

1. Conexión y sincronización

Cuando en un programa de Scratch hay varios personajes, puede ser necesarios que estén conectados unos con otros para actuar de manera sincronizada.

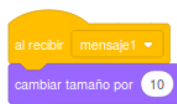
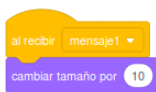
Por ejemplo, cuando sea necesario que el escenario cambie de fondo si un personaje habla o si queremos que un personaje se mueva o cambie de disfraz cuando otro realice alguna acción. En este tipo de situaciones es necesario mantener una conexión entre los objetos que hay en el programa. Esta conexión es posible gracias a las piezas:



Cuando un personaje utiliza la pieza *enviar*, todos los objetos y el escenario pueden recibirlo usando la pieza “*Al recibir mensaje*” y sincronizarse utilizando ese mensaje. La pieza “*Al recibir mensaje*” siempre es el inicio de un nuevo puzle. Por ejemplo:



El gato de Scratch le dice a los otros personajes que van a cambiar de tamaño. De modo que para sincronizarse y hacerlo al mismo tiempo, envía un mensaje .



Realizar los siguientes ejercicios:

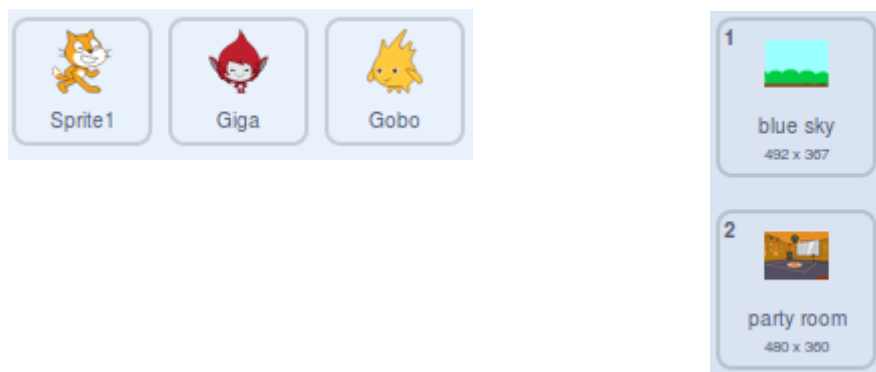
1. Cargar tres personajes en Scratch y un fondo para el escenario.
2. Al presionar la bandera verde hacer que cada personaje se sitúe en una determinada posición de la pantalla, donde tú quieras.
3. Hacer que un personaje empiece hablando y envíe un mensaje para que los otros dos cambien de apariencia: color, tamaño, algún efecto.
4. Hacer que los otros personajes reciban el mensaje y cambien de apariencia.
5. Hacer que al presionar la bandera verde todos los personajes estén con su apariencia original.

2. Sincronización con el escenario

Al utilizar los mensajes, no sólo los personajes pueden enviarlos y recibirlos. El escenario también puede realizar estas acciones para sincronizarse con los personajes del programa.

Realiza los siguientes ejercicios accediendo al proyecto del siguiente [enlace](#). En este proyecto tienes los personajes, fondos y piezas previamente cargados. Puedes utilizarlos o utilizar los que tú quieras.

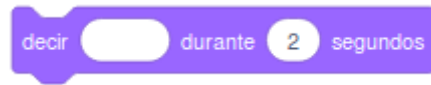
1. Cargar tres personajes en Scratch y dos fondos de escenario.



2. Hacer que al presionar la bandera verde cada personaje aparezca en una determinada posición y que el escenario aparezca con un primer fondo.



3. Hacer que un personaje empiece hablando. Por ejemplo, puede invitar a los otros personajes a visitar un nuevo escenario. Hay que enviar un mensaje para sincronizarse con los personajes.



4. Hacer que todos los personajes reciban el mensaje para moverse hacia un lugar de la pantalla y que el escenario cambie de fondo. Por ejemplo, todos los personajes pueden ir hacia la parte derecha de la pantalla (coordenada X, coordenada Y) y que al llegar que cambie el fondo de escenario.



La pieza para cambiar el fondo puede ponerse en cualquier objeto, no necesariamente en el escenario.

¿Qué más puedes añadir a tu historia?