

Taller Scratch – El cuento de los Magos

Web: <https://scratch.mit.edu/>

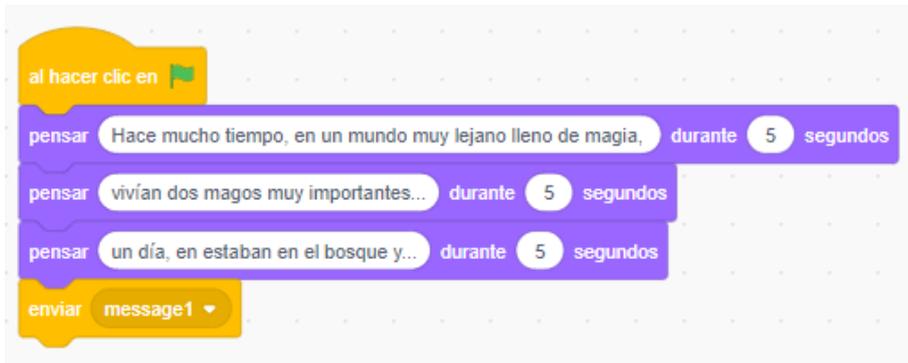
1. Seleccionamos el escenario Castle 2.
2. Borramos el personaje por defecto (gato de scratch)

MAGO

3. Añadimos el personaje de un mago y ajustamos su tamaño.

NARRADOR

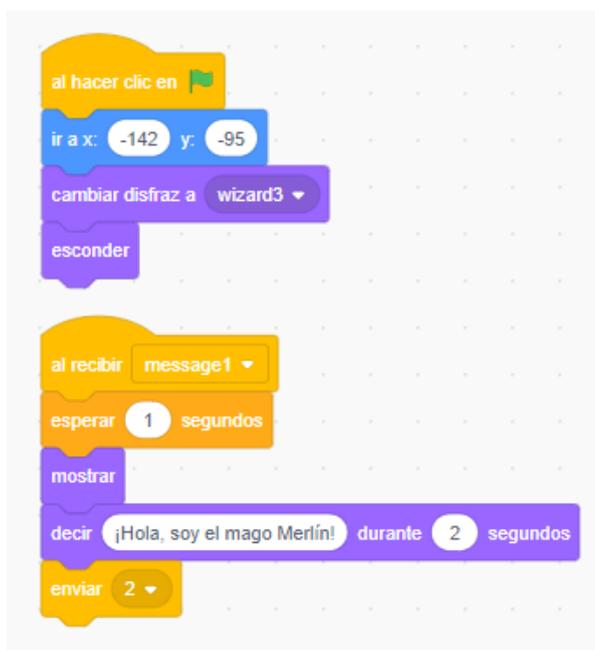
4. Dibujar un nuevo objeto y nombrarle como narrador.
5. Código del narrador:



```
al hacer clic en [bandera verde]
pensar [Hace mucho tiempo, en un mundo muy lejano lleno de magia,] durante 5 segundos
pensar [vivían dos magos muy importantes...] durante 5 segundos
pensar [un día, en estaban en el bosque y...] durante 5 segundos
enviar [message1]
```

MAGO

6. Código del mago:



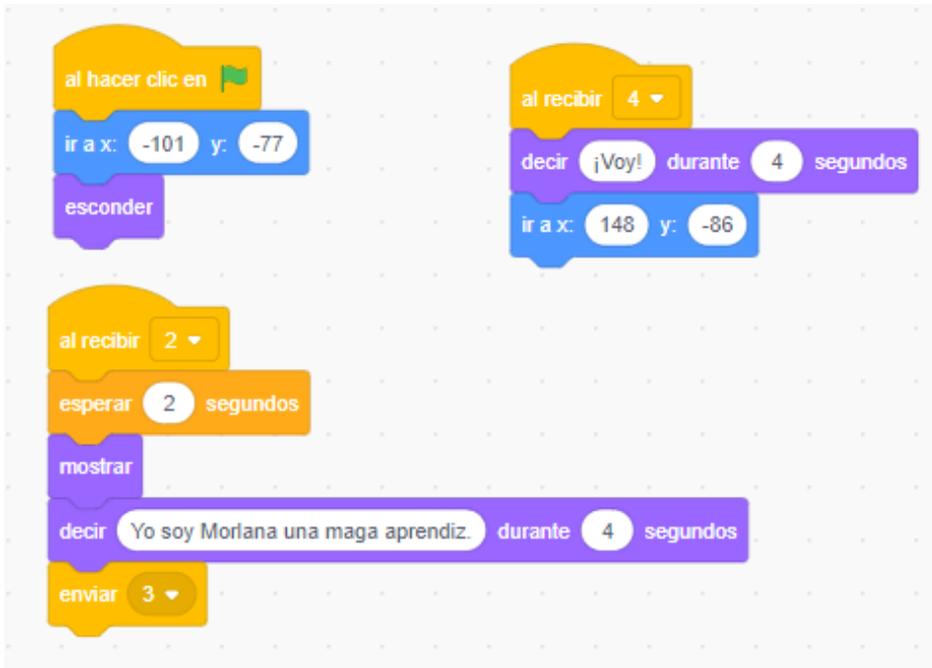
```
al hacer clic en [bandera verde]
ir a x: [-142] y: [-95]
cambiar disfraz a [wizard3]
esconder

al recibir [message1]
esperar 1 segundos
mostrar
decir [¡Hola, soy el mago Merlín!] durante 2 segundos
enviar [2]
```

