

ACTIVIDAD No. 3 EJERCICIOS MANEJO DE MOVIMIENTOS SCRATCH

Realizar los ejercicios propuestos para movimientos en Scratch, responde el cuaderno las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles son los movimientos de Scratch?
2. ¿Cuál es la función del bloques movimiento en Scratch?
3. ¿Cómo hacer para que el personaje de Scratch se mueva?
4. ¿Qué significa mover 10 pasos en Scratch?
5. Crea la cuenta en Scratch con tu correo PERSONAL/ institucional y desarrolla los ejercicios propuestos en clase

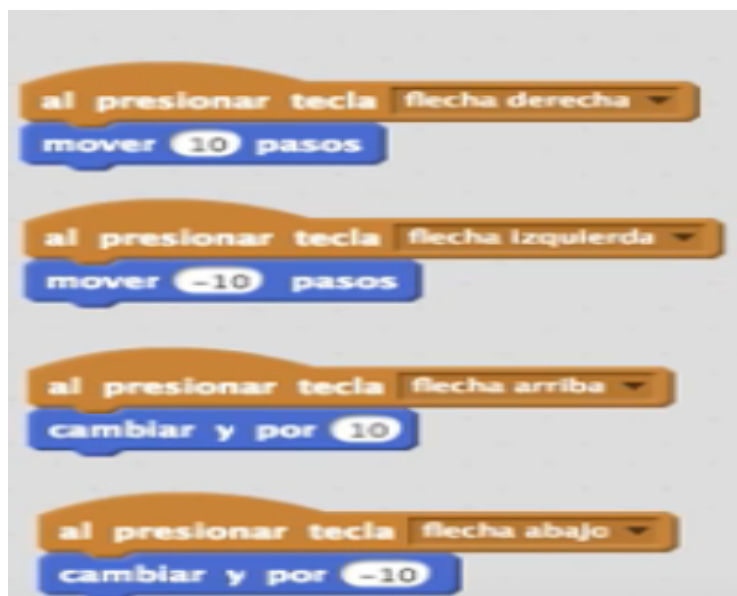
Ingresa a <https://scratch.mit.edu/>

Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=voKNUyOztGs&ab_channel=Jhisago

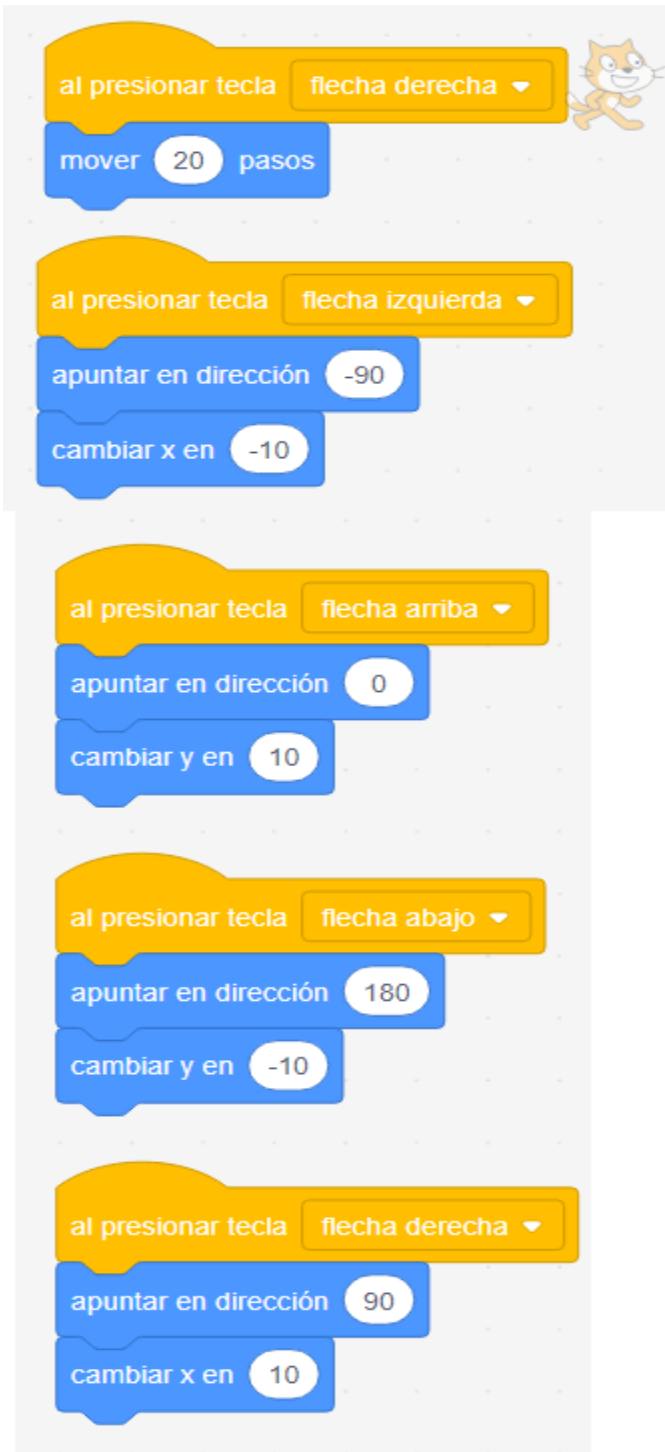
1. observe los videos antes de realizar los proyectos
2. Dele clic en crear

