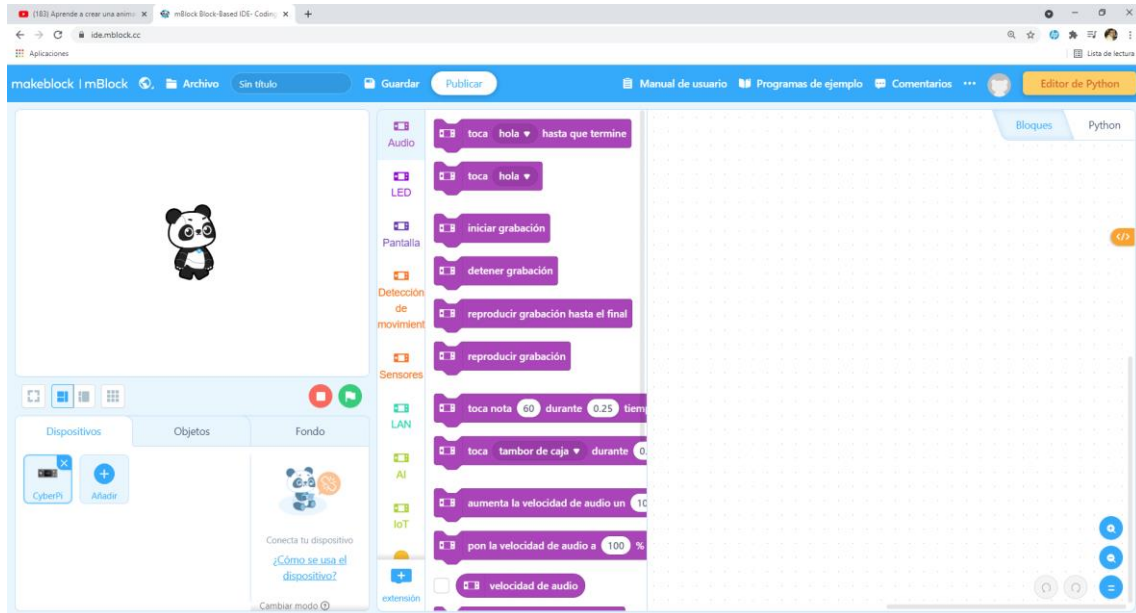


Aprender a crear una animación con mblock

Vamos a acceder al siguiente enlace:

<https://ide.mblock.cc/>

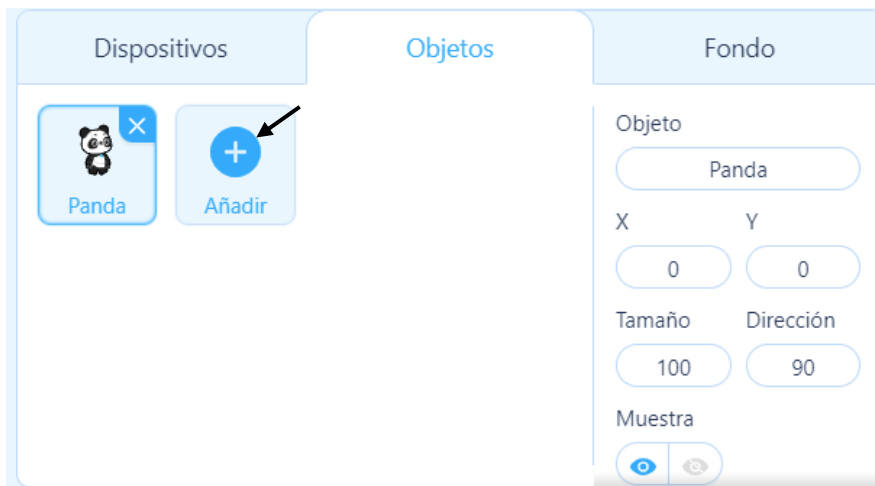


Desde la pestaña dispositivos, vamos a eliminar el dispositivo que tiene por defecto.

