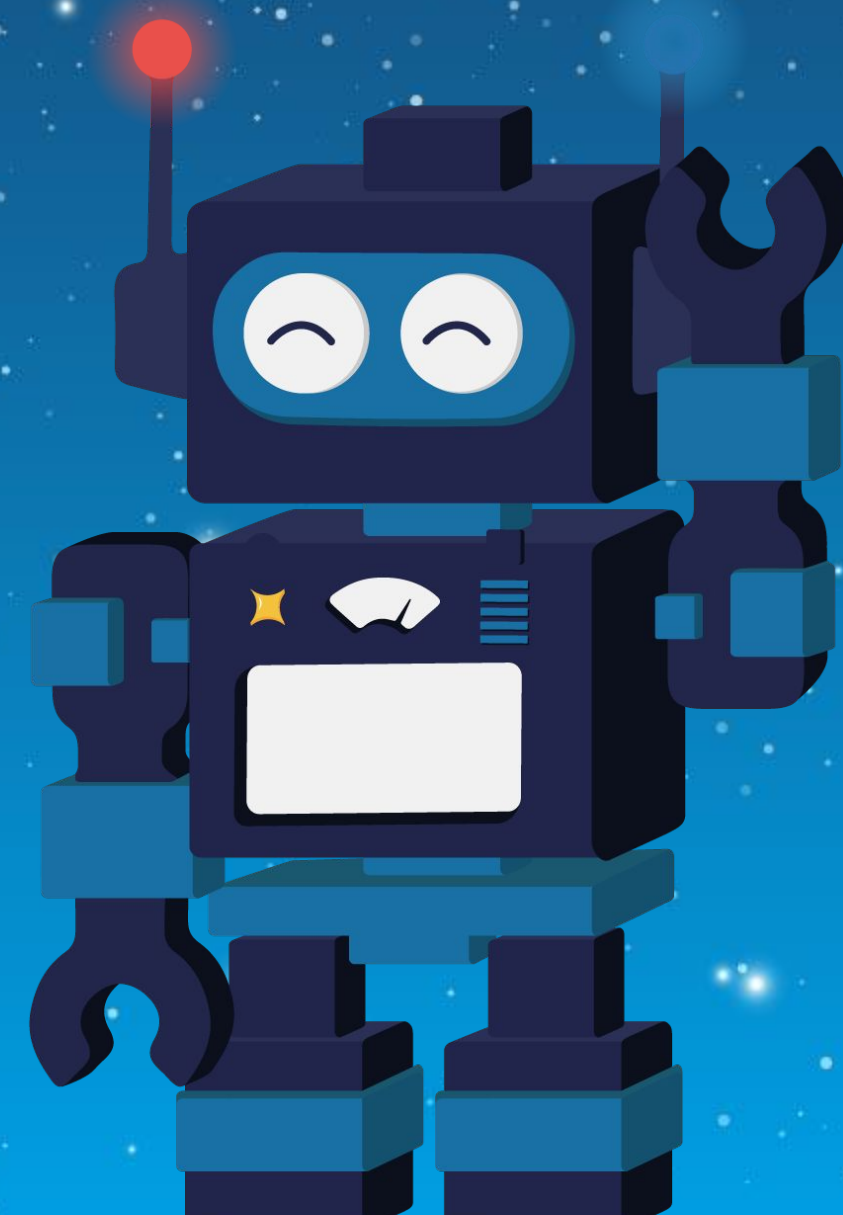




Academia de inventores

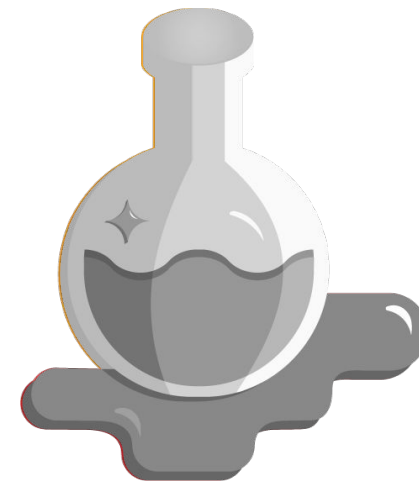
POWERED BY I ■ ■ EDELVIVES



ÁREAS DE TRABAJO



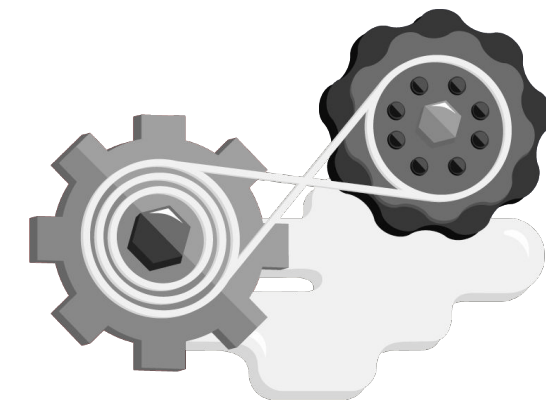
PROGRAMACIÓN



CIENCIA



ROBÓTICA



MECÁNICA



SCRATCH

PROGRAMACIÓN



¿QUÉ ES?

Scratch es un **lenguaje de programación** creado por el MIT y diseñado con la intención de que todo el mundo pueda iniciarse en la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos, animaciones, etc.

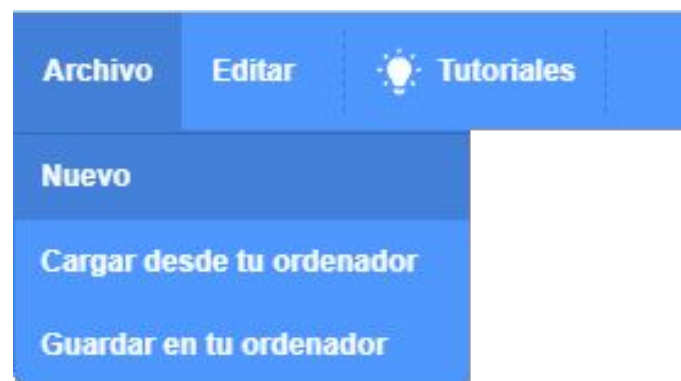
Está pensado con fines didácticos, y facilita la difusión de nuestras creaciones con millones de usuarios a través de la web.



