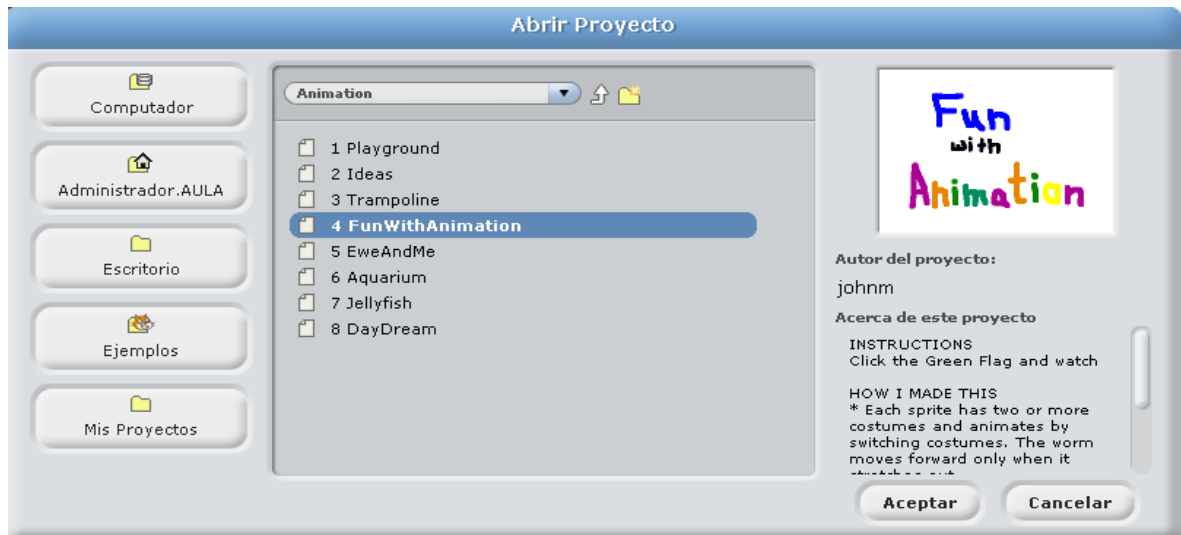


Intercambio de mensajes

- 1) Abre el fichero llamado **FunWithAnimation** situado en la carpeta *Animation* dentro de los *Ejemplos* de Scratch, desde *Archivo-->Abrir*.



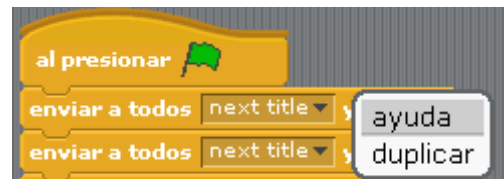
Ejecuta el ejemplo desde la banderita. 



- 2) Haz clic con el ratón sobre el objeto *escenario* y observa atentamente su código. Crea un documento de texto llamado **Intercambio_Mensajes (Writer)** y contesta las preguntas.

¿Que crees que hace la primera instrucción *Enviar a todos next title y esperar*?


Haz clic con el botón derecho del ratón sobre esa instrucción y elige ayuda.



Obtendrás la siguiente pantalla.



Esta instrucción envía un mensaje (llamado **next title**) a todos los objetos y espera que ellos finalicen antes de continuar con la siguiente instrucción.

Por tanto desde el Escenario se envían mensajes (next title, worm go, bird go, face go y end,) a todos los objetos y después se  detiene

Al mismo tiempo produce un sonido que repite tres veces.

¿Que objeto responderá al mensaje de **next title**?

3) Haz clic sobre el objeto  y observa *la pestaña Disfraces*

y *parte de su código*, en concreto:



Fija el efecto desvanecer a 100 (*invisible*) y fija el

primer disfraz a **Start**



¿Que crees que hace **Fijar desvanecer a 100**?

Al recibir el mensaje (next title), realiza:

- Cambia el disfraz
- Repite 10 veces
 - Cambia el efecto desvanecer por -10
 - Espera 0,05 seg

Con esto conseguimos que el disfraz vaya apareciendo poco a poco. De -10 a -10, al final -100, ya que inicialmente el efecto desvanecer valía 100 (era invisible)


- Espera 2 segundos

- Repite 10 veces
 - Cambia el efecto desvanecer 10
 - Espera 0,05 seg

Con esto conseguimos que el disfraz vaya desapareciendo poco a poco. De 10 a 10, al final 100 (invisible).