Al recibir... NUEVO MENSAJE
– PONER NÚMERO

MAGA NIÑA

7. Añadimos un nuevo personaje: niña maga y ajustamos su tamaño.
8. Código:



```

al hacer clic en bandera verde
  ir a x: -101 y: -77
  esconder

al recibir 4
  decir ¡Voy! durante 4 segundos
  ir a x: 148 y: -86

al recibir 2
  esperar 2 segundos
  mostrar
  decir Yo soy Moriana una maga aprendiz. durante 4 segundos
  enviar 3
  
```

MAGO

9. Añadimos este código al mago:

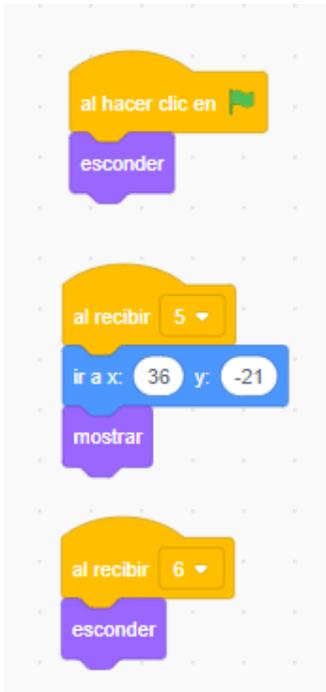


```

al recibir 3
  decir Os voy a enseñar un hechizo. durante 2 segundos
  decir Ten cuidado Moriana, ponte allí. durante 4 segundos
  enviar 4
  esperar 5 segundos
  enviar 5 y esperar
  decir ¿Veis a ese león? durante 3 segundos
  esperar 1 segundos
  decir Lo convertiré en un gatito. durante 3 segundos
  esperar 1 segundos
  cambiar disfraz a wizard
  iniciar sonido fairydust
  esperar 1 segundos
  enviar 6
  
```

LEÓN

10. Añadimos un nuevo personaje: león y ajustamos su tamaño.
11. Código:



```
al hacer clic en bandera verde clicada
  esconder

al recibir 5
  ir a x: 36 y: -21
  mostrar

al recibir 6
  esconder
```

GATO

12. Añadimos un gato como disfraz del león. (Disfraces)
13. Código:



```
al hacer clic en bandera verde clicada
  esconder

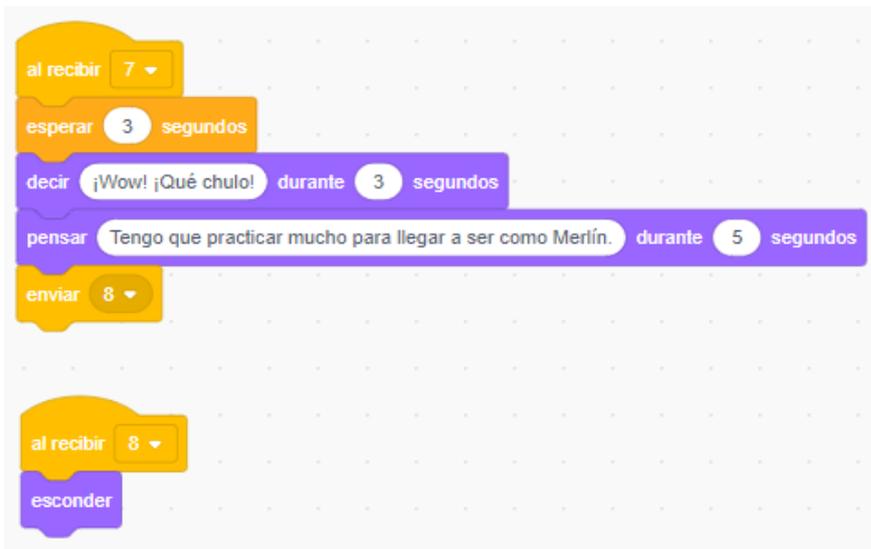
al recibir 6
  esperar 1 segundos
  ir a x: 36 y: -21
  mostrar
  esperar 2 segundos
  iniciar sonido meow2
  esperar 2 segundos
  apuntar en dirección 90
  deslizar en 7 segs a x: 173 y: 12
  esconder
  enviar 7
```

SONIDO – ANIMALES - MEOW2



MAGA NIÑA

- Añadimos este código a la niña:



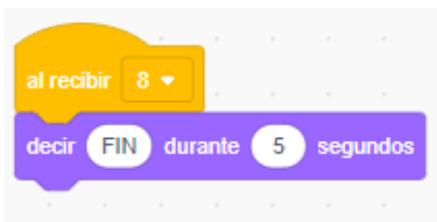
MAGO

- Añadimos este código al mago:



NARRADOR

- Añadimos este código al narrador:



AÑADIR MÚSICA

En el personaje del narrador, añadimos música que suene durante toda la historia. Añadimos desde una carpeta de nuestro ordenador. Podemos añadir música bajada desde YouTube.