BARRA SUPERIOR

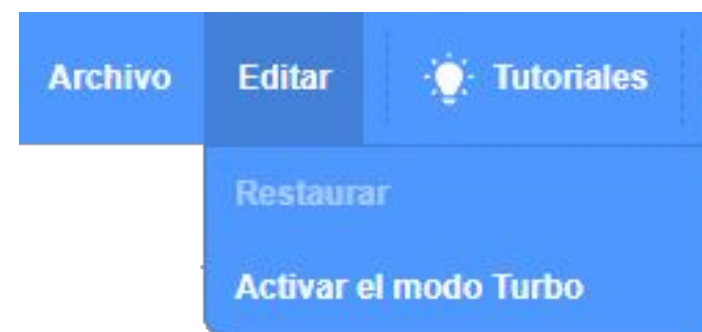
Archivo:

Crear nuevo programa
Importar
Guardar en el ordenador



Editar:

Activar o desactivar el modo de alta velocidad en nuestro programa.



Cambiar idioma:



Tutoriales:



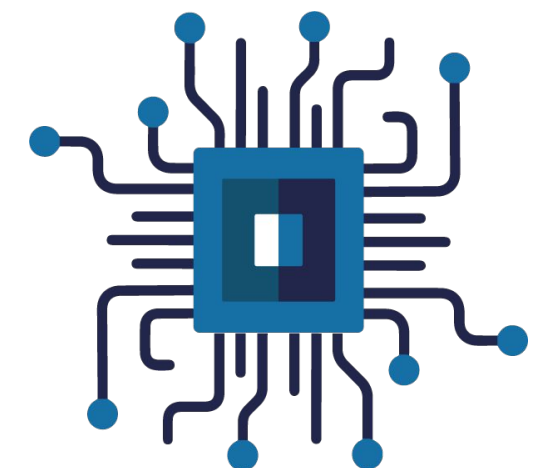
Proyectos dirigidos



Reproducir / detener

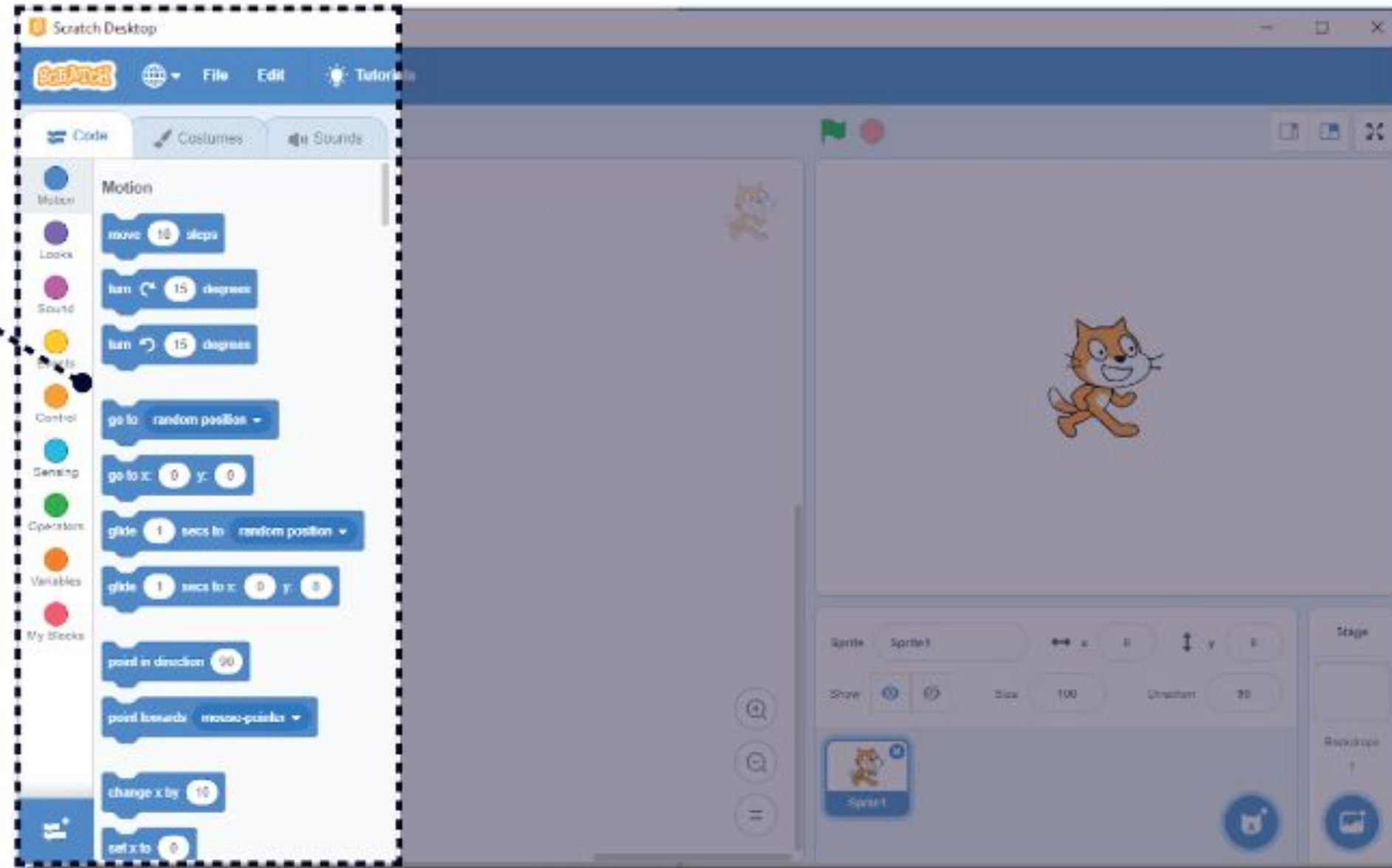


Carpeta de proyectos guardados y compartidos y configuración de la cuenta de usuario.



