

MANUAL DE USUARIO

SCRATCH 1.4



Con este programa podemos realizar o crear diversas actividades en la parte de animaciones de algún programa o juego que estemos creando, o también nos permite aprender a programar por medio de este programa.

Usualmente esta direccionado a niños por su facilidad para los juegos o simplemente para personas principiantes en el campo de la programación.

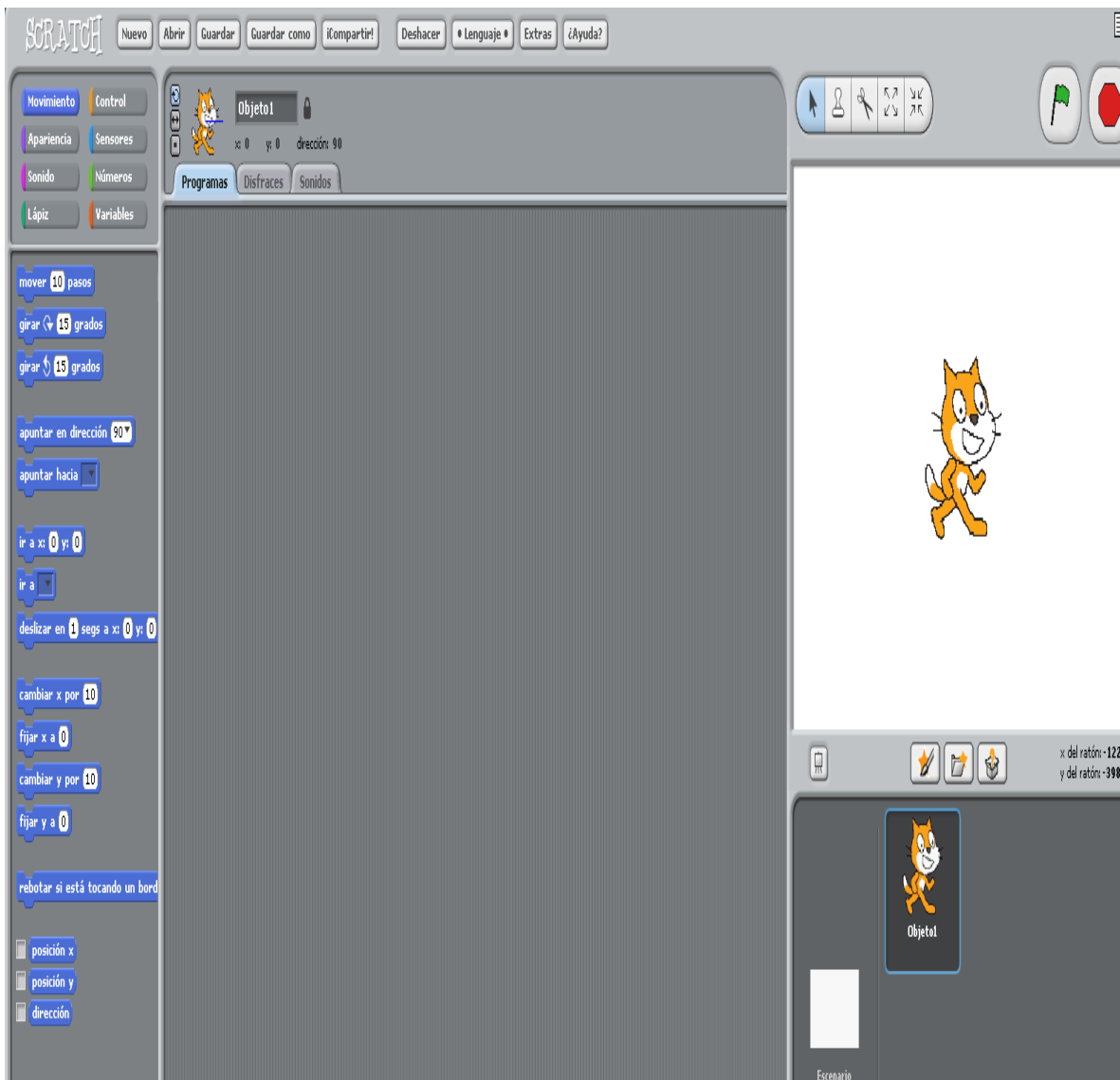
Partes que lo componen



Con cada una de las partes podemos crear y diseñar una excelente programación y animación a la hora de usarse este programa.

