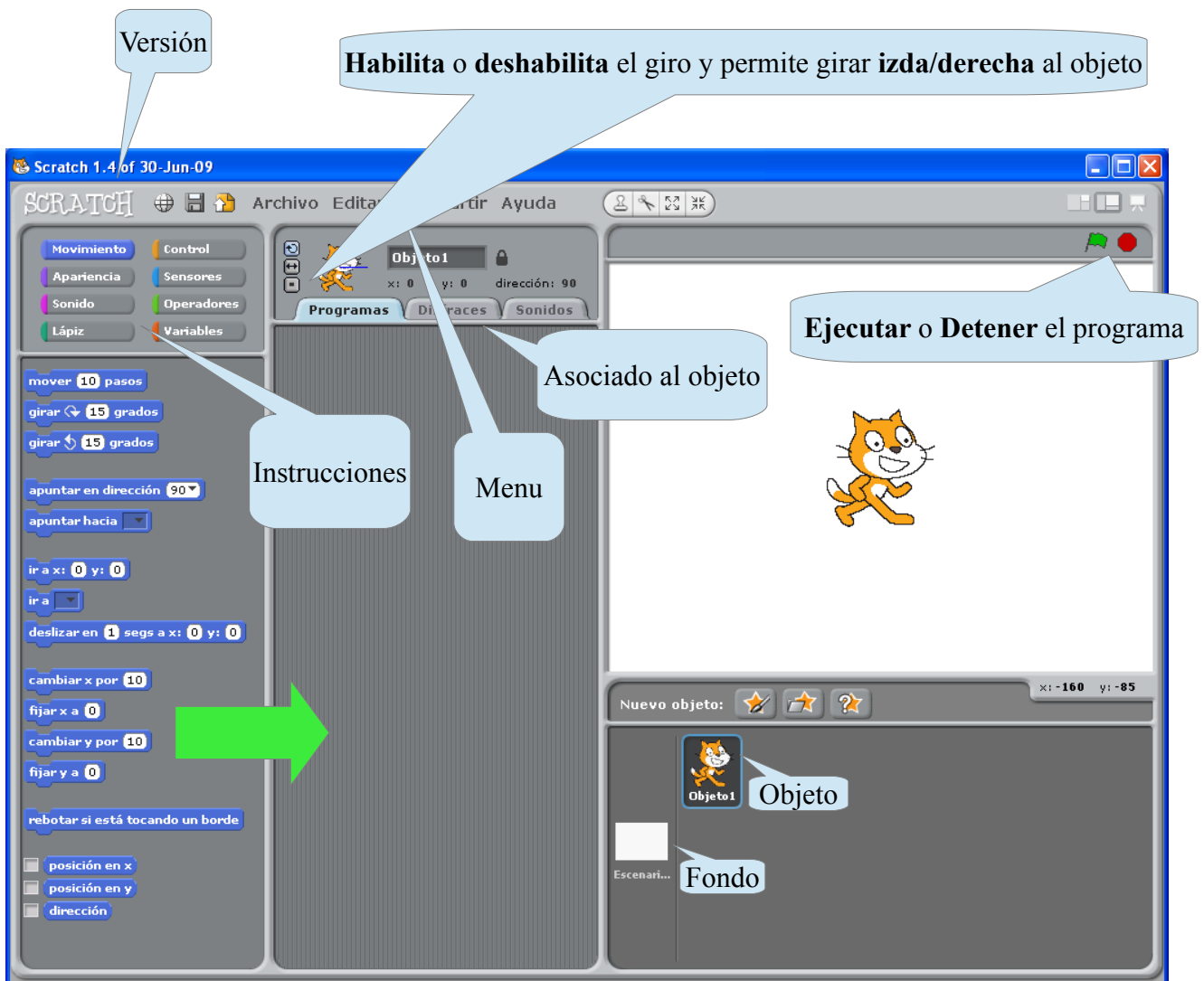
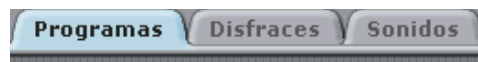


Entorno de trabajo de SCRATCH



Por defecto cuando abrimos solo tenemos un objeto: **EL GATO**. Su aspecto se llama **DISFRAZ** que puede ser cambiado, asociado a este objeto tenemos tres pestañas:




Comprueba dichas pestañas, haciendo clic sobre ellas




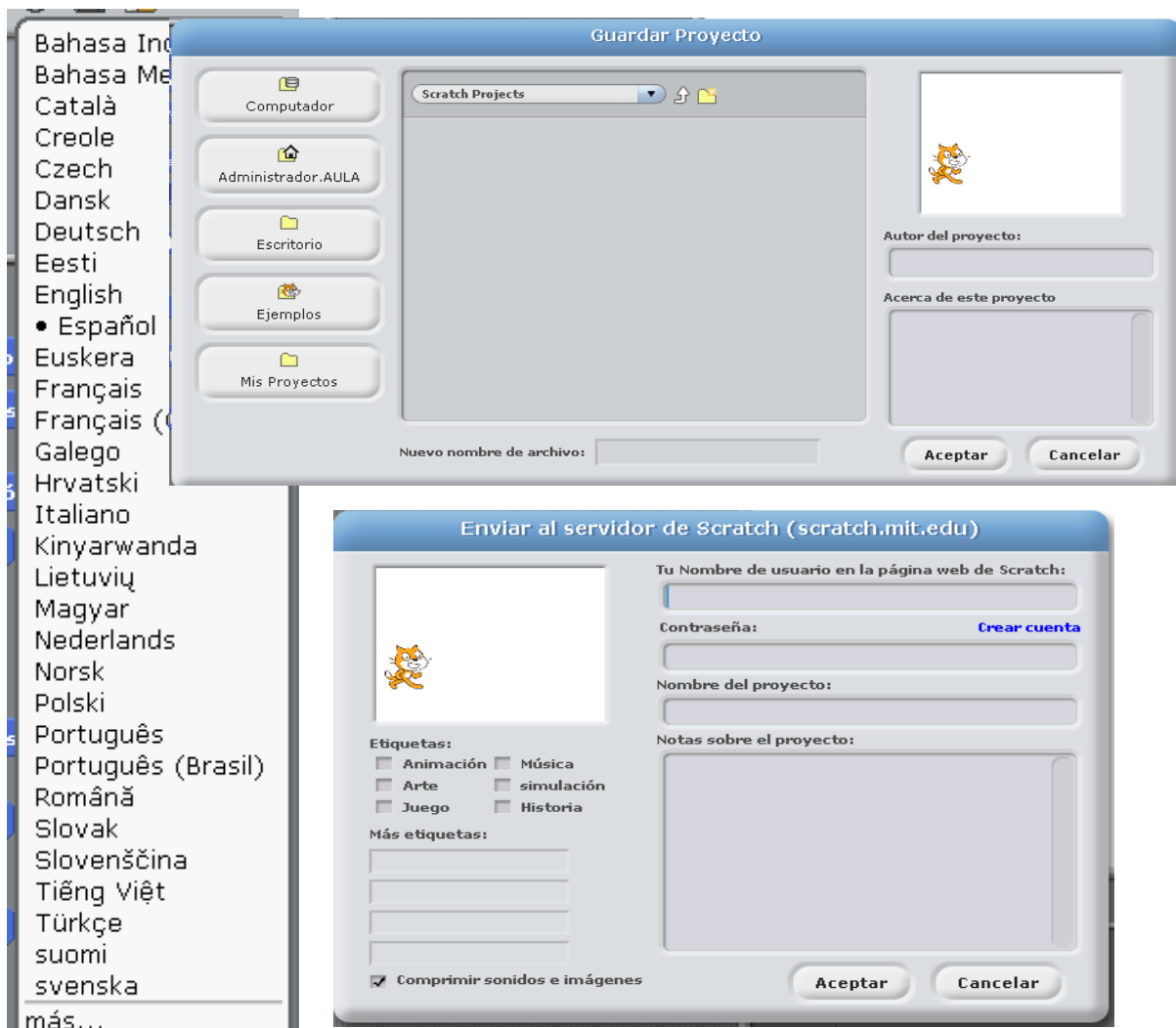
Con estos iconos podemos *modificar* (llamar al **Editor de dibujo de Scratch**), *insertar o incluir* un objeto sorpresa

En la zona de la izquierda tenemos el conjunto de instrucciones que nos permitirá programar, agrupadas por colores: Movimiento, control, sonidos, etc. Las instrucciones *se arrastran* a la ventana del programa.



Con estos iconos podemos  *clonar, borrar, agrandar o estirar* un objeto. Para ello seleccionaríamos el icono y pulsaríamos sobre el objeto.

En el menú superior tenemos estos iconos que nos permiten:  *Cambiar de idioma, guardar el proyecto y compartir* el proyecto. Estas son las respectivas pantallas.



Con Scratch podemos crear programas pero sin necesidad de aprender instrucciones de programación que tendríamos en cualquier lenguaje de programación genérico, si bien aquí el proceso de creación de programas consiste en encajar unas instrucciones dentro de otras.

Ahora con la ayuda de un procesador de textos (**writer**, por ejemplo), copia las siguientes preguntas y respóndelas. Guarda el fichero como **Introducción**.

Cuestionario breve

1. ¿Cuántos conjuntos de instrucciones tenemos y de que color son?
2. ¿Con que herramienta podemos agrandar un objeto de pantalla?¿Como es su icono y donde se encuentra?
3. ¿En cuantas zonas se divide la pantalla de scratch?
4. ¿Cuántas y cuales son las pestañas que tiene cada objeto?¿Para que sirven?
5. ¿Desde donde guardamos el proyecto?
6. ¿Se puede cambiar de idioma?. Si es así pon el inglés.
7. Inserta un nuevo objeto llamado **Wizard1**, dentro de la categoría de **Fantasy**
8. Cambia el disfraz del escenario, importa **desert** desde la sección **Nature**. Para hacer esto deberas estar en el *escenario* y hacer clic en la pestaña *disfraces*. Haz clic sobre el botón *importar*.
9. Clona el objeto llamado Wizard1 que has insertado previamente
10. El objeto1 (el gato) que ya tenias en pantalla, ¿dispone de audio en su pestaña *Sonidos*?¿Y el objeto *Wizard1*?