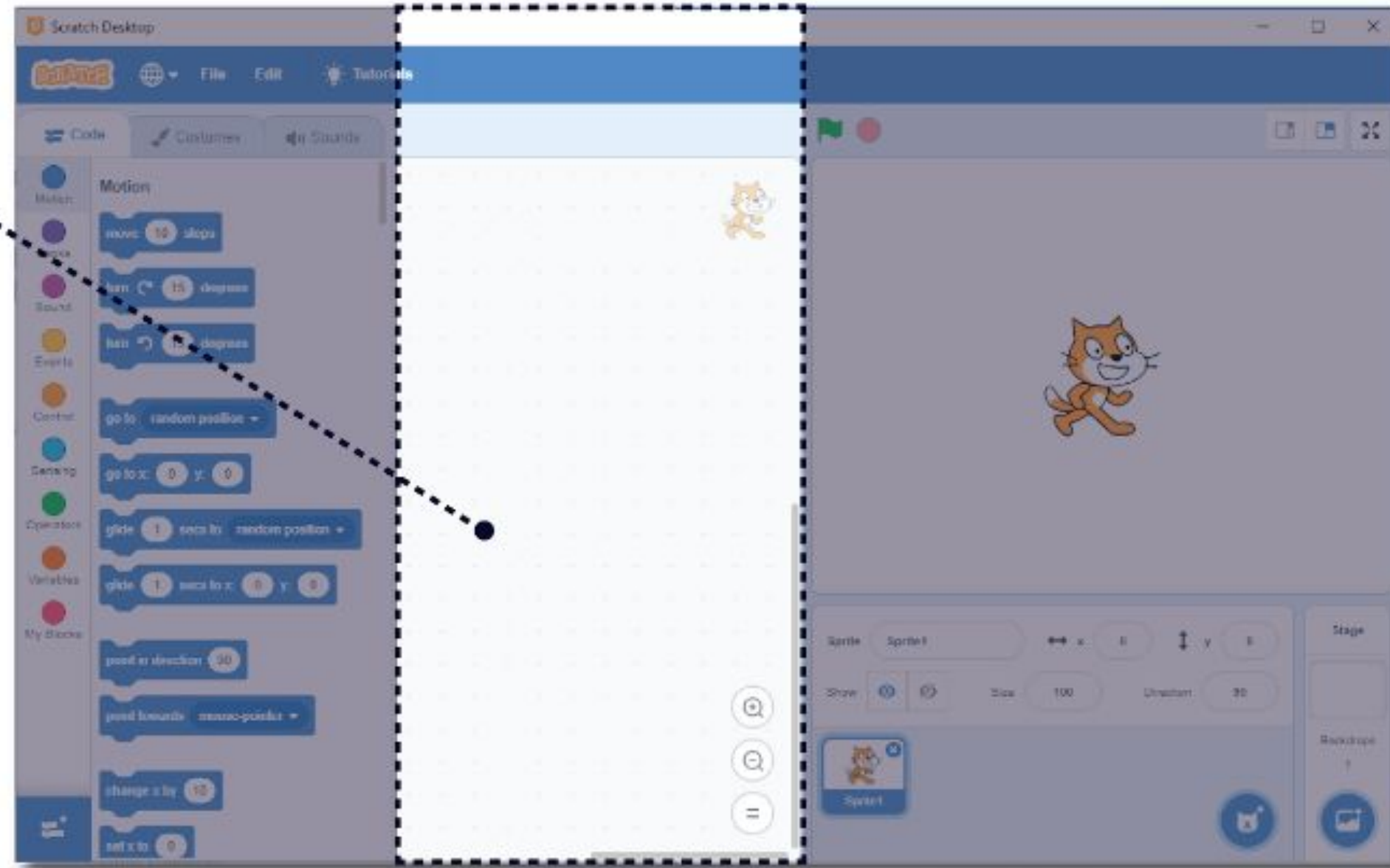
SCRATCH INTERFAZ

BLOQUES DE
CÓDIGO

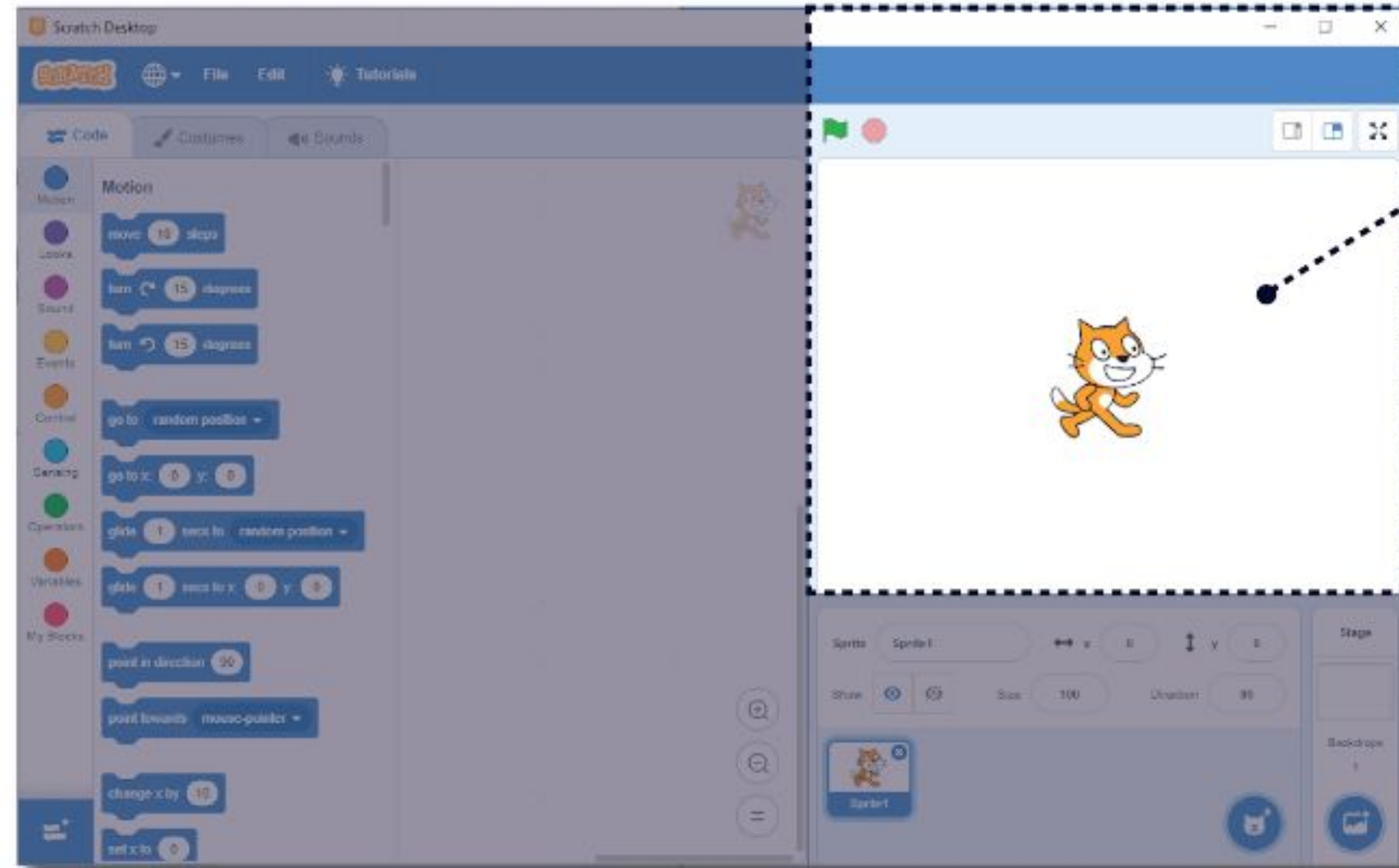


