

2.5 Actividades de otros

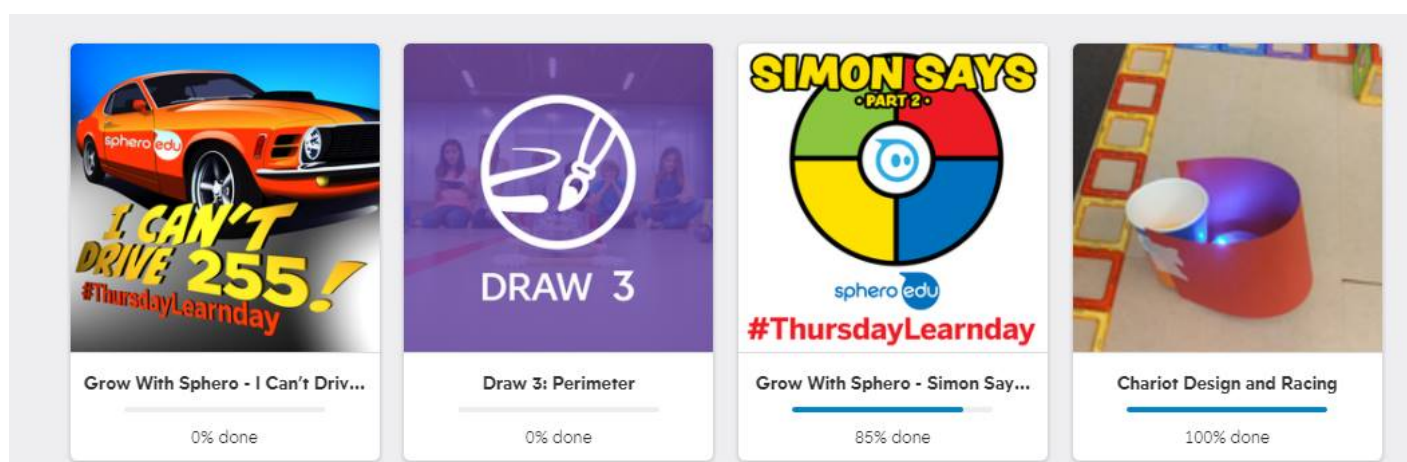
Desde el programa, lo primero que nos encontramos son actividades públicas creadas por terceros. Ante tanta variedad, lo mejor es filtrar los contenidos:



Filtramos por SHERO MINI



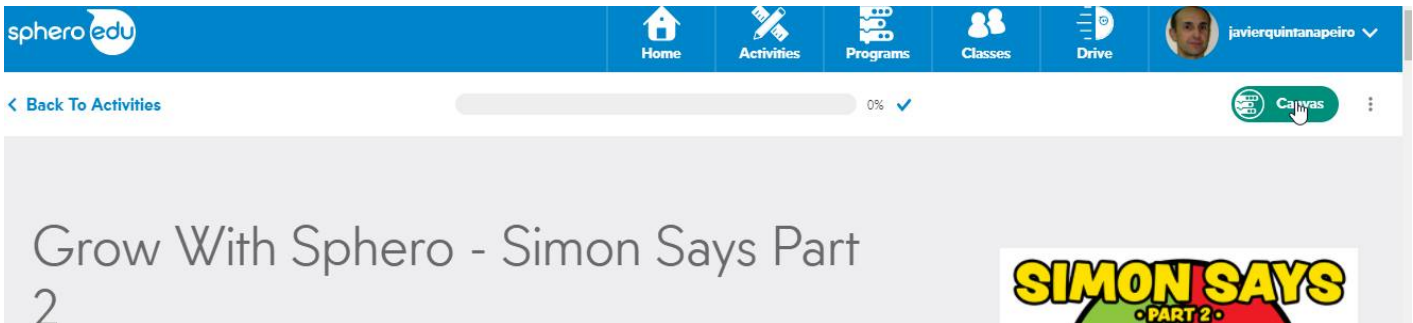
Entramos en la que nos interese:



Empezamos la actividad



Entramos en el **canvas**



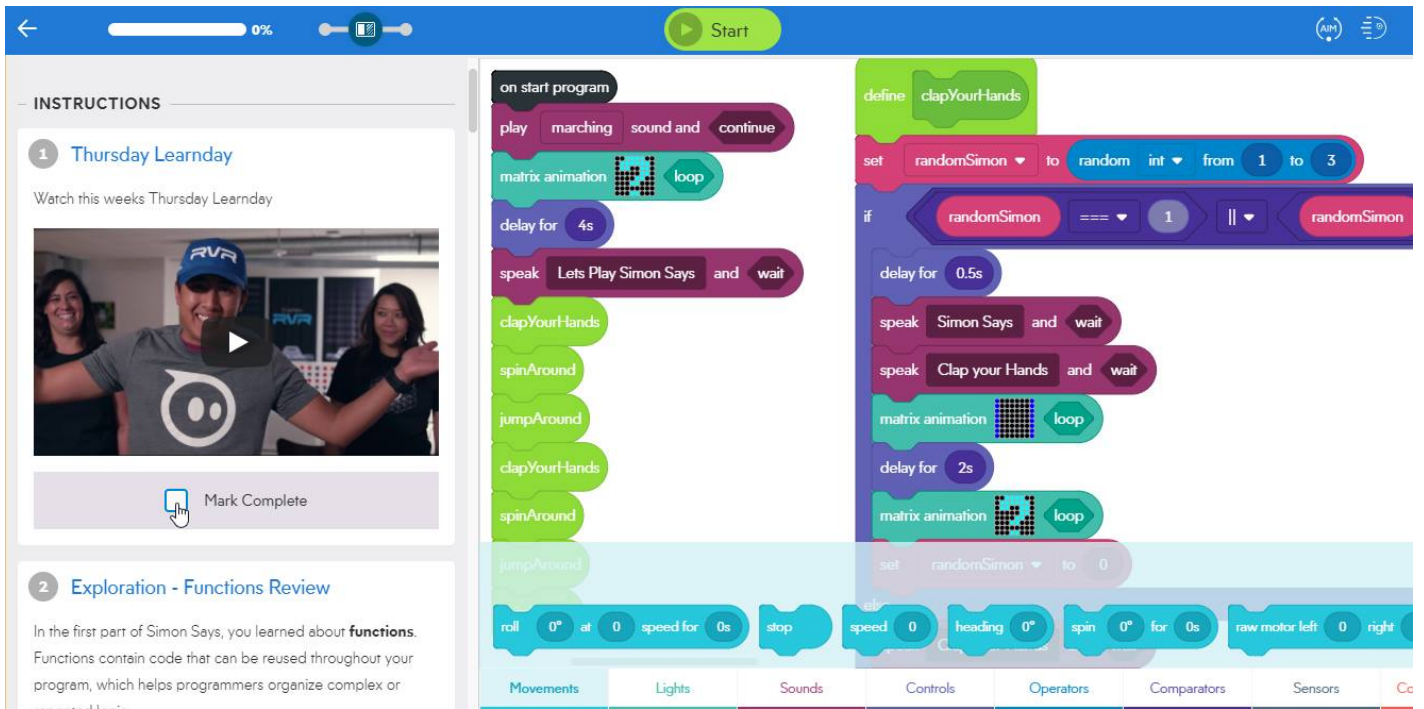
Y se abre una ventana flexible donde programar en la parte derecha y ver los pasos tutorizados a la izquierda.

Barra de desplazamiento principal

Existe un scroll en la barra azul de arriba con 3 posiciones: * maximizar izquierda * las dos ventanas * maximizar la derecha

En la siguiente ilustración el scroll está en medio, y en la ventana de creación ya nos da una propuesta de programa. (muchas veces nos encontramos que no hay propuesta, que tienes que hacer tú el programa).

También nos podemos encontrar fallos, como en este caso el programa no está preparado para **Shpero mini**, pues la instrucción *matrix animation* es para la versión no mini, hay que quitarla.



INSTRUCTIONS

1 **Thursday Learnday**
Watch this weeks Thursday Learnday

2 **Exploration - Functions Review**
In the first part of Simon Says, you learned about **functions**. Functions contain code that can be reused throughout your program, which helps programmers organize complex or repeated tasks.

Scratch Script:

```

on start program
  play marching sound and continue
  matrix animation [Simon Says] loop
  delay for 4s
  speak Lets Play Simon Says and wait
  clapYourHands
  spinAround
  jumpAround
  clapYourHands
  spinAround

  jumpAround
  set randomSimon to 0
  while loop
    roll 0° at 0 speed for 0s stop
    speed 0 heading 0° spin 0° for 0s raw motor left 0 right
  end while
  
```

clapYourHands function:

```

define clapYourHands
  set randomSimon to random int from 1 to 3
  if randomSimon == 1
    delay for 0.5s
    speak Simon Says and wait
    speak Clap your Hands and wait
    matrix animation [Simon Says] loop
    delay for 2s
    matrix animation [Simon Says] loop
  end if
  set randomSimon to 0
  
```

Scratch Interface: Movements, Lights, Sounds, Controls, Operators, Comparators, Sensors, Cc

Revision #1

Created 1 February 2022 12:22:36 by Equipo CATEDU

Updated 2 November 2022 20:21:24 by Equipo CATEDU