MÓDULO 2. ENTORNO DE PROGRAMACIÓN (Scratch) y BLOQUES BÁSICOS

📌 **Subtemas**
· Interfaz de Scratch.
· Escenario.
· Objetos o sprites.
· Disfraces.
· Eventos.
· Movimiento.
· Apariencia.
· Ciclos

🎯 **Objetivo.** Crear una animación utilizando diferentes objetos, disfraces, movimientos y ciclos.

🚀 **Reto. "Un paisaje que cobra vida"**
El estudiante construirá un paisaje animado con mínimo cinco objetos y programará diferentes comportamientos
para cada uno.

💻 **PASO A PASO**
1. Crear el escenario
Haz clic en el **Escenario**
Selecciona **Fondos**
Escoge o importa un paisaje que te guste o crea uno propio.
Puedes hacer:
🌳 bosque
🏖️ playa
🏙️ ciudad
🌾 campo
🌊 paisaje marino
🚀 planeta

2. Agregar cinco Objetos
Tu paisaje debe tener como mínimo cinco objetos.
Por ejemplo:
árbol; nube; avión; perro; persona.
Puedes utilizar otros.

3. Animar un objeto mediante disfraces
Selecciona un objeto que tenga varios disfraces.
En Control, coloca: “Al presionar bandera verde”
Debajo:
“Por siempre”
Dentro del ciclo coloca:
“Siguiente disfraz”
y después:
Esperar 0.3 segundos

Quedaría aproximadamente:
Al presionar bandera verde (Control)
Por siempre (Control)
  Siguiente disfraz (Apariencia)
  Esperar 0.3 segundos (Control)

Haz clic en la bandera.
Observa cómo se anima el objeto.

4. Programar el segundo objeto: desplazamiento
Selecciona otro Objeto; por ejemplo, una nube.
Coloca:
Al presionar bandera verde (Control)
Por siempre (Control)
  Mover 3 pasos (Movimiento)
  Rebotar si está tocando borde (Movimiento)

Presiona la bandera verde.
La nube debería desplazarse continuamente.

5. Programar el tercer objeto
Selecciona otro Objeto.
Por ejemplo, un avión.
Puedes utilizar:
Al presionar bandera verde (Control)
Por siempre (Control)
  Mover 6 pasos (movimiento)
  Rebotar si está tocando borde (movimiento)

Puedes cambiar el número de pasos para modificar la velocidad.

6. Programar un animal
Selecciona un perro u otro animal.
Puedes utilizar:
Al presionar bandera verde (Control)
Por siempre (Control)
  Mover 5 pasos (Movimiento)
  Siguiente disfraz (Apariencia)
  Esperar 0.3 segundos (Control)

Ahora el animal se desplazará y parecerá estar caminando.

7. Programar una persona
Haz que una persona realice una acción.

Por ejemplo:
Al presionar bandera verde (Control)
Por siempre (Control)
  Siguiente disfraz (Aprariencia)
  Esperar 1 segundos (Control)
O puedes hacer que camine y después diga una secuencia de mensajes sobre un tema específico.

8. Prueba todos los objetos
Presiona la bandera verde.
Observa si:
el árbol se anima;
la nube se desplaza;
el avión se mueve;
el animal camina;
la persona realiza su acción.

☆ **RETO DE AMPLIACIÓN.** Haz que cuando presiones la bandera verde.
También puedes agregar:
lluvia
cambio de escenario
pájaros
vehículos
movimiento del agua

ENTREGA
Guarda: 8.2_CODIGO

Sube el proyecto a la plataforma institucional.