Ejercicio 1: MOVER DE IZQUIERDA A DERECHO Y VICEVERSA

https://www.youtube.com/watch?v=g0c4m1IwKSw&t=240s&ab_channel=TecnoKids

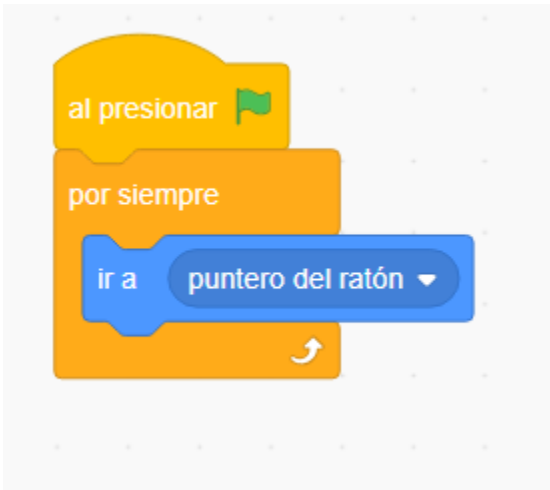


Ejercicio 2 MOVERSE EN EL RECUADRO



https://www.youtube.com/watch?v=yaf-3BGPm9U&ab_channel=M%C3%A1sTutoriales

EJERCICIO 3 HACER QUE UN OBJETO SE MUEVA PARA DONDE SE MUEVE EL MOUSE



https://www.youtube.com/watch?v=OlAok6b2f9I&ab_channel=drolejan

<https://www.youtube.com/watch?v=F7xmh8T5eUc>

Movimiento de varios objetos en Scratch



El objetivo de esta tarea es conocer en detalle las funcionalidades que Scratch nos ofrece y familiarizarnos con sus instrucciones para ir desarrollando nuestro pensamiento computacional.

Para ello te pedimos que:

- Realices un proyecto en Scratch con **2 objetos que estén moviéndose de forma infinita** por la pantalla.
- Cuando los objetos **alcancen el borde** del escenario **rebotarán** y continuarán moviéndose.

- Cuando los objetos **se toquen** el uno con el otro, uno de ellos mostrará un **mensaje** y el otro **responderá**. Para mostrar los mensajes de los objetos utiliza la instrucción "decir por segundos" dentro de las instrucciones "Apariencia".
- Tu programa será similar (NO IGUAL) al siguiente vídeo, utilizando los objetos y fondos que desees.
- Una vez que hayas terminado tu proyecto, compártelo.
 - o **Pistas:**
 - Si no sabes muy bien cómo comenzar, a continuación se dan un conjunto de pasos para ayudarte a desarrollar el programa:
 - **Paso 1:** Los objetos deberán **partir de un valor de posición y dirección iniciales**. Utiliza las instrucciones adecuadas para inicializar estos valores. A partir de ese momento deberían estar moviéndose durante todo el tiempo, por tanto, deberás usar el **bloque que permite la ejecución repetida de instrucciones**, sin parar, donde el objeto estará moviéndose y rebotando si toca con el borde. En este punto tendrás un programa con dos objetos moviéndose continuamente.
 - **Paso 2:** Deberás considerar que el **movimiento** de cada objeto y el rebote cuando alcanza el borde del escenario se deberán realizar **hasta que el objeto toque el otro objeto**. Por este motivo, dentro del bloque que permite la ejecución por siempre, deberás añadir otro bloque de ejecución con condición, de tal forma que la condición sea tocar el otro objeto. De esta forma, el objeto se estará moviendo y rebotando sobre el borde hasta que un objeto toque al otro. Si se cumple la condición, deberá **mostrar un mensaje** y continuar el movimiento (es decir, **volver a ejecutar el bloque por siempre**).
 - **Paso 3:** Después de mostrar el mensaje, es **conveniente que retrocedas un poco el objeto y le cambies la dirección**, para que no vuelva a chocar inmediatamente después de la última vez.

Entrega de la actividad

- Cuando hayas realizado el proyecto atendiendo a los criterios que se han descrito previamente, comparte dicho proyecto dentro de la comunidad

Scratch, pulsando sobre el botón **Compartir** en la página de edición de tu proyecto.

- Hemos creado un Estudio para que cada uno de vosotros dejéis allí vuestro proyecto "*Movimiento de varios objetos en Scratch*" con el objetivo de tener todos vuestros proyectos agrupados en la misma carpeta y que podáis echar un vistazo a los proyectos de vuestro compañeros.
- Pulsa sobre la barra inferior "**Añadir proyectos**".
- Selecciona tu proyecto "**Movimiento de varios objetos**" para que se añada al Estudio que contendrá todos los proyectos de esta actividad realizados por tus compañeros. Puedes explorar los proyectos de este Estudio para ver las soluciones de tus compañeros. Desde la página dónde estás editando el proyecto, pulsa sobre el botón: "**Ver página del proyecto**".
- Copia la URL de tu proyecto Scratch (selecciona la URL y pulsa Ctrl+C).

Quizá pueda ayudarte ver los trabajos de compañeros de ediciones pasadas, que hemos agrupado en [este tablero](#).

Envía la URL de tu proyecto Scratch al tutor para que pueda evaluar tu trabajo. Haz clic en "**Agregar entrega**" y pega la URL en el campo de texto; pulsa después sobre "**Guardar cambios**" para que tu aportación quede registrada.

Una vez registrada tu entrada, puedes modificar tu envío en cualquier momento pulsando sobre "**Editar mi entrega**", hasta que la envíes definitivamente para su calificación, pulsando sobre "**Enviar tarea**".

Tu tutor/a verificará que has realizado el proyecto Scratch según los pasos indicados.

<https://formacion.intef.es/mod/assign/view.php?id=26799>