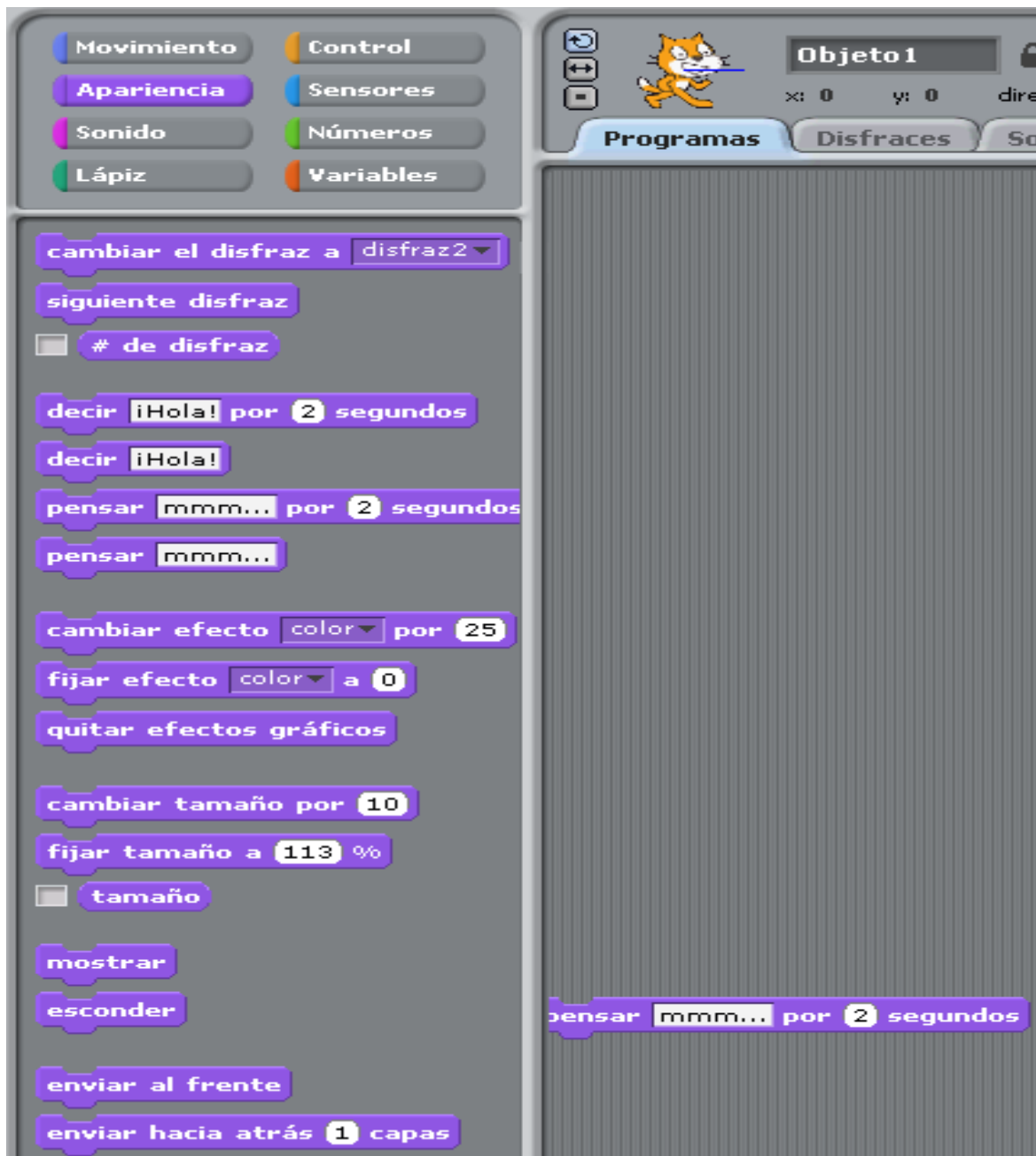
Y con cada una de las herramientas de este programa nuestro objeto puede realizar diversas funciones que lo hagan diferente a las diferentes actividades que siempre realizan.