SCRATCH INTERFAZ

ÁREA DEL
PROGRAMA



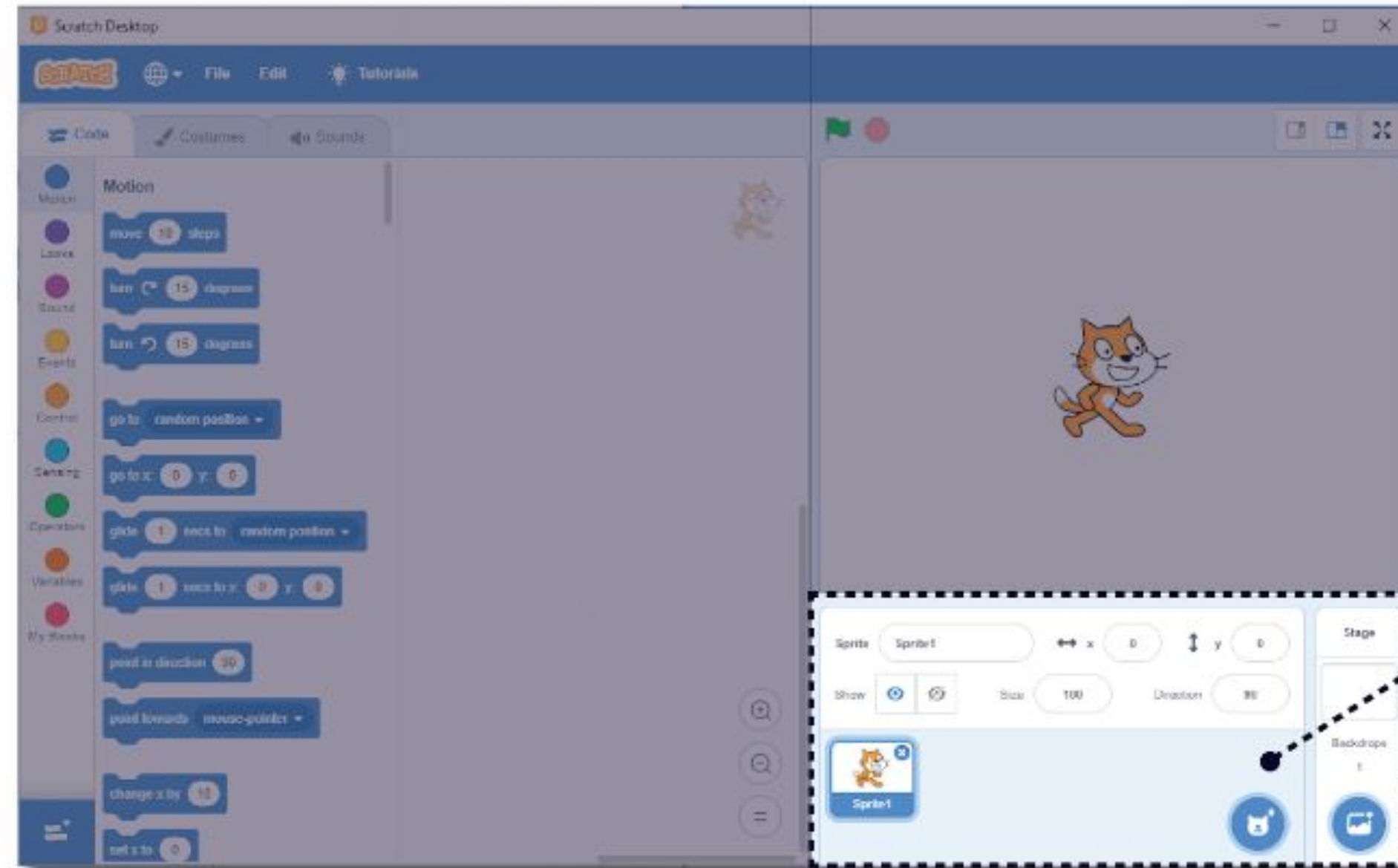
SCRATCH INTERFAZ



ESCENARIO



SCRATCH INTERFAZ