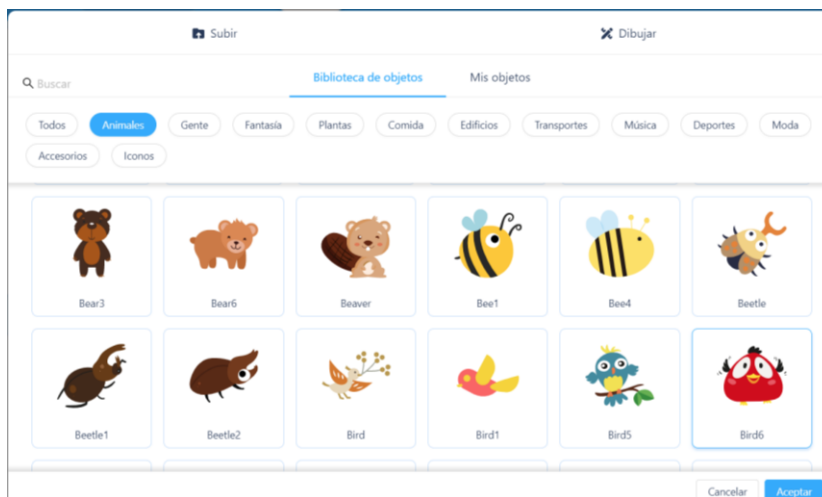


Seleccionaremos Borrar.

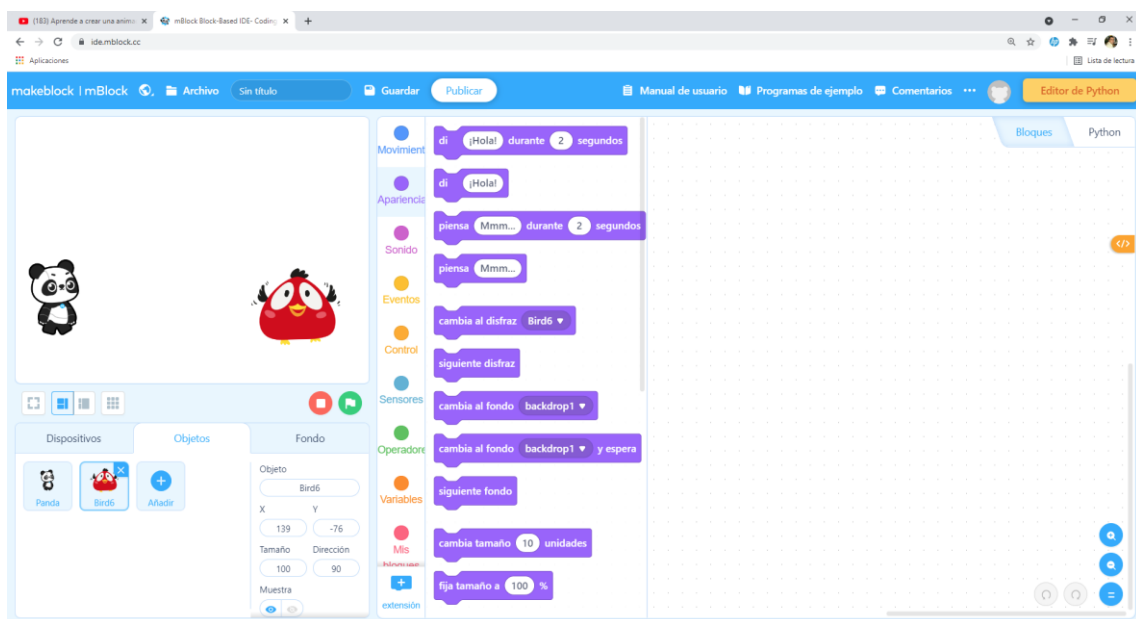
Ahora vamos a seleccionar la pestaña objetos.



Vamos a agregar otro objeto.

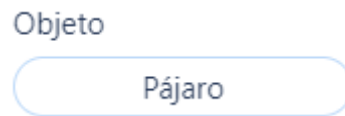


De la pestaña Animales seleccionaremos Bird6.



Teniendo seleccionado el objeto podemos realizar las siguientes acciones:

Renombrar el objeto:



Dar coordenada al objeto:



Tamaño y dirección:



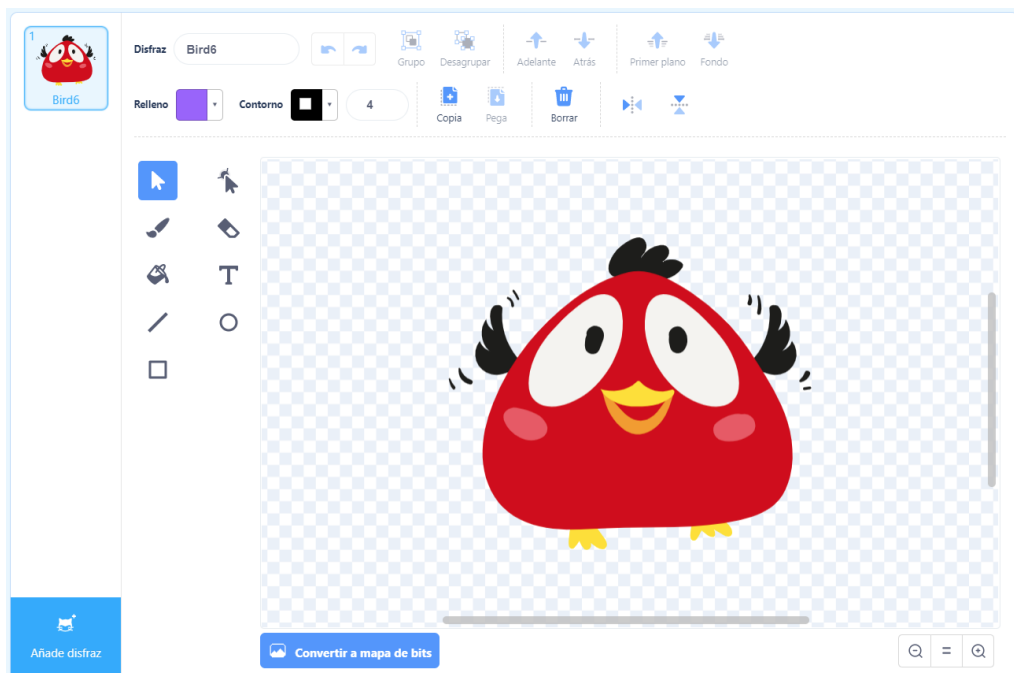
Mostrar u ocultar objeto:



Disfraces:

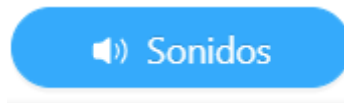


Si seleccionamos el botón:

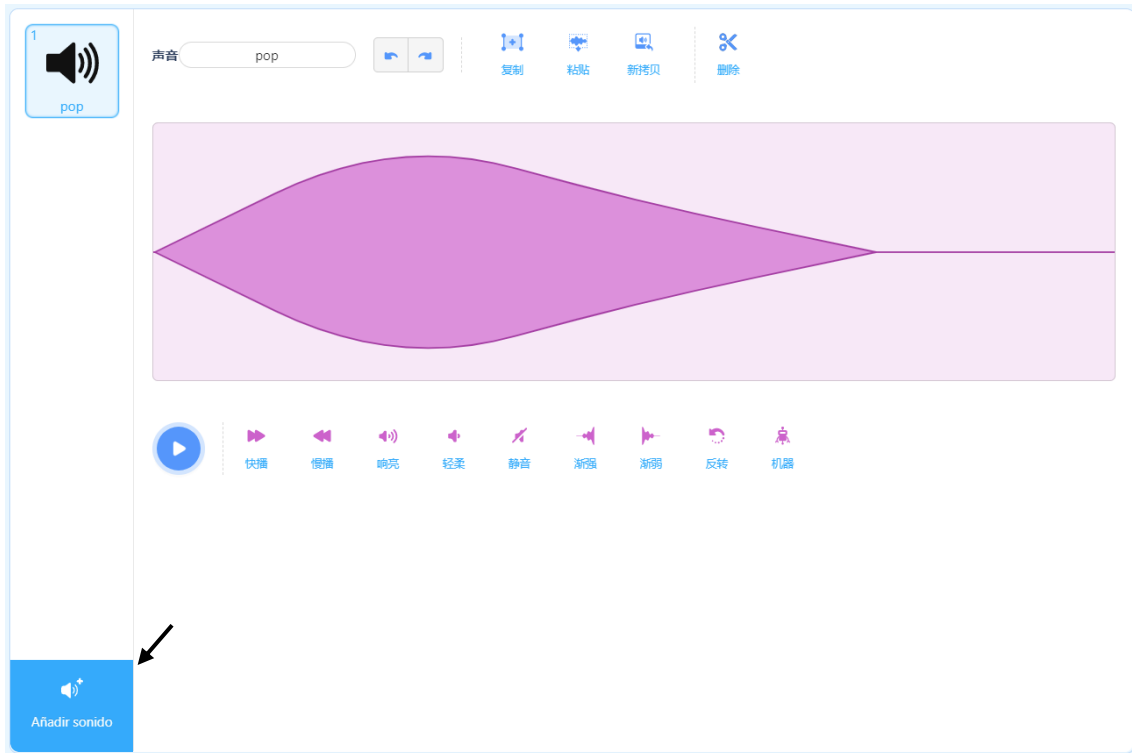


Podemos añadir disfraces, modificarlos, etc.

