MANUAL DE USUARIO



SCRACTH 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.

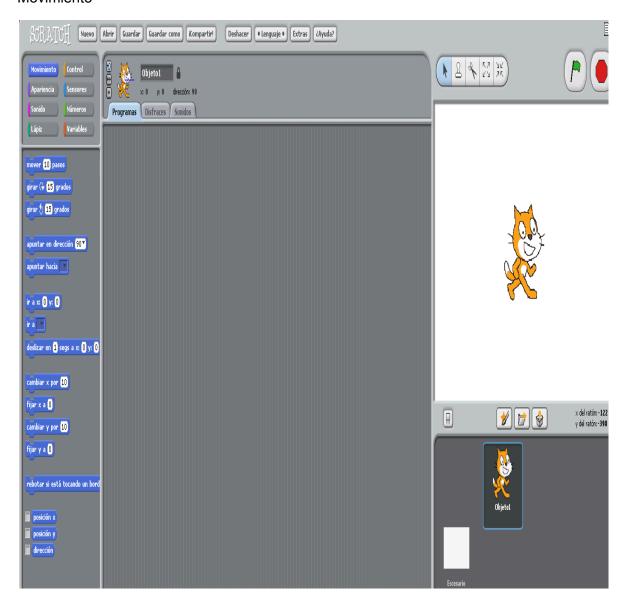
Partes que lo componen



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

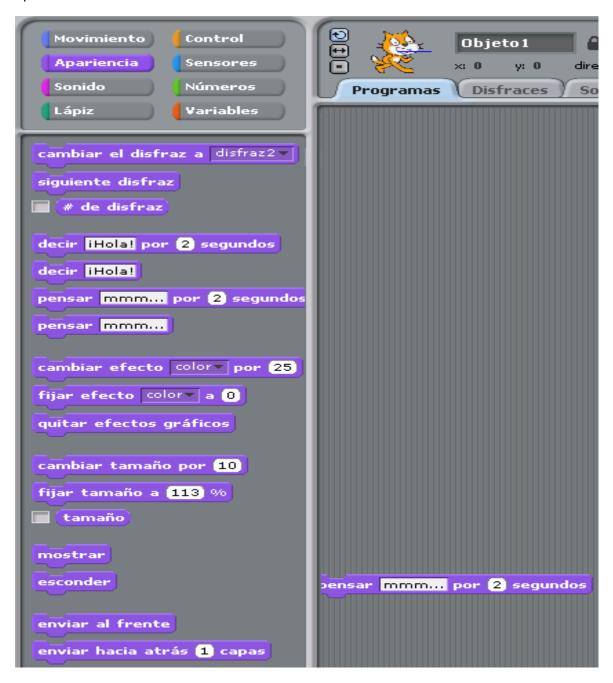
Y con cada una de las herramientas de este programa nuestro objeto puede realizar diversas funciones que lo hagan diferente a las diferentes actividades que siempre realizan.

Movimiento



Con esta herramienta podemos hacer que nuestro objeto se pueda moviltzar odesplazar a ciertas areas 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

```
SCR.ATCH
                    Nuevo
               Control
  Movimiento)
 Apariencia
              Sensores
               Números
  Sonido
  Lápiz
              Variables
tocar sonido miau -
tocar sonido miau y esperar
_____
detener todos los sonidos
tocar tambor 48 durante 0.2
silencio por 0.2 pulsos
tocar nota 60 durante 0.5 pi
fijar instrumento a 💶
cambiar volumen por [-10]
fijar volumen a (100)
volumen
cambiar tempo por 20
fijar tempo a 60 ppm
tempo
```

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

SCRATCH Nuevo
Movimiento Control Apariencia Sensores Sonido Números Lápiz Variables
borrar
bajar lápiz subir lápiz
fijar color de lápiz a cambiar color del lápiz por 10
cambiar intensidad de lápiz por l fijar intensidad de lápiz a 50
cambiar tamaño de lápiz por 1
fijar tamaño de lápiz a 1 sellar

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

```
al presionar | al presionar tecla espacio v
```



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

Sensores

```
x del ratón
y del ratón
¿ratón presionado?

¿tecla espacio presionada?

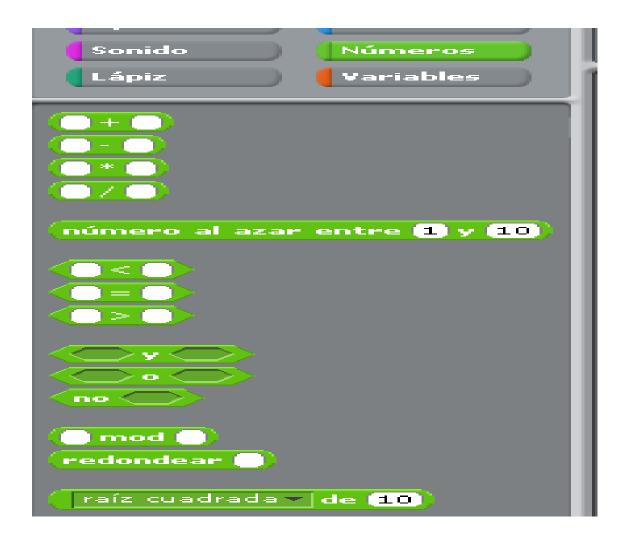
¿tocando ?
¿tocando el color ?
¿color sobre ?

distancia a reiniciar cronómetro
cronómetro
posición x de Objeto1
volumen del sonido
śonido fuerte?

valor del sensor deslizador a
```

Con este podemos hacer que al tocar uno de los colores o uno de los obejetos 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 ser 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.

Biliografia

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