



Videojuegos y App móviles

“NO ES MAGIA, es ciencia,
es **Tecnoacademia**”



21730190 - Aplicación de las etapas del desarrollo de software en la implementación de soluciones de tecnologías de la información y comunicaciones

Videojuegos y Apps Móviles

PLAN DE SESIÓN 1

Facilitador: Claudia Sofia Idrobo Cruz

Fecha: día ____ mes ____ año ____

Tema: Reconociendo el entorno de trabajo Scratch Jr.

OBJETIVO

ScratchJr es un lenguaje de programación introductorio que permite a niños crear sus propias historias interactivas y juegos. Los niños unen bloques gráficos de programación para hacer que los personajes se muevan, salten, bailen y canten. Los niños pueden modificar los personajes en el editor de pintura, añadir sus propias voces y sonidos, incluso insertar sus propias fotos para después utilizar los bloques de programación para dar vida a los personajes.



Reconocer su interfaz

Se escoge la preferencia del tipo de usuario que va a utilizar Scratch Jr.

¿Dónde estás usando ScratchJr?



Colegio

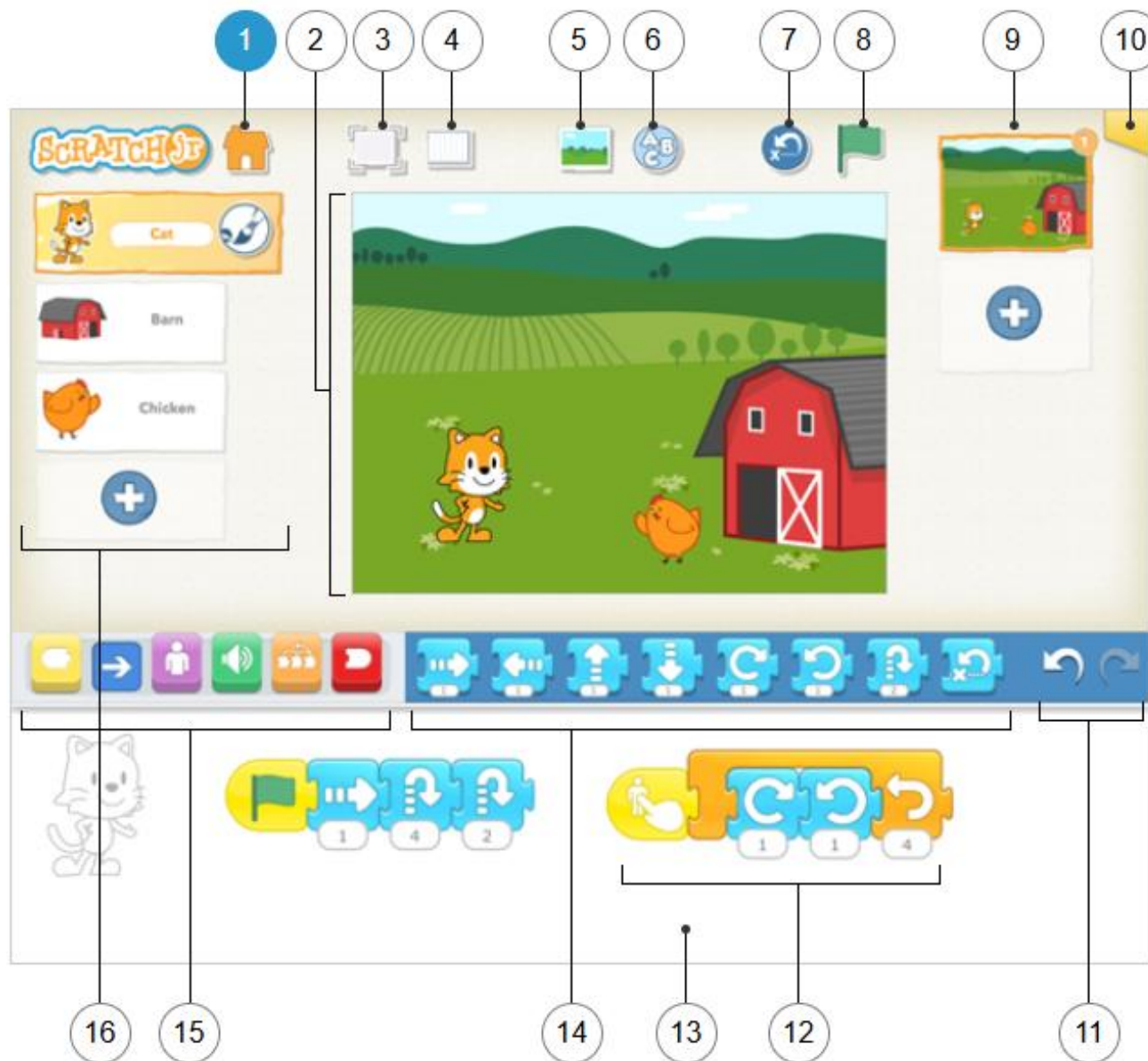


Casa



Otro

No volver a preguntar



1. Guardar
2. Escenario
3. Modo presentación
4. Cuadrícula
5. Cambiar fondo
6. Añadir texto
7. Reestablecer personajes
8. Bandera verde
9. Páginas
10. Información Proyecto
11. Deshacer y Rehacer
12. Secuencia de comandos
13. Zona de programación
14. Paleta de Bloques
15. Categoría de bloques
16. Personajes

BLOQUES DE EVENTOS

Al presionar bandera verde



La secuencia de comandos se inicia al pulsar la bandera verde.

Comenzar al pulsar



La secuencia de comandos se inicia al pulsar sobre el personaje.

Comenzar al tocar



La secuencia de comandos se inicia cuando otro personaje toca al personaje.

Comenzar con mensaje



La secuencia de comandos se inicia cuando se envía un mensaje del color indicado.

Enviar mensaje



Envía un mensaje del color indicado.

BLOQUES DE APARIENCIA

Decir



Aparece el mensaje indicado en un globo por encima del personaje.

Crecer



Aumenta el tamaño del personaje.

Disminuir



Reduce el tamaño del personaje.

Restablecer tamaño



Devuelve el personaje a su tamaño original.

Ocultar



Desvanece el personaje hasta que lo hace invisible.

Mostrar



El personaje aparece gradualmente hasta que es completamente visible.

BLOQUES DE MOVIMIENTO

Mover a la derecha



