

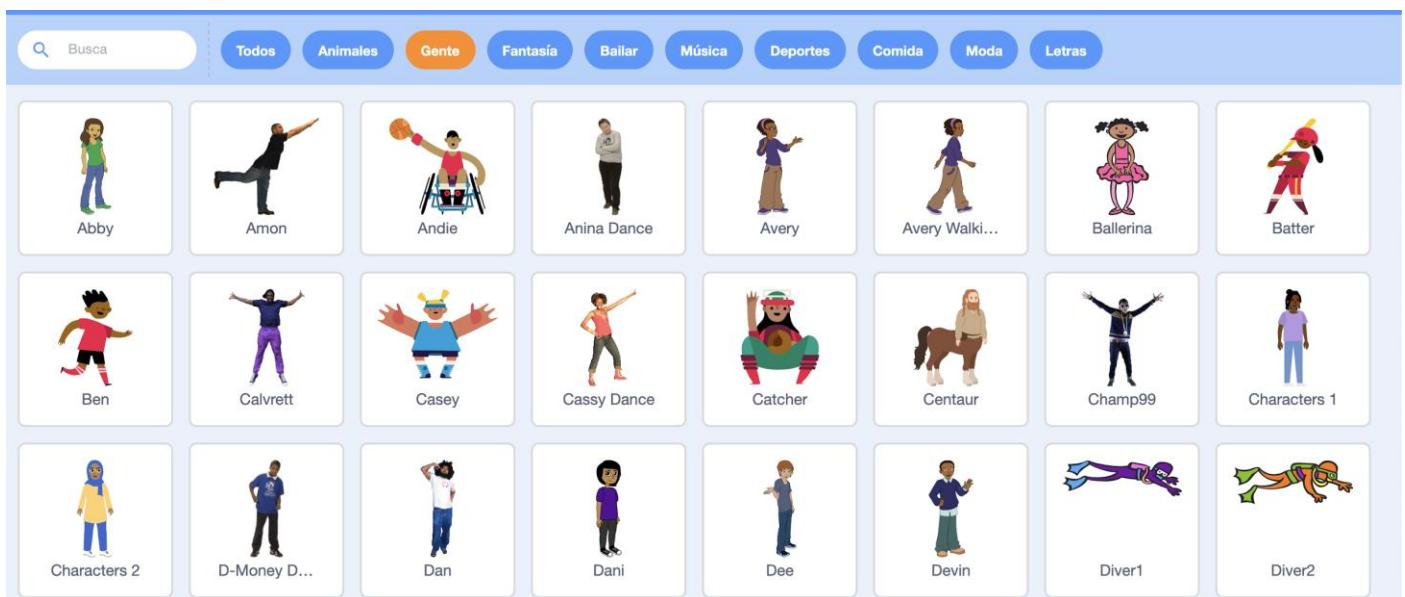
Creando mi primer videojuego

Hoja de exploración

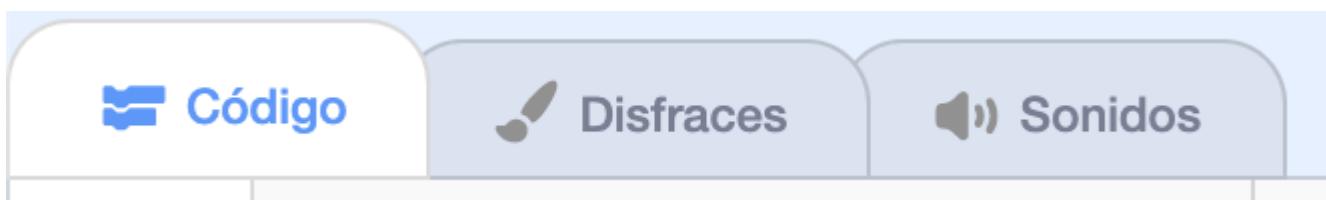
1. Primeros pasos con Scratch

Scratch cuenta con dos elementos principales Objetos y Escenario que nos permiten programar, historias, juegos, animaciones y muchas cosas más:

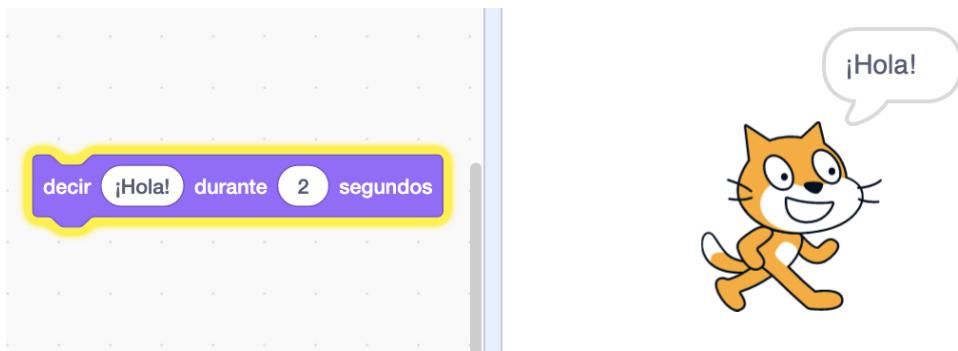
Objetos: Representan los personaje o elementos dentro de nuestro escenario de juego. Pueden ser animales, gente, comida, letras y muchos más.