- Espera 0,5 seg



Únicamente este objeto  es el que puede realizar esta acción, ya que el resto de objetos no tienen en su código la instrucción *al recibir next title*.

¿Que sucedería si otro objeto tuviera este mismo mensaje en su código?, por ejemplo el objeto face. Compruébalo.

Para ello cambia el mensaje al recibir **Face go** por **next title**.



Ejecuta de nuevo el programa desde la banderita verde y observa que sucede.

Reestablece de nuevo el mensaje original del objeto face, es decir, que espera recibir “Face go”

- 4) Haz clic sobre el objeto face.

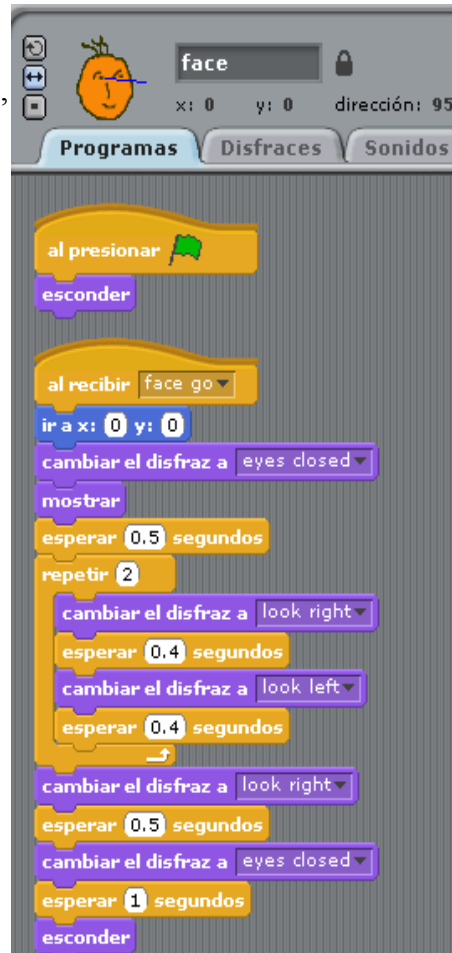


Observa el código:

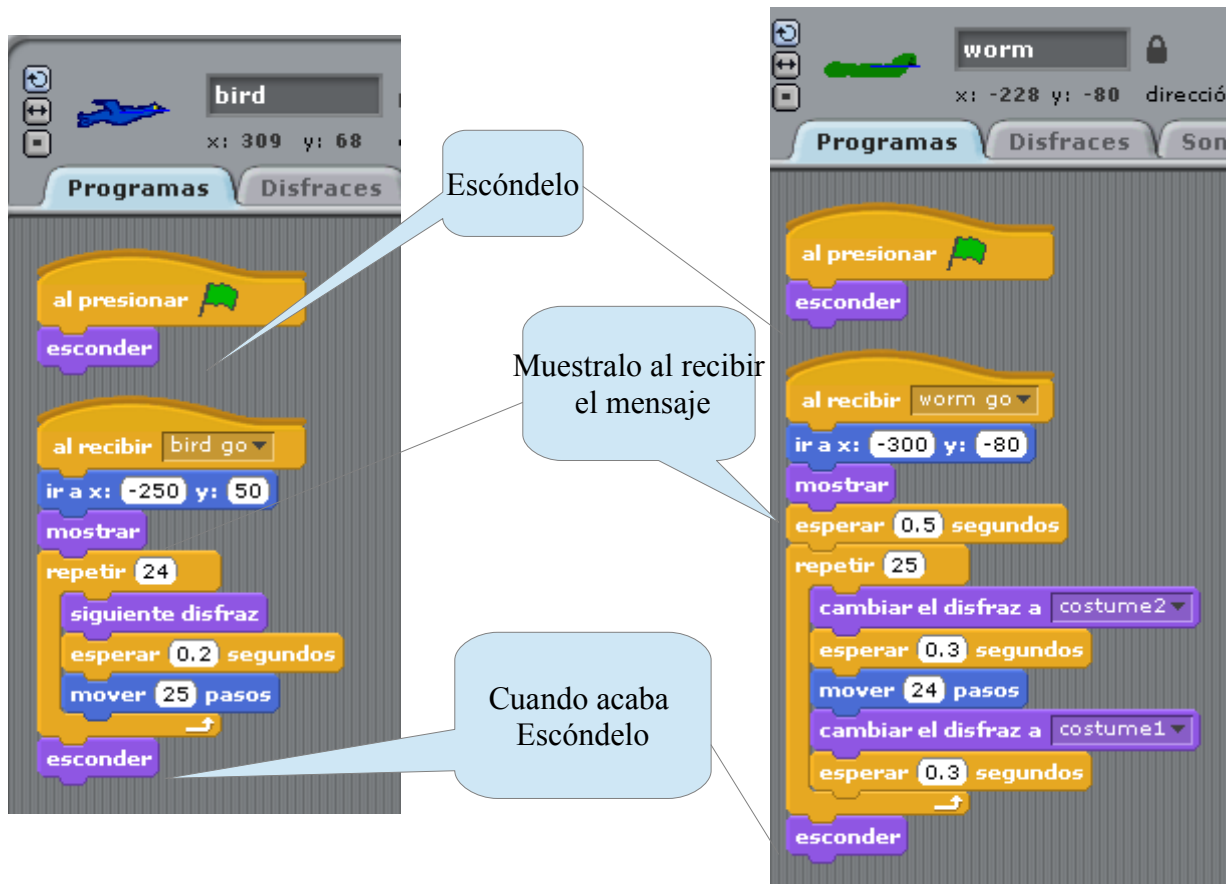
- **Escondelo**, para que no interfiera con la animación del texto ya en marcha. *(Esto es vital)*. Inicialmente todos los objetos son visibles, por lo que hay que esconderlo inicialmente.

