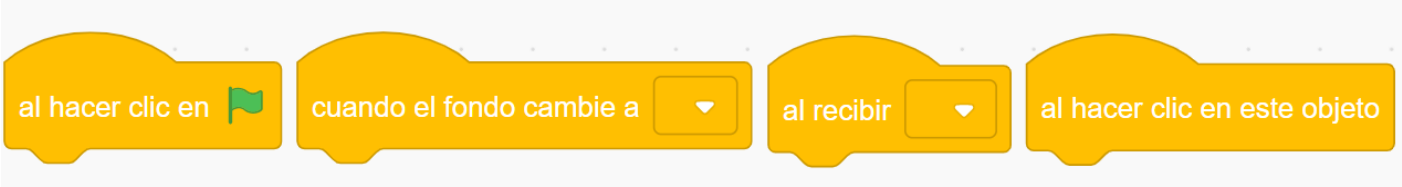
Crea una historia en la que dos personajes se muevan por escenarios diferentes estableciendo un diálogo en cada uno de ellos.

Condiciones:

- Al menos dos personajes.
- Al menos 4 escenarios.
- La interacción es mediante una flecha que al hacer clic sobre ella nos cambia el escenario.
- Al llegar al último fondo tiene que aparecer un mensaje de texto que anime a continuar la historias.

Vamos a trabajar con los siguientes bloques:

Eventos: Estos bloques se utilizan para iniciar una secuencia de instrucciones.



Apariencia: Estos bloques permiten cambiar la apariencia del personaje o bien comunicar un diálogo durante un tiempo.

