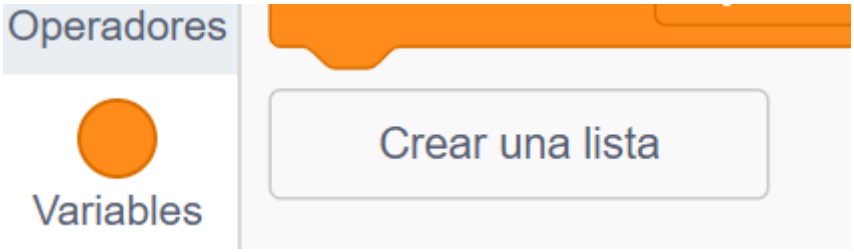
Sesión tercera. Reto 3.

Este proyecto incluirá variables y listas en la conversación entre dos personajes. El concepto de una variable es más sencillo que el de una lista pero cuando trabajamos con listas el programa se simplifica bastante.

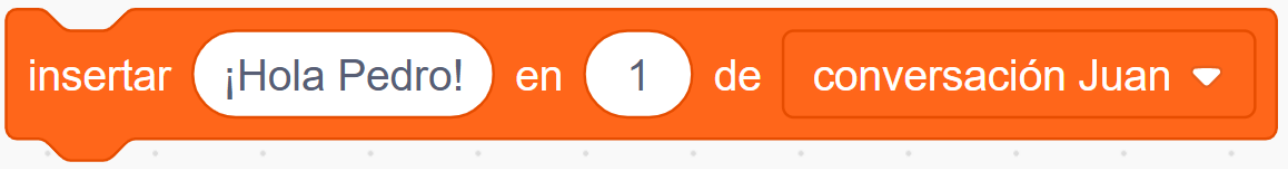
Por ejemplo si añadimos 30 diálogos necesitaremos 30 variables, lo que dificulta mucho entender el funcionamiento del programa. Esto se soluciona con el empleo de listas. Si hay dos personajes se crean dos listas y el diálogo de cada personaje se incluye en cada elemento de su lista, de forma ordenada, para luego poder recuperarlo.

En esta práctica guiada se necesitan los mismos bloques de programación que en la práctica anterior mas los siguientes:

Crear listas: Para crear un lista tienes que ir al menú de la categoría de Variables:



En el ejemplo de abajo se ha creado una lista llamada "conversación Juan". Insertamos el diálogo "¡Hola Pedro!" en el número 1 de su lista:



Cuando queramos recuperar "¡Hola Pedro!" tendremos que usar el bloque "elemento 1 de la lista "conversación Juan":

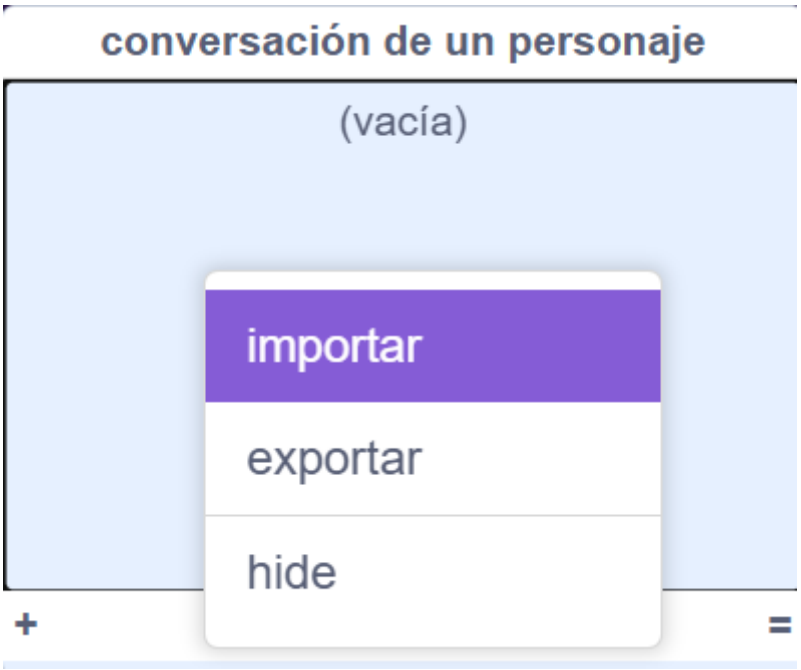


Copyright 2026

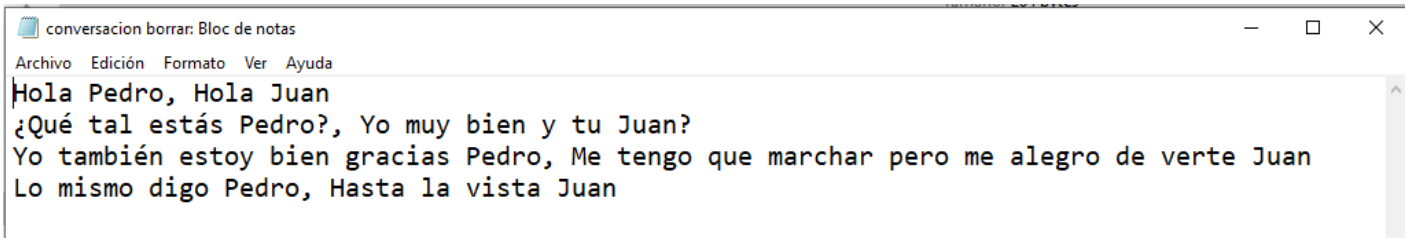
Podemos insertar el bloque sensor "respuesta" en lugar del ¡Hola Pedro! para posiblitar la interacción.