- *Al recibir el mensaje **Face go** (y solo entonces), ejecuta lo siguiente:*

- *Sitúalo* en una posición
- *Cambia* el disfraz
- **Muéstralo**
- *Repíte* un número de veces
Cambia entre disfraces
Espera un tiempo
- Al finalizar **Escóndelo**



5) El código de los objetos pájaro(**bird**) y gusano(**worm**) son similares.



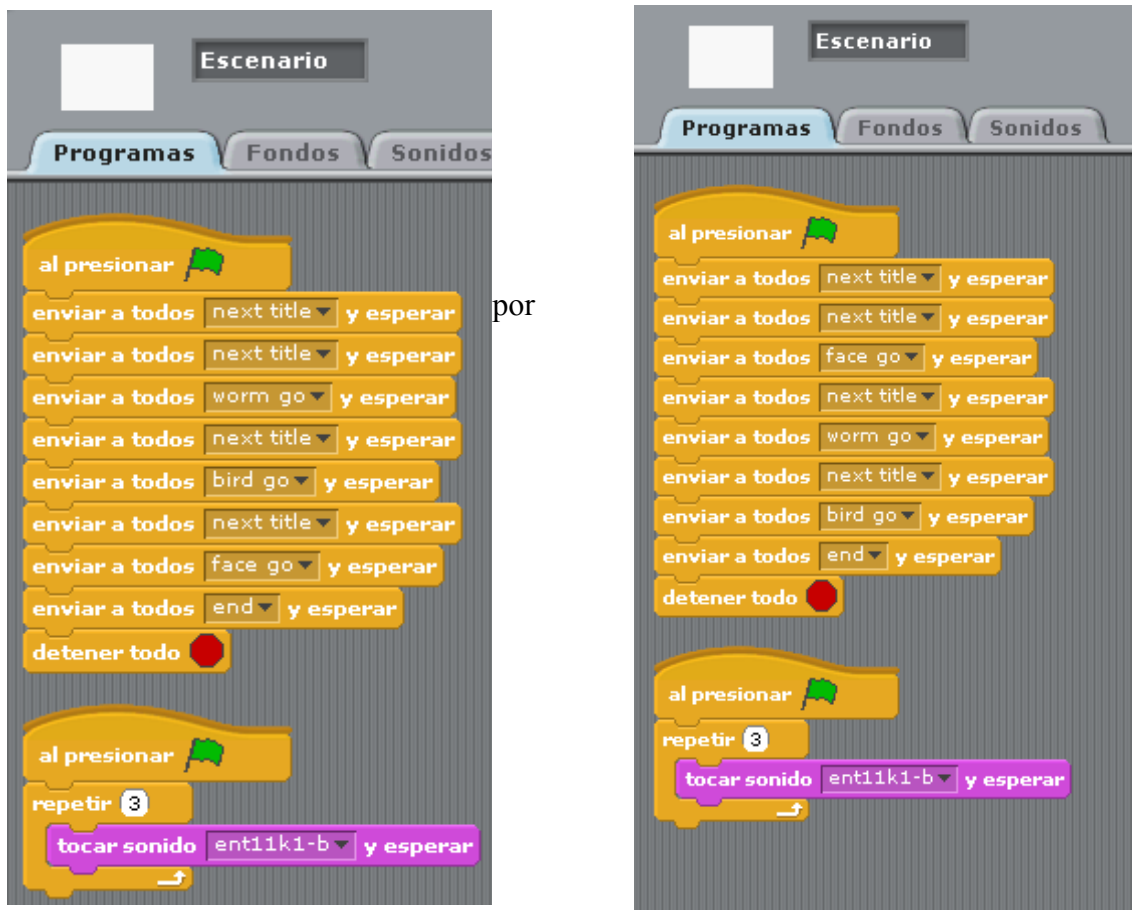
¿Que cambios son necesarios y donde para que la cara aparezca antes del gusano y este antes del pájaro, sin alterar las frases de texto que aparecen en la animación?.