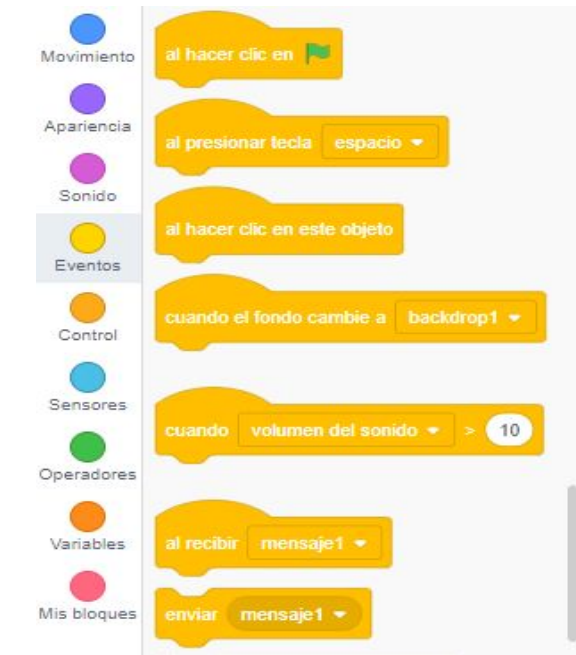
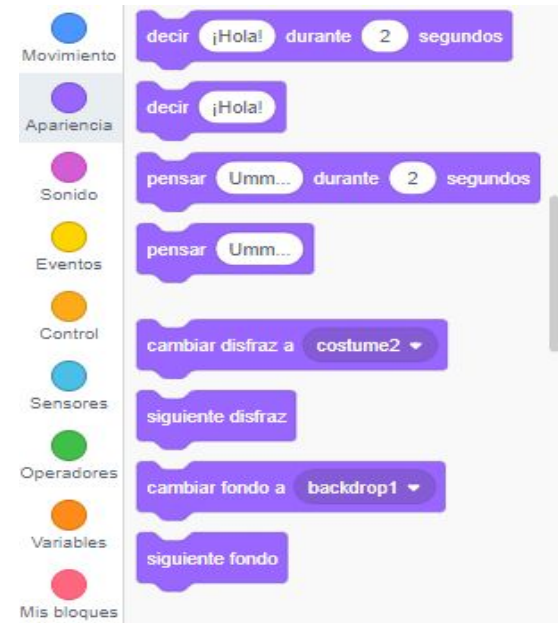
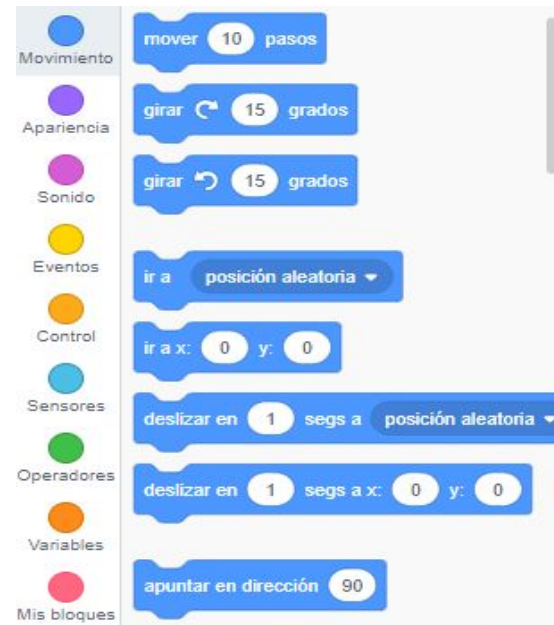