Movimiento



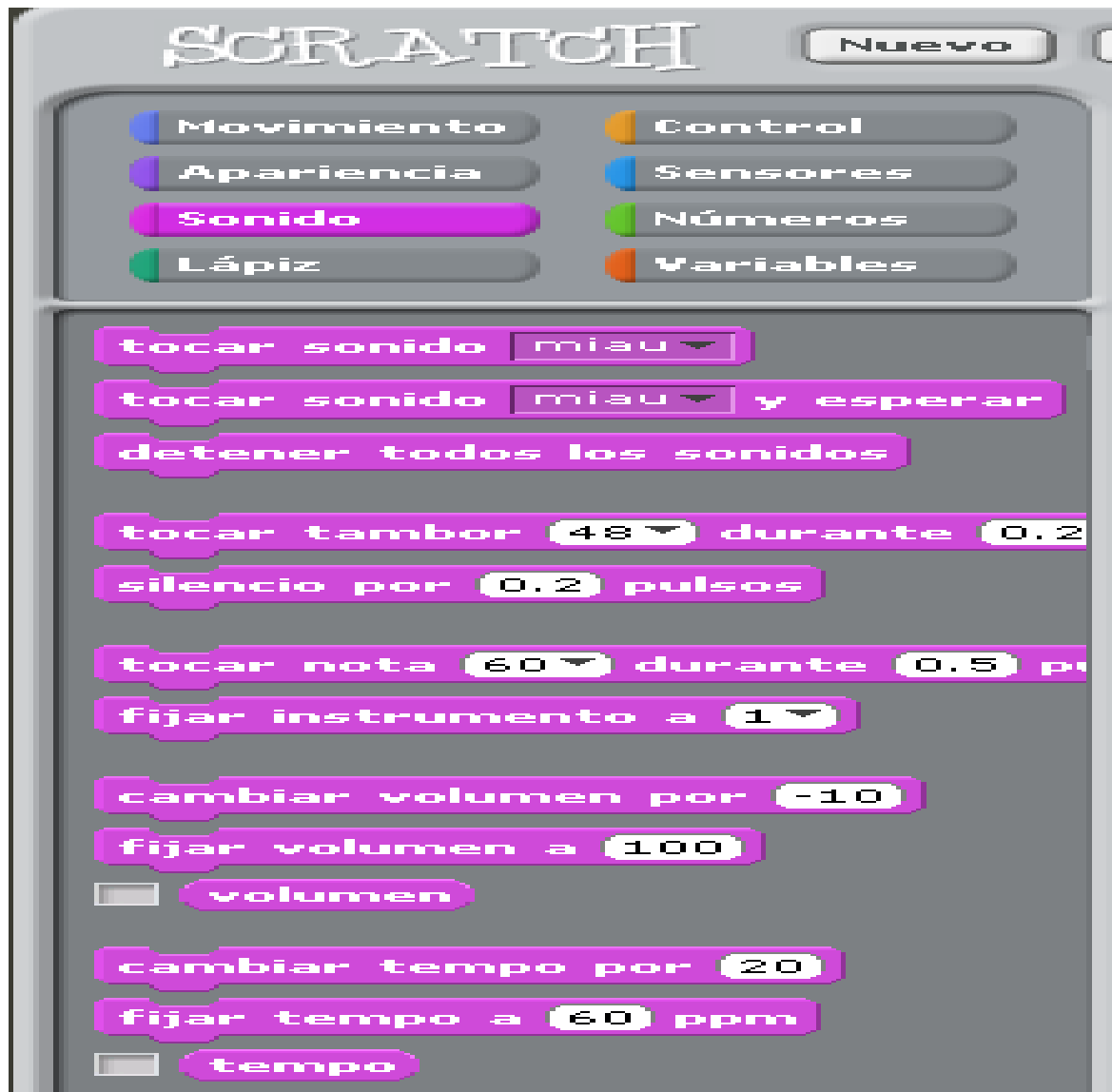
Con esta herramienta podemos hacer que nuestro objeto se pueda movilizar o desplazar a ciertas áreas o puntos del tablero y puedan realizar ciertos movimientos que en lo común no podrían hacerlo.

