|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE DE LA ESCUELA: **PUERTO DE ALVARADO** | ASIGNATURA: **ELECTRÓNICA, COMUNICACIÓN Y SISTEMAS DE CONTROL** |  |
| CLAVE C.C.T.: **09DES0181H** | GRADO: **Todos los Grados y Grupos** |
| TRIMESTRE: **3ro** | EMAIL: **christian.fuentes@aefcm.gob.mx** |
| PROFESOR: **FUENTES GARCÍA CHRISTIAN** | CICLO ESCOLAR: **2020-2021** |

**Alumn@:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **Grado y Grupo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Actividad # 35 Programa 3 Personaje animado 1.**

El objetivo de esta clase será que los alumnos realicen un pequeño programa el cual incluya por primera vez comandos de movimiento y de eventos para realizar una acción predeterminada del personaje (Caminar).

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre animado con fondo: | Animación de 3 letras |
|  |  |

**Introducción**

En esta ocasión se anexaran el uso de más comandos que unidos con los vistos en ocasiones anteriores lograran que un personaje pueda moverse a través del escenario y desplegar un mensaje escrito, junto con un mensaje hablado.

**Comandos de Movimiento:**

* Esta categoría engloba todos los bloques que sirven para determinar la posición de los **objetos** en pantalla, como base utilizan el plano cartesiano (Eje Y y X) para realizar operaciones de movimiento, rotación, desplazamientos y hasta rebote, son de **Color Azul Obscuro.**

**Comandos de Apariencia:**

* Esta clasificación se encarga de controlar los efectos gráficos de cada **Sprites** en pantalla, ya sea color, tamaño, cambio de fondos y disfraces, son de **Color Morado Obscuro.**

**Comandos de Sonidos:**

* En este apartado se encuentran algunos sonidos predeterminados o también nos permite capturar sonidos nuevos para nuestras animaciones, son de **Color Morado Claro**.

**Comandos de Eventos:**

* Aquí se encuentran las acciones que van a controlar nuestro escenario y objetos, donde podemos iniciar nuestro programa al hacer clic sobre la bandera verde, o también podemos seleccionar alguna tecla en específico, esto aplica a algún cambio de fondo o inclusive la recepción de un mensaje dentro del mismo escenario, son de **Color Amarillo**.

**Comandos de Control:**

* Son Variables de lógica digital, así como pausas en ejecuciones de instrucciones, sirven para que el programa realice operaciones más despacio, también bucles o sea capaz de tomas decisiones basado en criterios que nosotros programemos son de **Color Naranja Claro**.

**Comandos de Sensores:**

* Son otro tipo de variables, las cuales responden a una interacción física la cual esta pone en espera el programa hasta recibir la respuesta de estas son de **Color Azul Claro**.

**Comandos de Operadores:**

* Son Variables matemáticas, dentro de las cuales se encuentran la suma, resta, multiplicación, división, mayor y menor que , así como las operaciones lógicas And y OR son de **Color Verde**.

**Comandos de Variables:**

* Aquí se encuentran las variables de uso general, donde se pueden almacenar datos de tipo texto o numéricos, también se pueden crear variables extra, son de **Color Verde Obscuro**.

**Comandos de Mis Bloques:**

* En esta parte se crean bloques personalizados por el usuario de funciones simples, que pueden ser útiles en otros programas más complejos son de **Color Rojo**.

|  |
| --- |
| Para esta práctica se utilizaran los siguientes comandos:* Comandos de Eventos
* Comandos de Control
* Comandos de Movimiento
* Comandos de Apariencia
* Sprites de texto y fondo
 |

**Instrucciones de Trabajo:**

* **Ingresar a la Plataforma de Scratch** [**https://scratch.mit.edu/**](https://scratch.mit.edu/)
* **Trabajar en modo en línea sin cuenta**
* **Buscar la opción de**  **en el menú de la pagina principal.**

**Instrucciones del Programa a realizar:**

Los alumnos deberán de realizar un **programa** utilizando la plataforma de Scratch, que cumpla con los siguientes requisitos:

1. Eliminar El Personaje original del Gato Naranja.
2. Seleccionar el sprite llamado “**PICO WALKING**” e insertarlo en la escena.
3. Insertar un **Fondo** para tu escenario, el que más te guste, no se puede dejar en blanco ni poner un color sólido.
4. Utilizar el evento  para iniciar tu programa.
5. Deberás posicionar a tu personaje al arranque del programa en las siguientes coordenadas **X=-180** y **Y=-90.**
6. Colocar siempre el **primer disfraz** de tu personaje para el arranque del programa.
7. Mover **10** **pasos** a tu personaje.
8. Cambiar al Siguiente **Disfraz**.
9. Agregar un tiempo de espera de **.5** Segundos para dar el siguiente paso.
10. Se tendrá que utilizar **un Bucle (loop)** para que el personaje repita la secuencia anterior **18 Veces**.
11. Al terminar el bucle, el personaje deberá de quedar con su **primer disfraz.**
12. Deberás de **Guardar** tu trabajo en tu computadora o Celular.
13. Ahora que ya está guardado tu proyecto deberás de renombrar tu archivo como siempre en todas tus actividades.

El nombre del archivo deberá decir- Grado, Grupo y Nombre del alumno comenzando por apellidos sin acentos

**1B-Perez Simpson Homero A35.sb3** (ejemplo)

1. Finalmente deberás de enviar tu Archivo renombrado como adjunto en la actividad correspondiente #31 en Classroom, para poder evaluarte, recuerda que primero deberás de subirlo a tu drive.

La fecha de entrega límite es el **Viernes 04 de Junio**.

Recuerda que estos proyectos no se guardan automáticamente, por lo que se te recomienda guardarlos cuando ya estén terminados, puesto que la información en línea del proyecto se pierde.

**Los Proyectos bien realizados y que cumplan con todos los puntos tendrán 10 de calificación, los proyectos mal realizados o no funcionales tendrán 6 de calificación, alumnos que no entreguen tendrán 0 y recuerden entregar a tiempo o se les bajara otro punto por entrega tardía de una semana máximo.**

Los alumnos que asistan a la videoconferencia se les explicaran todo esto durante la misma, por lo que no es necesario que lean los documentos anexos y la clase será más dinámica.

**Nota:** para los alumnos que no puedan acceder a la plataforma deberán realizar las animaciones a mano con colores, hoja por hoja y entregarlas en un solo archivo pdf, bien ordenadas y con excelente calidad fotográfica.

Fuentes consultadas:

**Todos los derechos reservados a sus creadores, solo se usa como información educativa sin fines de lucro y no pertenece al docente, se sustituyeron algunas imágenes para que fueran acordes al idioma español.**

**Anexo 1 Ayuda de Menús y Ejemplos:**

|  |  |
| --- | --- |
| El primer paso será Borrar el sprite del Gato, Para borrarlo deberás dar clic en el bote de basura con el tache en la parte superior del objeto. |  |
| Ahora deberás de elegir el personaje llamado “Pico Walking” de la librería de Fantasía. |   |
| Los comandos a utilizar en esta ocasión serán: |
|  |
|  |  |