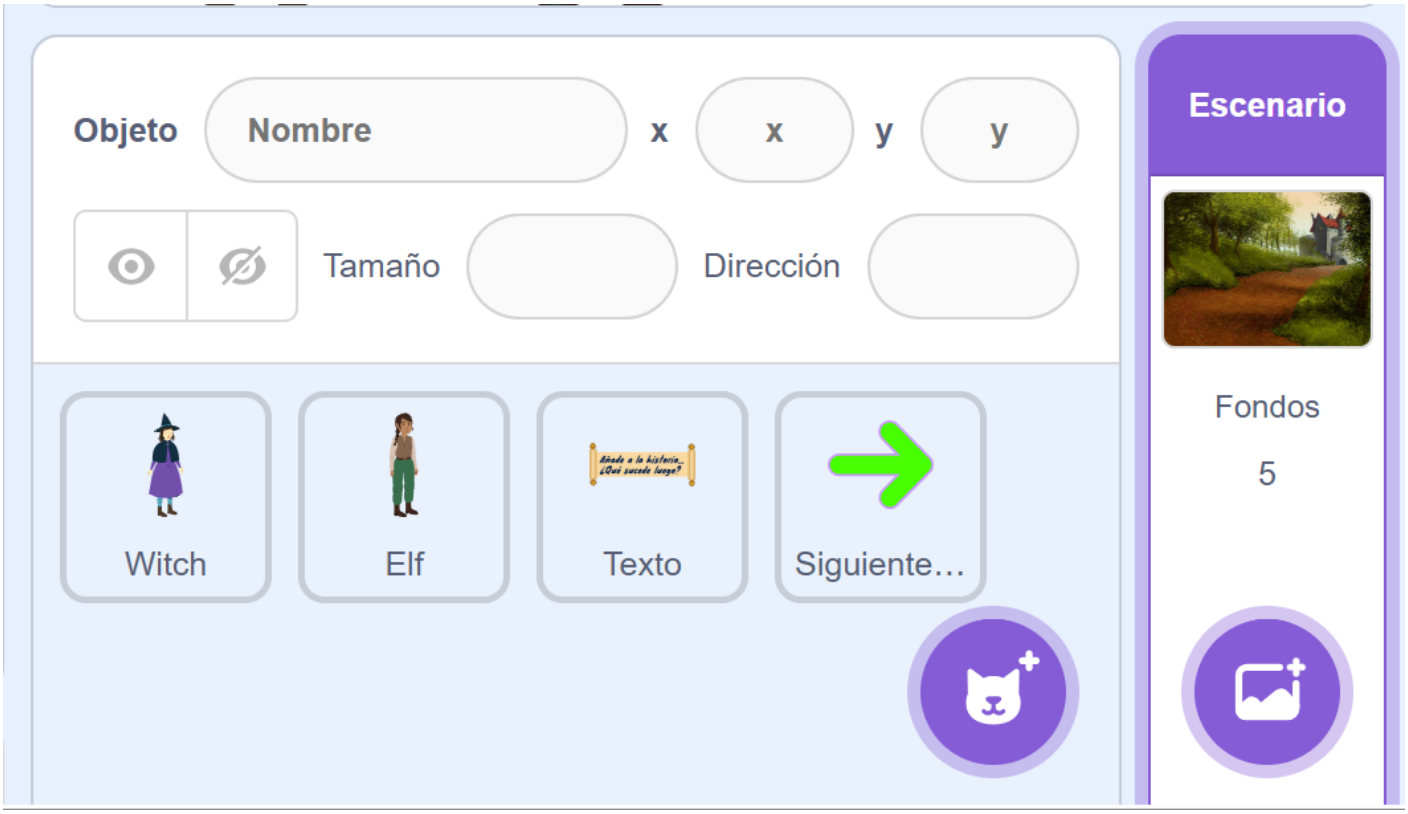


Control: Estos bloques permiten controlar la secuencia del programa, por ejemplo esperando un tiempo, repitiendo una y otra vez las mismas instrucciones o enviando un mensaje.

Copyright 2026

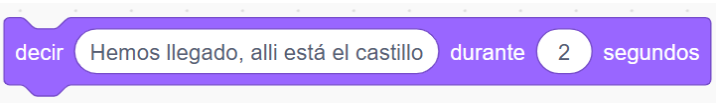


El menú de propiedades tiene el siguiente aspecto: En él se muestran los objetos elegidos del banco de recursos de Scratch.

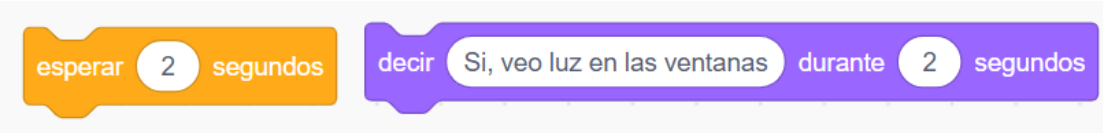


Programación de cada personaje:

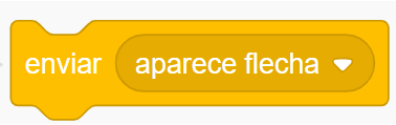
Al hacer clic en la bandera verde el personaje "Witch" inicia la conversación con:



Transcurridos los dos segundos el personaje Elf responde con un bloque similar al anterior.



Y acaba su conversación enviando el mensaje



Primero habla el personaje Witch, dos segundos despues habla Elf y este envia el mensaje "aparecer flecha". Este patron se repite el número de conversaciones que tengan.

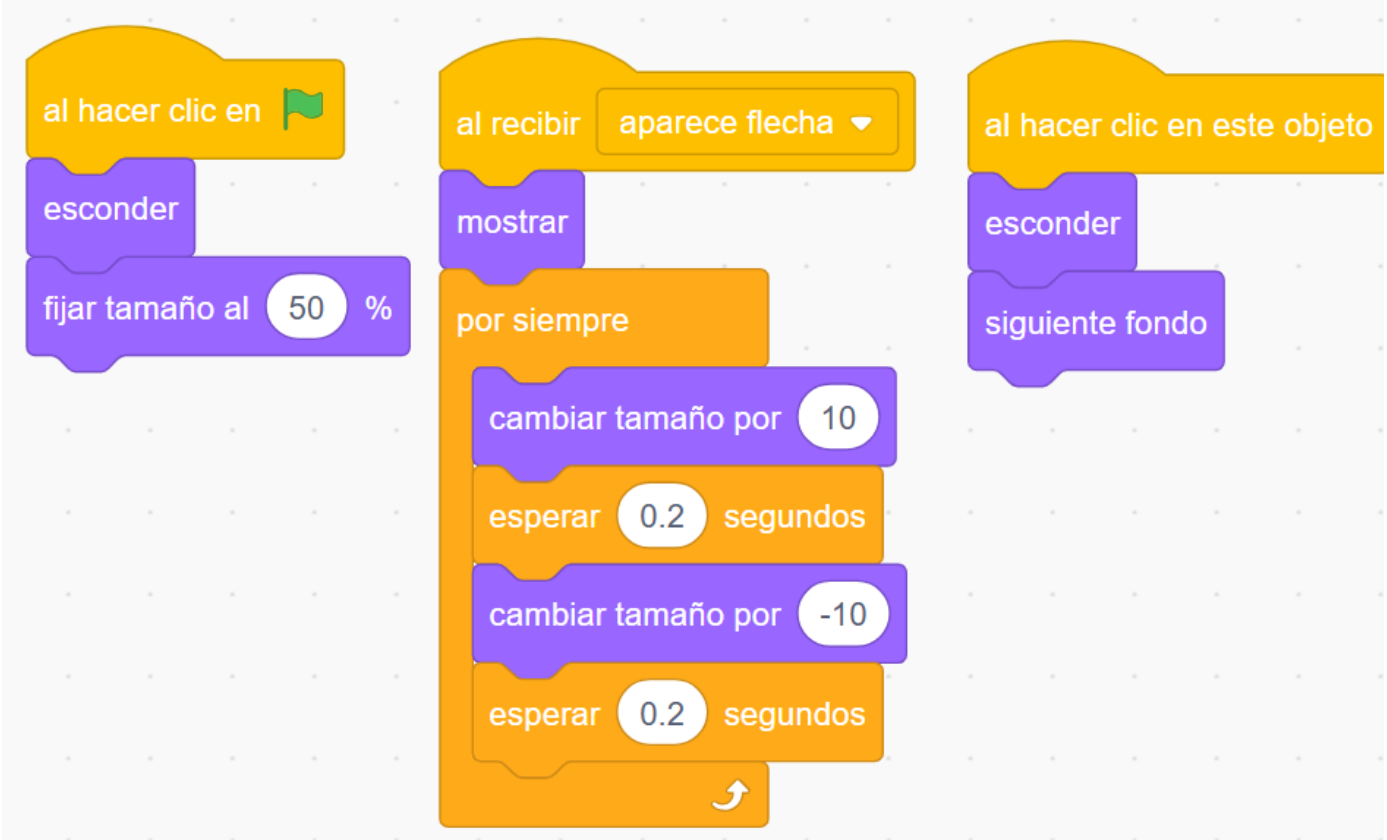
El programa incluye cambios de disfraces para simular el movimiento justo cuando habla.