Apariencia



Con esta útil herramienta podemos hacer que nuestro objeto pueda cambiar de disfraces, osea que cambie su forma diseño o colores , también se puede lograr que el objeto pueda cambiar de tamaño y mostrar que nuestro objeto puede mostrar y puede decir mediante animaciones

Sonido



Con este podemos hacer que nuestro objeto haga o manifieste diversos sonidos que vayan relacionados con lo que muestran con solo una orden , un clic o algún movimiento realizado en el tablero , podemos subirle o bajarle el tono al sonido que deseemos que haga nuestro objeto en especial .

Lápiz



Con este comando de control podemos agregarle o quitarle a nuestro dibujo diferentes detalles que a este pueden estar relacionados, ponerle nuevo colores y hacer que este objeto tenga una nueva imagen o diseño y se vea

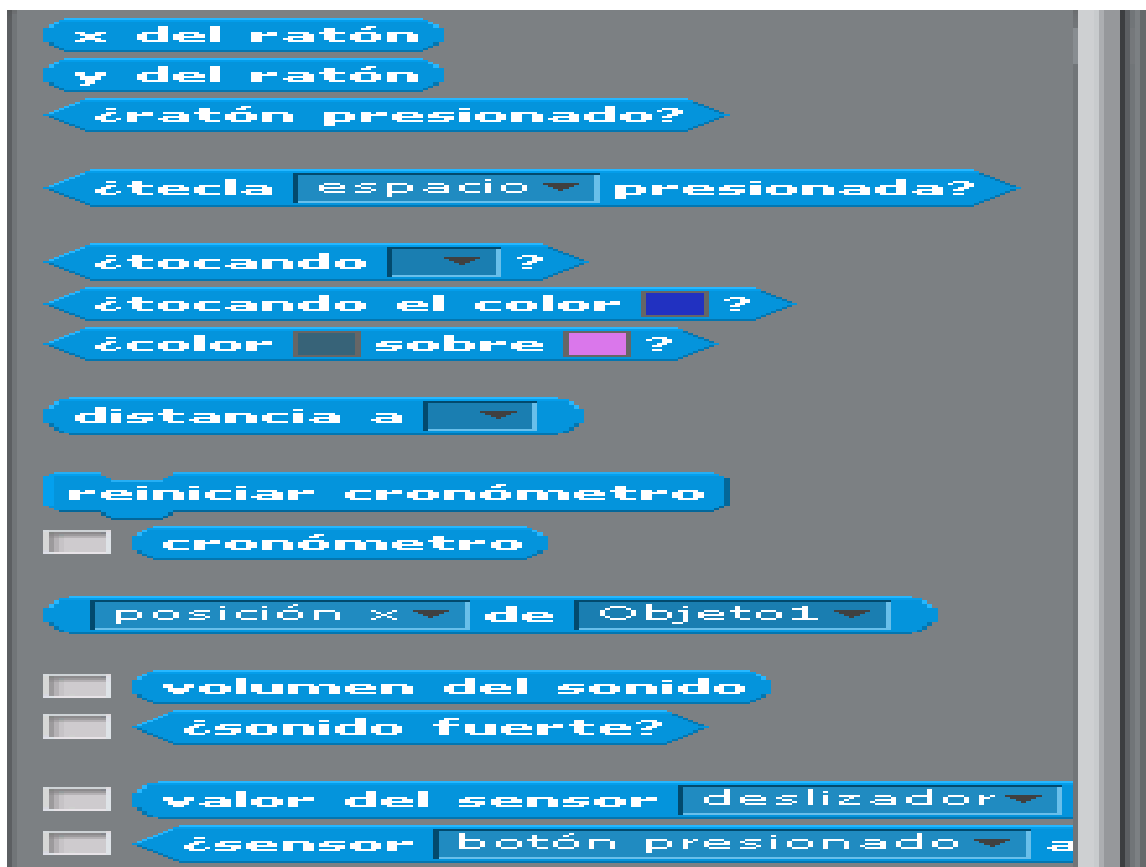
Control





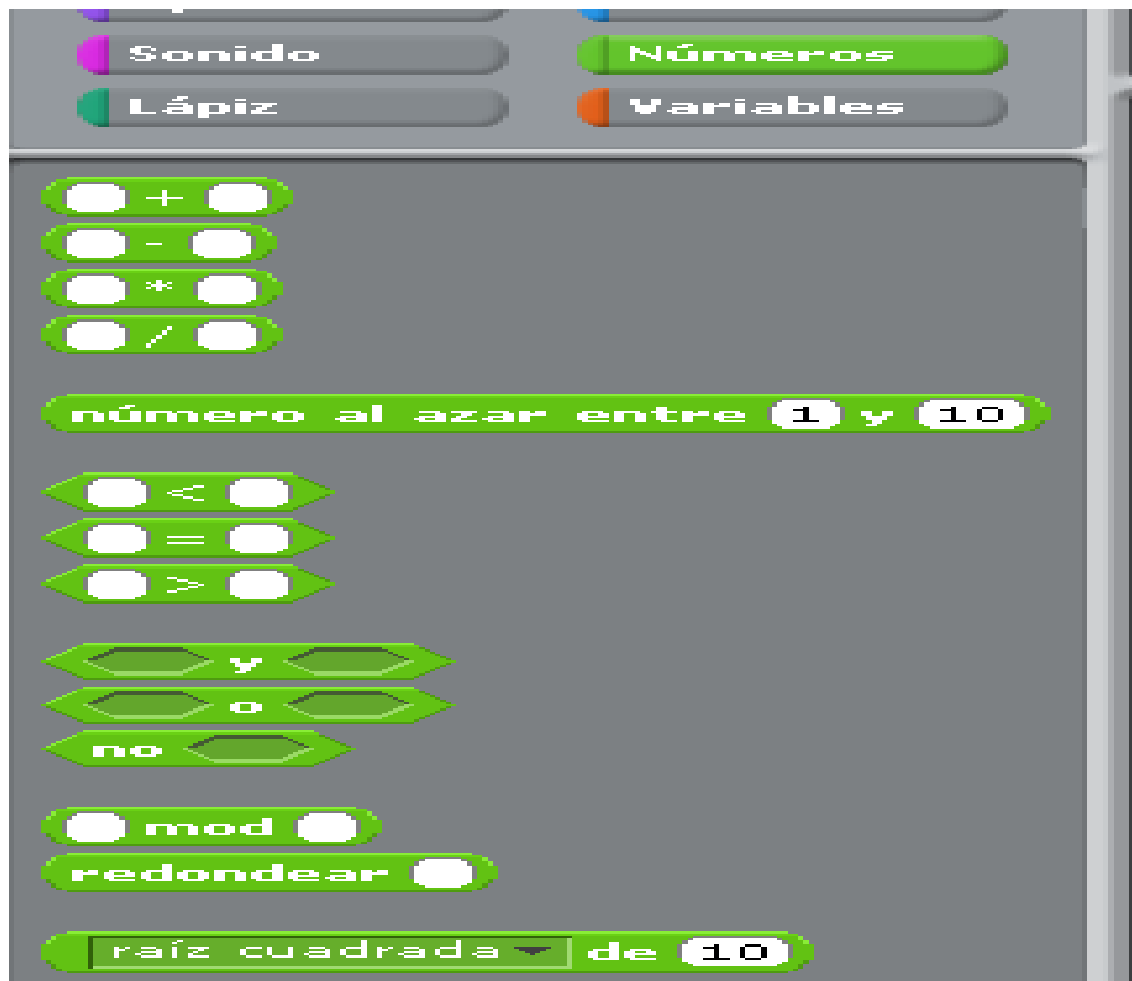
Con la herramienta controles podemos hacer que nuestro objeto pueda moverse y hacer muchos de los movimientos a través del tablero del juego o programa al presionar la bandera verde, con este podemos hacer que se pueda ejecutar o cambiar nuestra programación.

Sensores



Con este podemos hacer que al tocar uno de los colores o uno de los objetos pueda cambiar nuestro mismo objeto o tablero y también podemos hacer que , el desplazamiento que vaya a realizar nuestro objeto pueda se contabilizado por medio del cronometro y así observar cuanto dura la actividad que realice .

Números



A partir de este control podemos hacer que se unan varios movimiento u ordenes y hacer que se realicen operaciones matemáticas las cuales ayudan a que se pueda hacer interesante el programa que vayamos a realizar .



Con el control variables podemos hacer que nuestro objeto pueda ser caracterizado y pueda realizar diferentes actividades y se pueda medir , la actividad que realice nuestro objeto .

Bibliografía

Tomado de https://issuu.com/lauralmonacid/docs/manual_de_usuario_laura_1_.docx

Laura almonacid