LISTA DE
OBJETOS



SCRATCH INTERFAZ

TIPOS DE BLOQUE





NUESTRO PROPIO VIDEOJUEGO

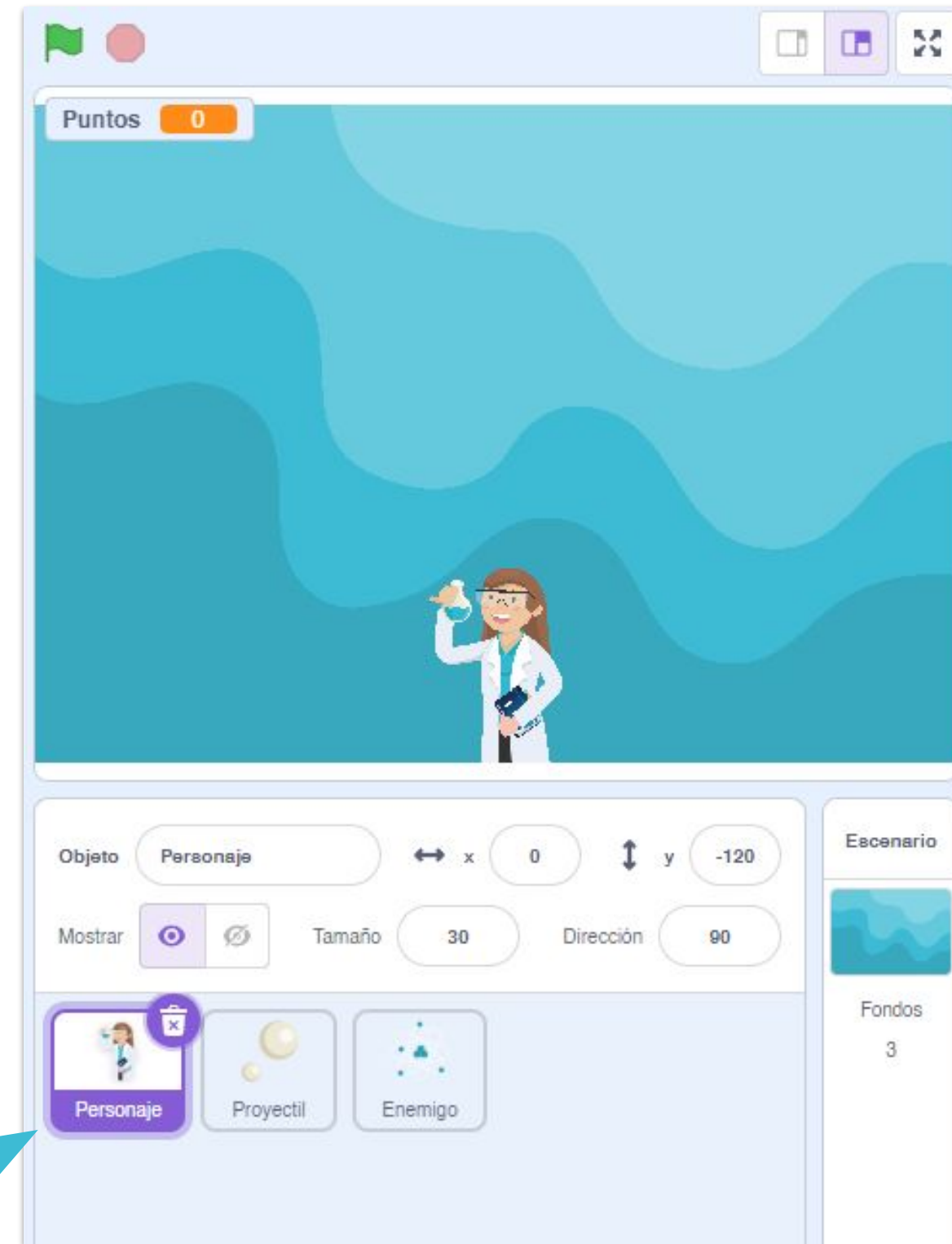


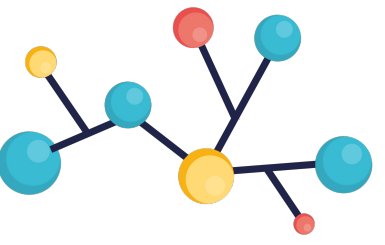
PROGRAMA.

PASO 1

Vamos a programar a nuestro **personaje**.

Para ello, entramos en su pantalla pinchando sobre él.

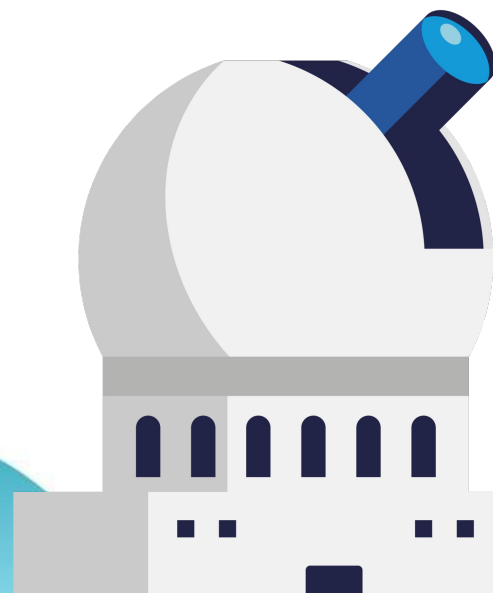
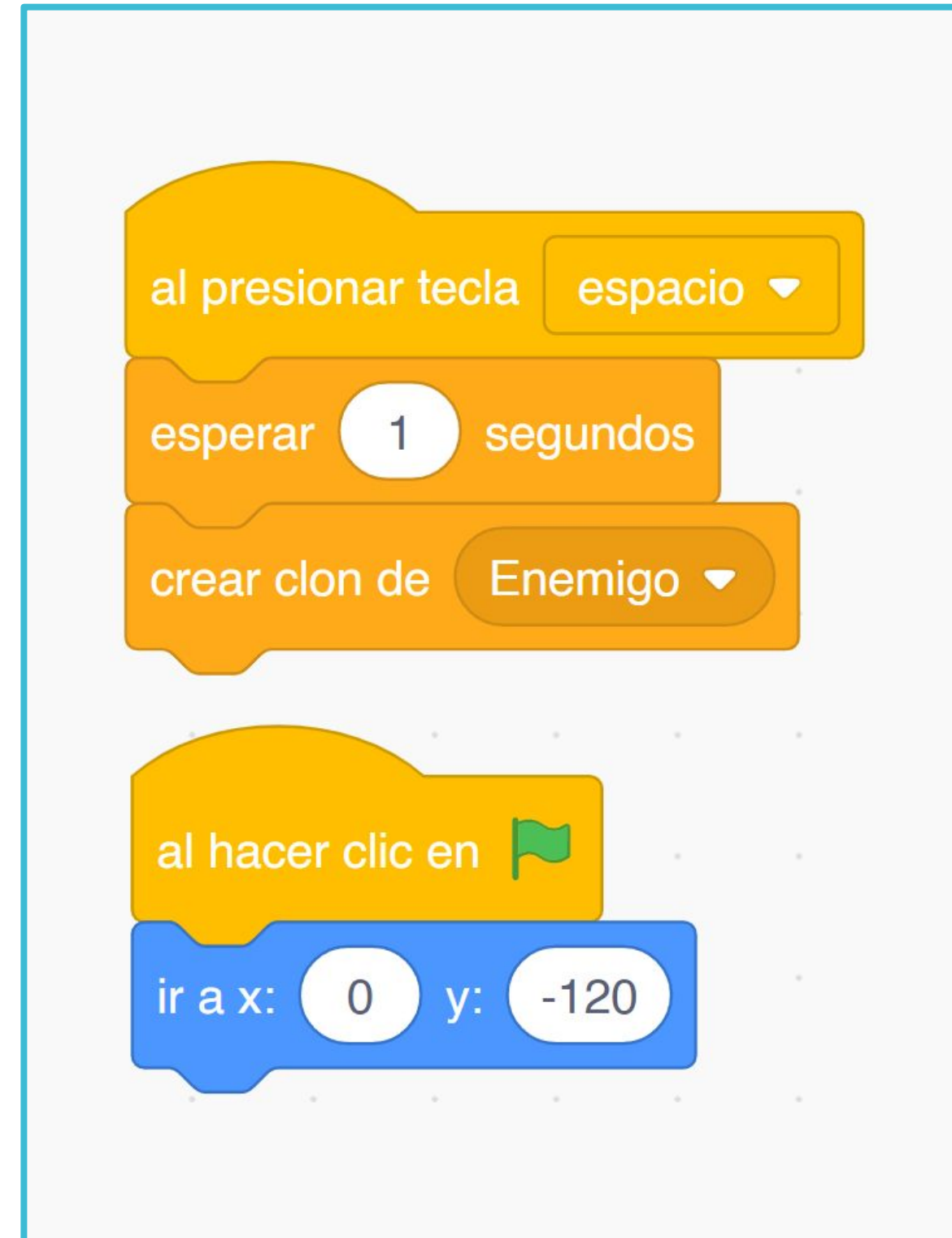