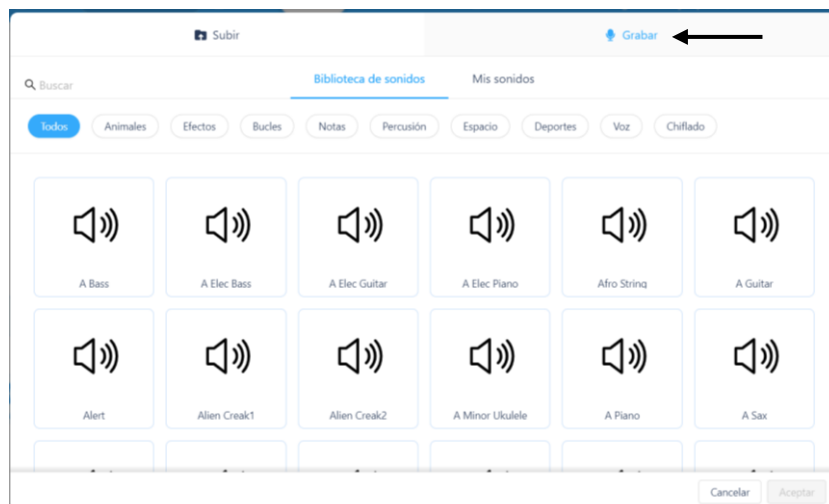
Sonidos:



Si seleccionamos el botón Sonidos:



Podemos añadir sonidos.

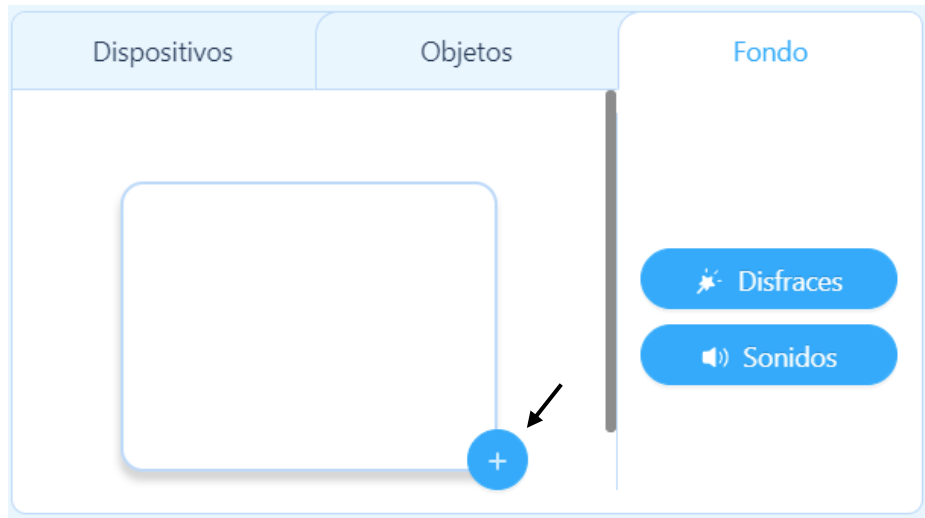


Incluso grabar uno personalizado.



Lo vamos a ajustar al 80%.

Ahora vamos a seleccionar la pestaña Fondo.

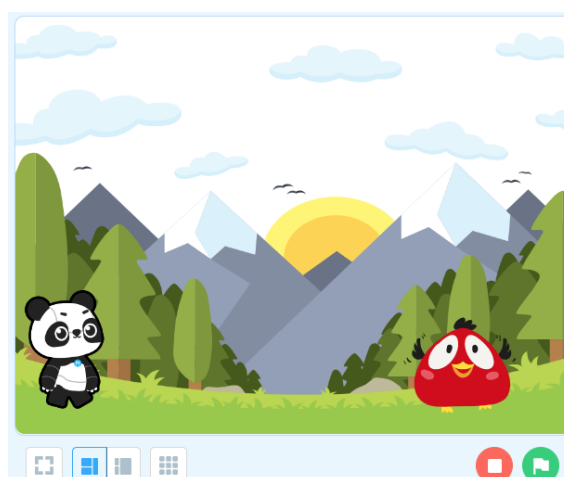


Vamos a agregar dos fondos.