Copyright 2026

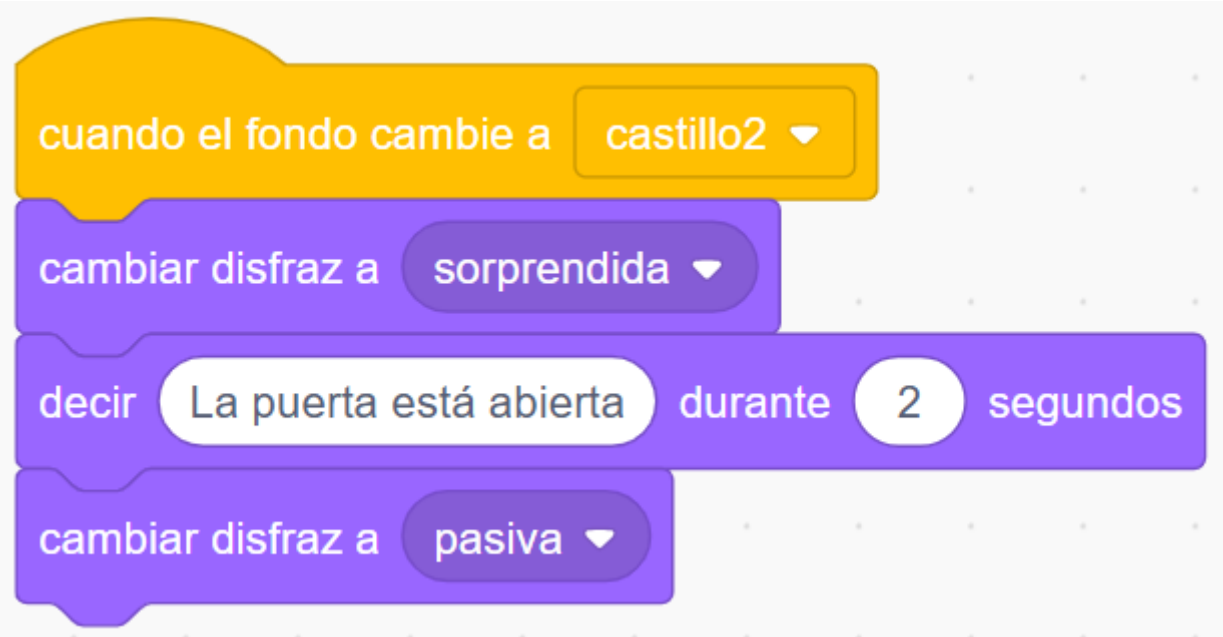
El objeto de la flecha al recibir el mensaje "aparece flecha", se muestra en el escenario, parpadea continuamente y al hacer clic sobre él hace cambiar el fondo. La idea es que la flecha se esconda al hacer clic sobre ella y cuando empieza el programa (al hacer clic en la bandera verde).

Sus programas son:



Cuando hacemos clic en la flecha se produce el cambio de escenario. Este cambio de escenario se aprovecha para empezar la siguiente escena con programas similares a este:

Copyright 2026



En el siguiente enlace se encuentra la solución al reto 1. Se tiene que animar al alumnado a reinventar este programa.

Puedes probar el funcionamiento del programa aquí

https://scratch.mit.edu/projects/1092005602/embed

Revision #23
Created 2025-05-27 13:20:46 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-06-01 06:21:28 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026