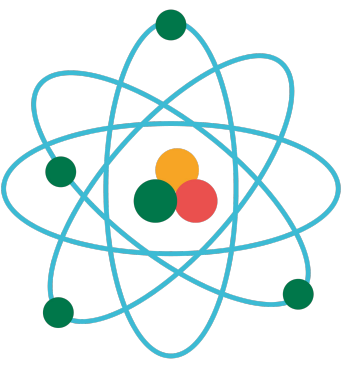


PROGRAMA.

PASO 2

Empezaremos **programando** estos dos bloques.

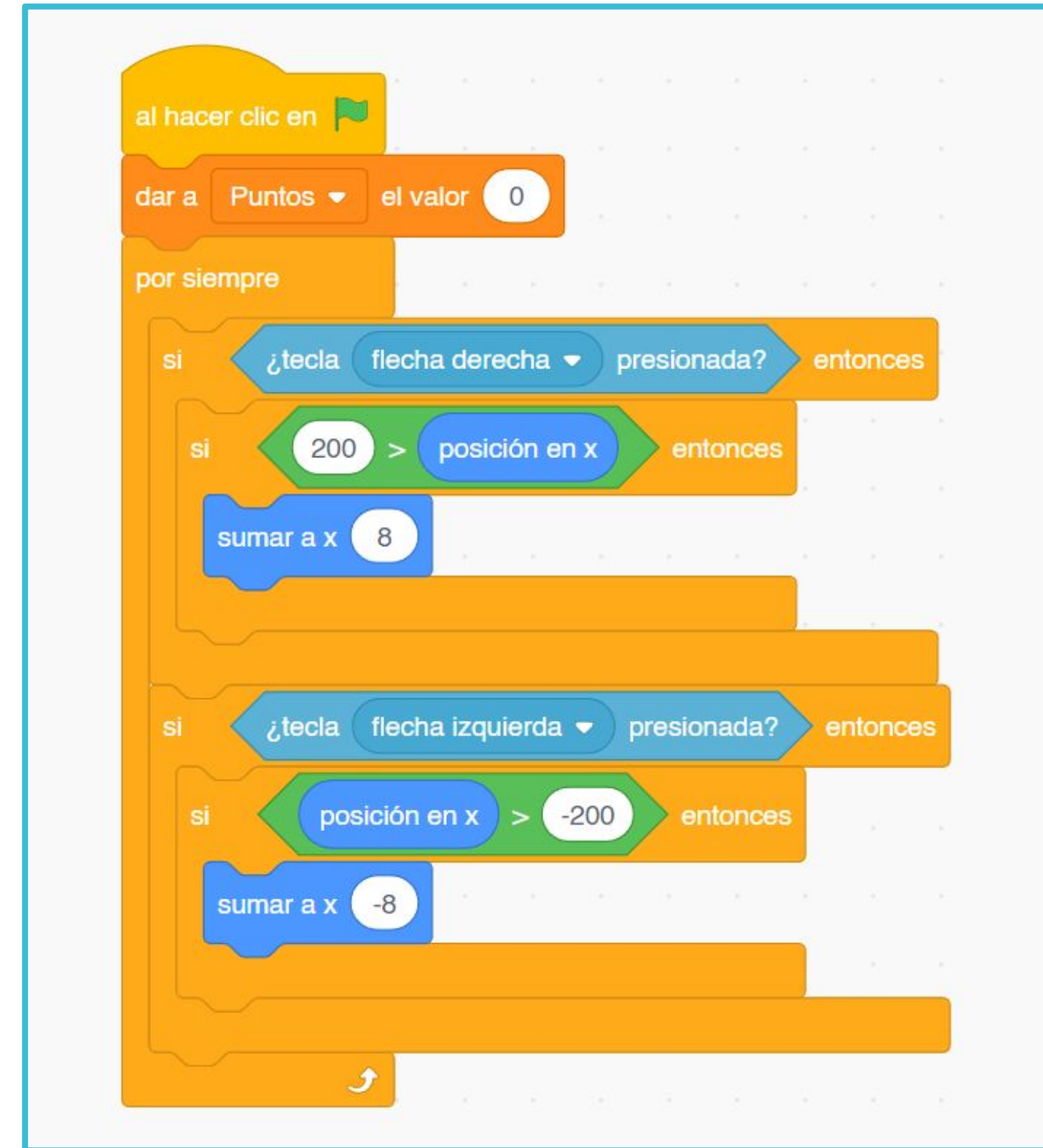
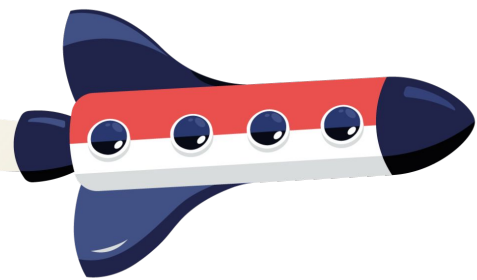