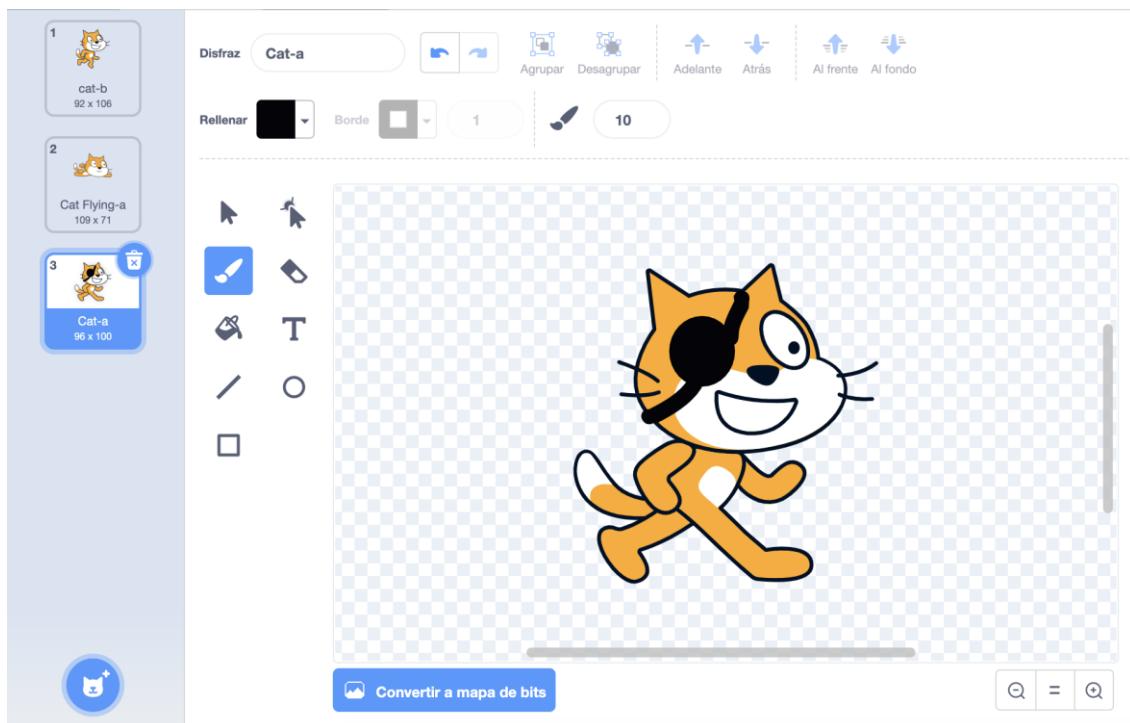
cada objeto tiene su propio código, disfraces y sonidos.



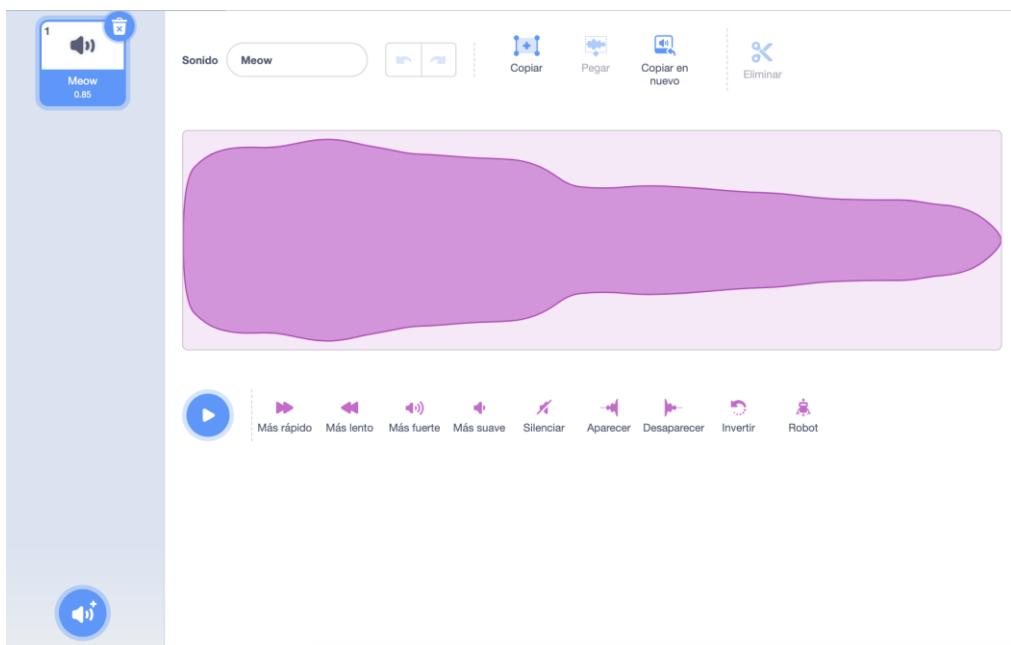
El código, permite construir programas con bloques de instrucciones que nos permiten indicar qué acciones debe realizar nuestro objeto por ejemplo: decir "hola" durante 2 segundos.