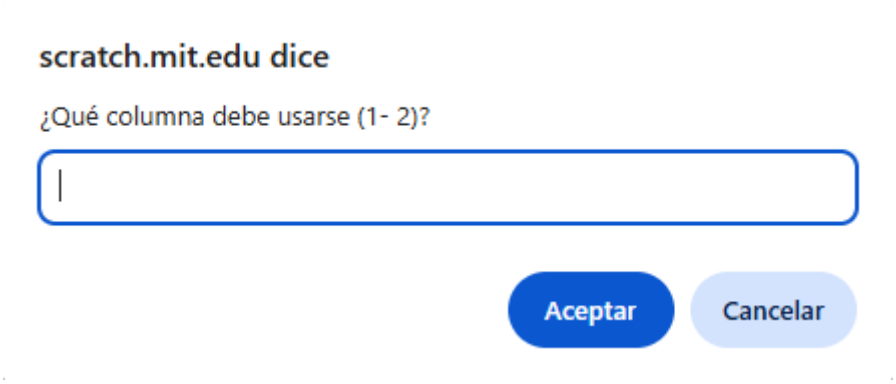
Otra forma mucho más rápida es meter los diálogos en un texto escrito en el bloc de notas y luego importarlo a la lista. Si escribimos separado por comas lo que dice cada personaje en la misma linea es más sencillo seguir el hilo de la conversación. Luego al importar el texto en cada columna nos pedirá qué columna insertar. Para importar hacemos clic derecho sobre la lista y aparece el menú de importar



En este ejemplo se puede ver el bloc de notas con las conversaciones de los dos personajes separados por comas.



Importamos el documento de texto y si tiene el diálogo separado por comas nos pedirá qué columna importar. Por ejemplo la columna 1 para la list de conversación del personaje 1 y la columna 2 para la lista de la conversación del personaje 2.



El guión que se desarrolla en esta práctica es el siguiente:

Dos personajes que tienen como escenario de teatro un espacio ambientado en una pista de béisbol. Uno de los personajes es un niño que está llorando porque el entrenador no lo ha seleccionado para jugar en el próximo partido local. El niño se esfuerza tanto que pierde horas de sueño por practicar con el bate. Por la mañana el niño se encuentra cansado y el entrenador le anima a esforzarse. Es entonces cuando comienza la representación.

Los diálogos son:

Personajes: Joselito (niño jugador), Entrenador
Escenario: Pista de béisbol, con bancos, bates, pelotas dispersas y una red al fondo. Es por la mañana. El sol está saliendo, el ambiente es tranquilo.

[ESCENA ÚNICA]

Joselito está sentado en el banco, con el bate a su lado. Tiene la cabeza baja y se seca las lágrimas con la manga. Se nota que está cansado. El Entrenador entra por un lateral del escenario, con una gorra y un silbato. Camina con energía y ve al niño.

ENTRENADOR *(con ánimo y una sonrisa)*:
¡Vamos, Joselito! ¡Que tú puedes!

Joselito se incorpora levemente, sin mirar al Entrenador directamente. Suspira con cansancio.

JOSELITO *(agotado, frotándose los ojos)*:
Sí, entrenador… ¡pero descansemos un poco, por favor!

El Entrenador se acerca con gesto firme, pero amable. Coloca las manos en la cintura, señalando el campo.

ENTRENADOR *(más serio, animándole):*
No te lamentes, Joselito. Tenemos que seguir practicando.

Joselito se pone de pie lentamente, con frustración. Mira hacia el campo, luego al suelo.

JOSELITO *(angustiado, alzando la voz):*
¡Ojalá yo fuese tan bueno como ellos! No sé qué pasa… ¡Practico y practico y no me sale nada bien!

El Entrenador se agacha ligeramente para quedar a su altura. Lo mira con comprensión.

ENTRENADOR *(con voz reflexiva):*
¡Con razón tu cansancio! No estás durmiendo bien por la noche. ¡Tienes que descansar!

Joselito baja la mirada y hace un gesto de negación con la cabeza.

JOSELITO *(sincero):*
No es eso, entrenador. Yo practico todos los días… De hecho, últimamente me quedo despierto hasta tarde en la noche para tratar de mejorar mi velocidad al bate.

El Entrenador se lleva una mano a la frente, como sorprendido, y luego le habla con tono didáctico.

ENTRENADOR *(con firmeza):*
Si no descansas, no llegarás a ser tan bueno como ellos. Mientras dormimos, nuestro cuerpo se repone de todas las energías gastadas en el día.

Joselito abre mucho los ojos, confundido y preocupado.

JOSELITO *(con duda):*
¡Pero si descanso… no llegaré a ser tan bueno como ellos!

El Entrenador le pone una mano en el hombro, con tono comprensivo y serio a la vez.

ENTRENADOR *(como consejo final):*
Así que esfuérzate mucho en la pista, pero descansa por la noche. Recuerda que también

Copyright 2026

tenemos que cuidar de nuestro cuerpo y dormir a sus horas. ¿Qué me dices?

Joselito baja la cabeza avergonzado, luego lo mira a los ojos.

JOSELITO *(con voz suave):*
No me regañe, entrenador, por favor. Yo pensaba que si no dormía podía usar esas horas para mejorar mi práctica…

El Entrenador suelta una pequeña risa, se estira de brazos y mira al cielo.

ENTRENADOR *(con tono alegre):*
Pero bueno, bueno, ya mucho entrenamiento por hoy. ¡A dejar de llorar y vamos a ver cómo juega nuestro equipo local!

Joselito sonríe levemente por primera vez y se limpia la cara con la camiseta.

JOSELITO *(agradecido):*
Gracias por entenderme, entrenador.

Puedes copiar o reinventar el proyecto en el siguiente link Reto3

https://scratch.mit.edu/projects/1186209410/embed

Revision #9
Created 2025-06-01 04:52:56 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-06-08 18:05:19 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026