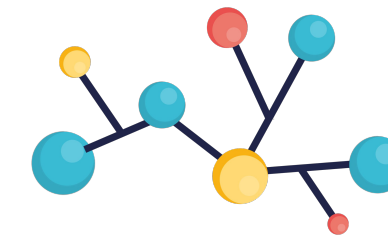


PROGRAMA.

PASO 3

Y, por último, haremos este otro **bloque**.

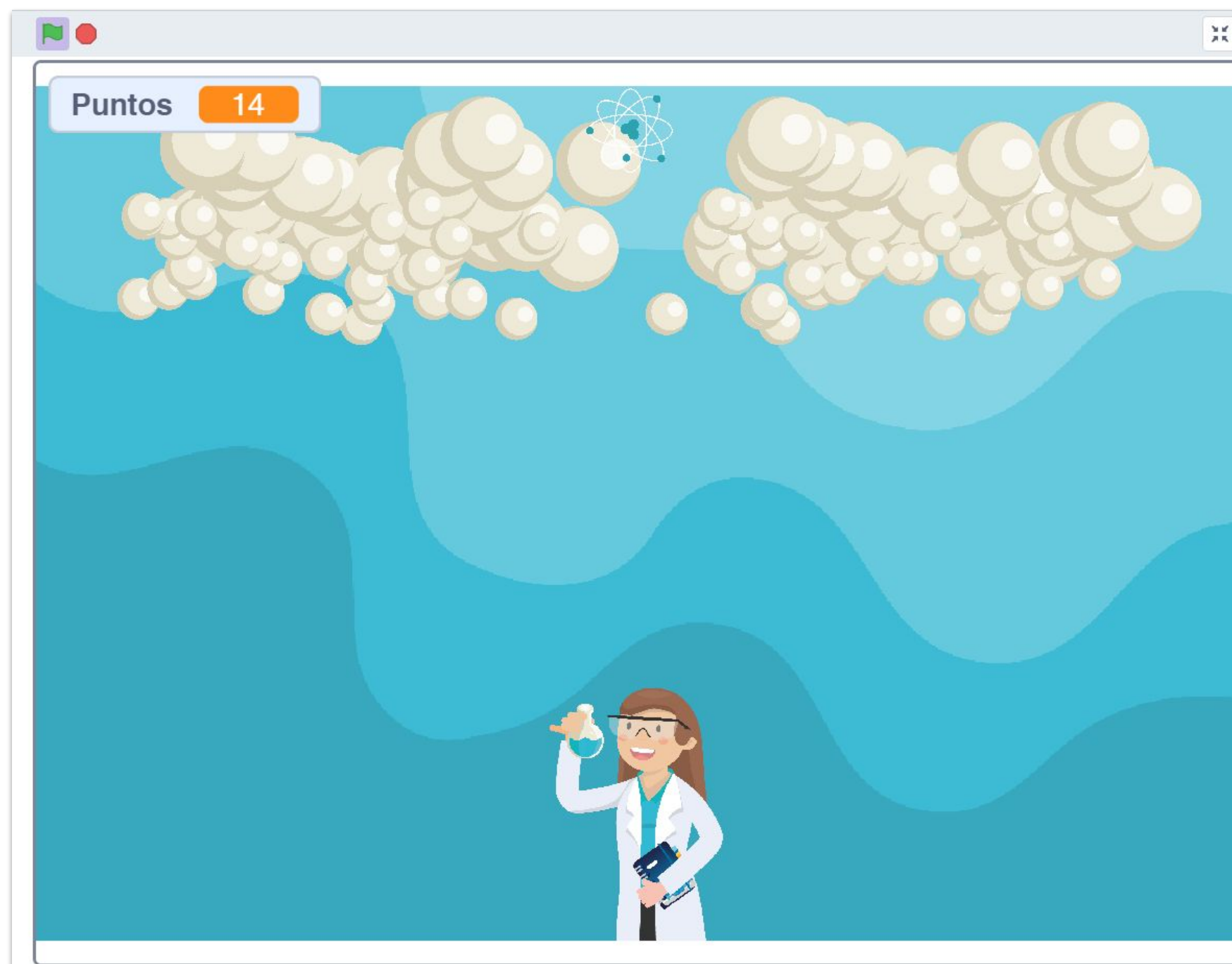




PROGRAMA.

PASO 4

¡A JUGAR! Pulsa sobre la tecla espacio para lanzar átomos que acaben con las burbujas y conseguir puntos.



DÍA INTERNACIONAL DE LA MUJER Y LA NIÑA EN LA CIENCIA

INVENTORAS SECRETAS





Academia de inventores

POWERED BY I ■ ■ EDELVIVES