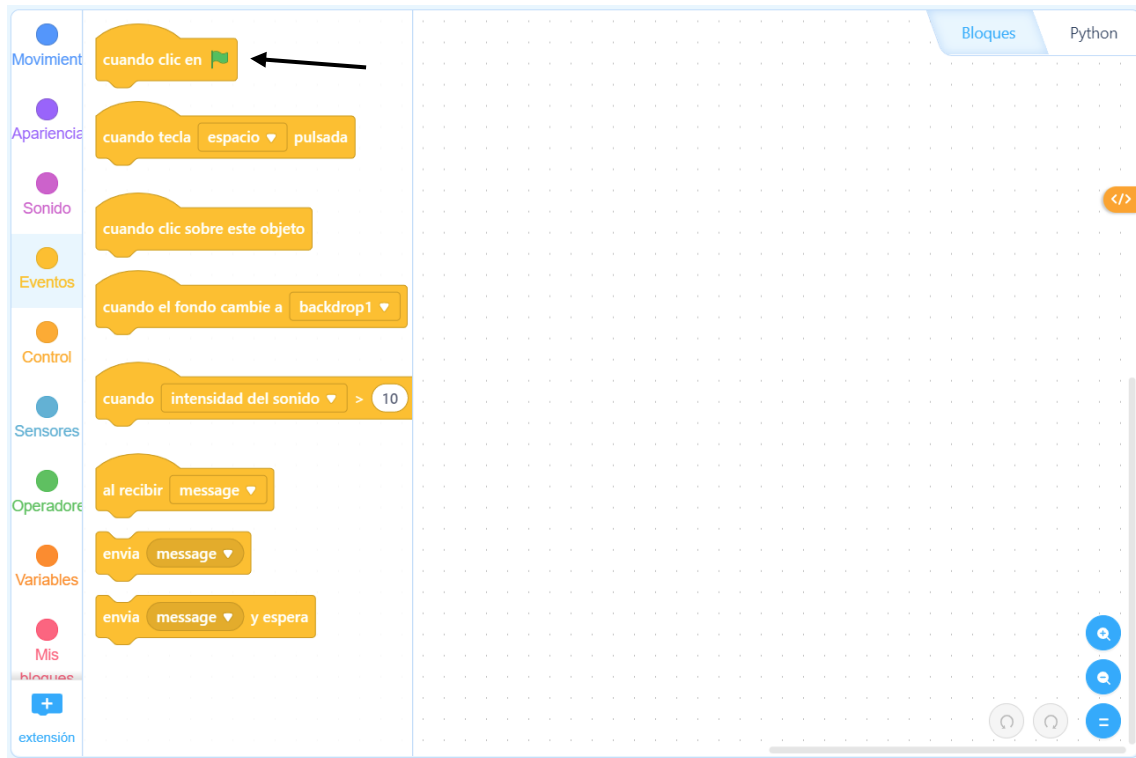
Camp2 que se encuentra en la pestaña Todos y en Naturaleza seleccionaremos Forest1.