Intentalo sin mirar la solución de la siguiente página.

SOLUCIÓN

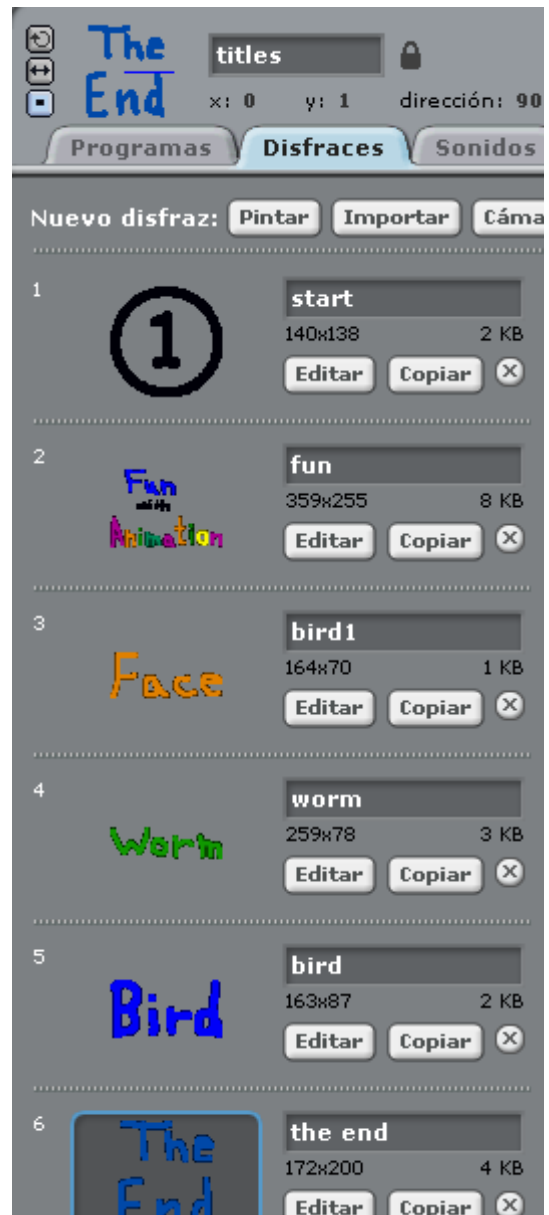
Haz clic en el escenario y cambia el código

- Lo primero consiste en **alterar la aparición de los objetos**, ahora aparecerán en este orden: Cara, Gusano y Pájaro.



- Si además queremos que las frases coincidan con los objetos deberemos alterar los disfraces del objeto **titles** para conseguir el orden adecuado. Piénsalo **unos minutos**. Más abajo está la solución

Altera el orden de los disfraces del Objeto **Title** tal que :



Arrastra las frases con el ratón para lograr el orden adecuado

Haz clic en **Archivo-->Guardar como** y guárdalo en la carpeta *Mis Proyectos* con el nombre de **Intercambio_Mensajes**