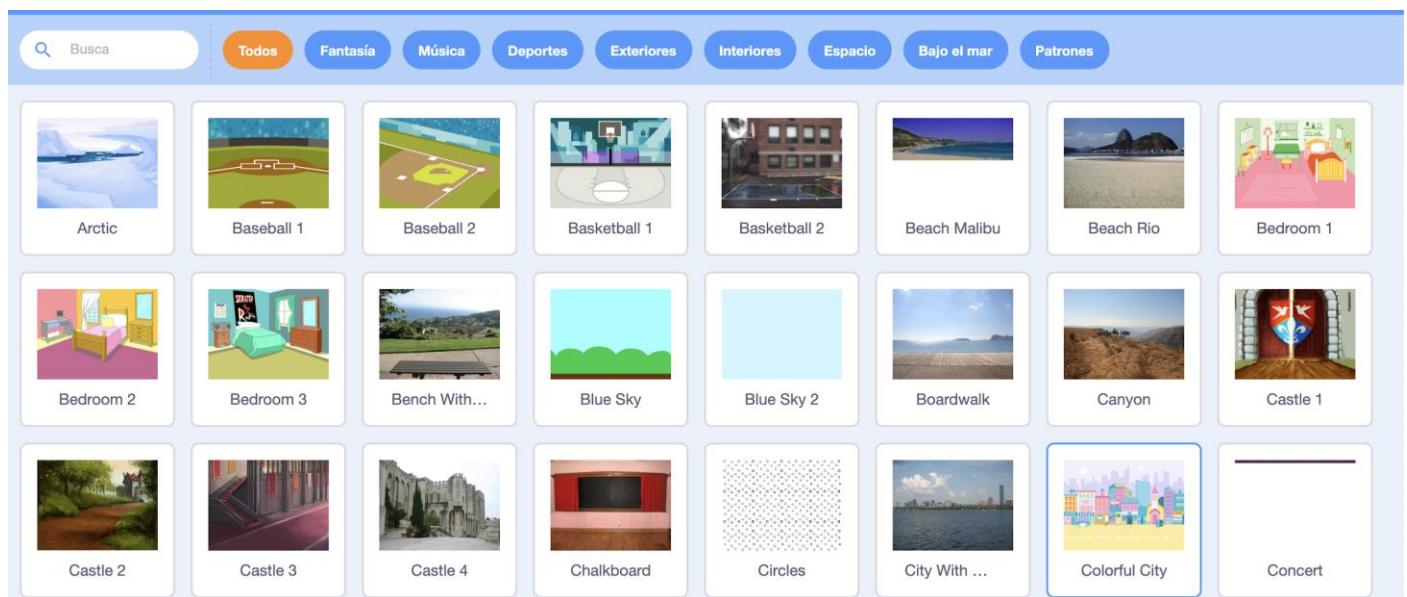
Los disfraces contienen los diferentes formas o variaciones que queremos que contenga nuestro objeto. Por ejemplo nuestro amigo scratch tiene un disfraz en el que se encuentra caminando, uno en el que se encuentra volando y uno en el que tiene un parche pirata.



Sonidos: Contienen los archivos de audio que queremos que nuestros objetos emitan. Por ejemplo nuestro amigo scratch tiene un sonido de meow.



Escenario: Representa los paisajes, espacios, o lugares en el que se encuentran nuestros objetos.



El escenario cuenta también con código y sonidos, pero a diferencia de los objetos este tiene fondos y no disfraces. Los fondos son las imágenes de nuestro escenario. En la imagen podemos apreciar un fondo del espacio.