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la derecha.

Mover a la izquierda



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la izquierda.

Subir



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia arriba.

Bajar



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia abajo.

Girar a la derecha



Gira el personaje la cantidad indicada en el sentido de las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.

Girar a la izquierda



Gira el personaje en la cantidad indicada en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.

Saltar



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia arriba y después hacia abajo.

Ir al inicio



Vuelve a situar al personaje en la posición inicial. (Para establecer una nueva posición inicial, arrastra el personaje hasta el lugar deseado).

BLOQUES DE SONIDO

Pop



Plays a 'Pop' Sound

Reproducir sonido grabado



Reproduce un sonido grabado por el usuario.

BLOQUES DE CONTROL

Esperar



Pausa la secuencia de comandos durante el tiempo indicado (en décimas de segundo).

Parar



Detiene todas las secuencias de comandos del personaje.

Fijar velocidad



Cambia la velocidad a la que se ejecutan determinados bloques.

Repetir



Ejecuta los bloques un número indicado de veces.

BLOQUES DE FINALIZACIÓN

Finalizar



Indica el final de la secuencia de comandos (pero no la afecta en modo alguno).

Repetir indefinidamente





Ejecuta la secuencia de comandos una y otra vez.

Ir a la página



Cambia a la página del proyecto indicada.

<p>Borrar personaje</p>	
<p>Modificar el numero</p>	

MI PRIMER JUEGO



1. Escoger el escenario
2. Seleccionar dos personajes
 - a. Uno de ellos, cambiar su dirección
 - b. Disminuir su tamaño (Bloques de apariencia – tercero)
 - c. Ubicar mujer, posición X2, Y5



3. Agregar un balón (personaje)



4. Programa Personaje 1



5. Programa Personaje 2

Seleccionar los bloques y llevar sostenido al otro personaje (copiar)



RETO:

Intenta tapar el balón.



SOLUCION



Requerimientos

1. Plataforma de aprendizaje (Moodle)
2. Ordenador/alumno con conexión a la plataforma de aprendizaje
3. Scratch 2 Offline Editor (v443)
4. Facilitador/Maestro debe haber realizado la Capacitación Docente del curso

ANEXO

1. Video Tutoriales
2. Práctica con Scratch
3. Auto Test y Test
4. TEC