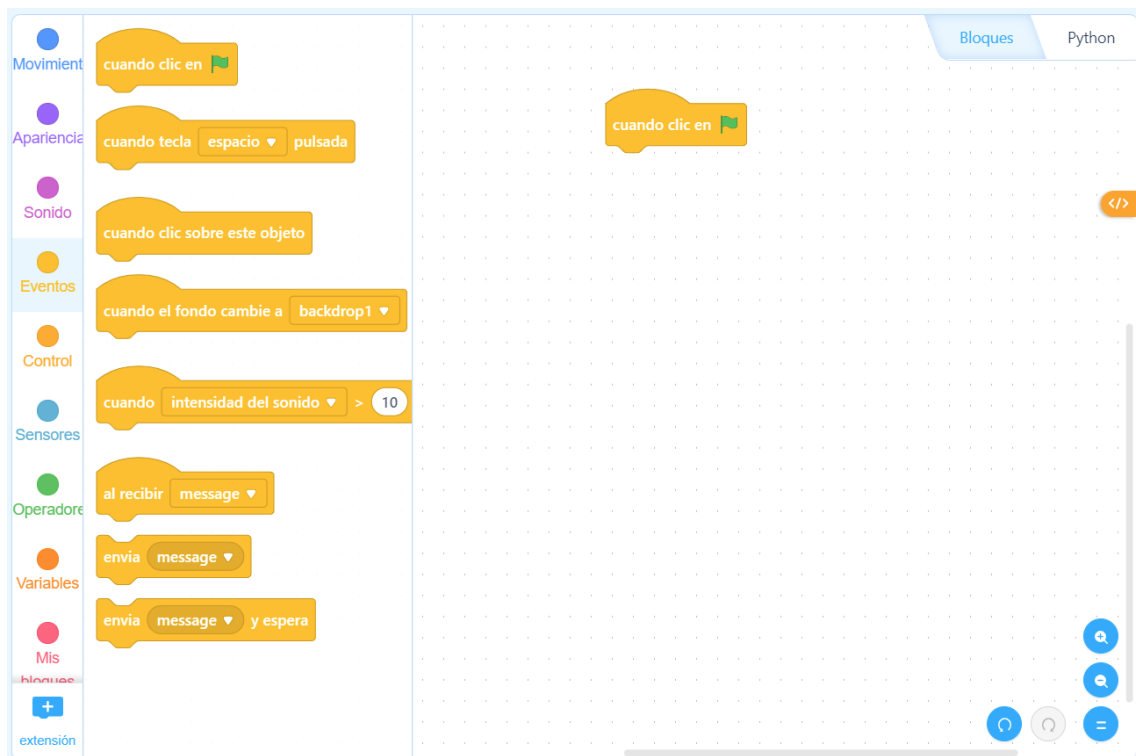
Este tiene que ser el resultado:

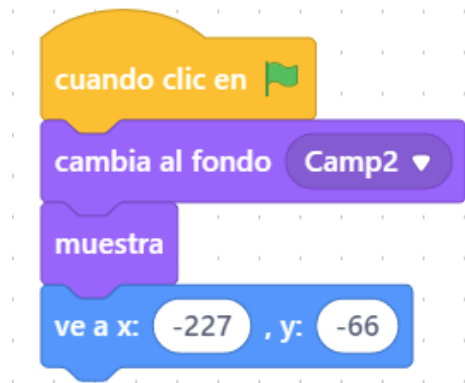


Ahora vamos a ir a unos de nuestros personales (Oso) para empezar con la programación.



Vamos a arrastrar cuando clic en





Ahora seleccionamos el Bird6.



Ahora volvemos a seleccionar al oso.



Cuando hacemos clic sobre la banderita.

Cambiamos al fondo Camp2.

Que muestre el objeto.

Que se posicione a las coordenadas de inicio.

Cuando hacemos clic sobre la banderita.

Que se posiciones en las coordenadas de inicio.

Que muestre el objeto.

Hacemos un bucle que se repite 5 veces.
Mueve 10 pasos

Cambiar al disfraz Panda1

Esperar 0.1 segundos.

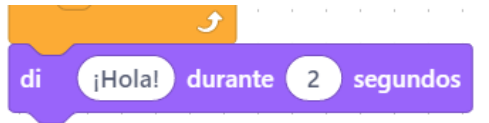
Mueve 10 pasos.

Cambia al disfraz Panda2

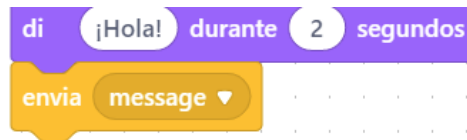
Espera 0.1 segundos.

Al cambiar de disfraz conseguimos el efecto de caminar.

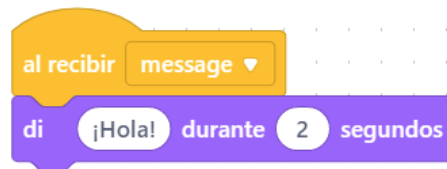
Después del bucle que diga ¡Hola!



Para que nuestro personaje pueda interactuar con el otro, le vamos a enviar un mensaje.



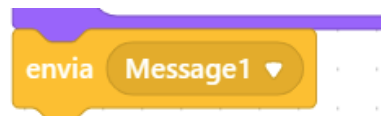
Que el otro objeto (Pájaro) lo tiene que recibir.



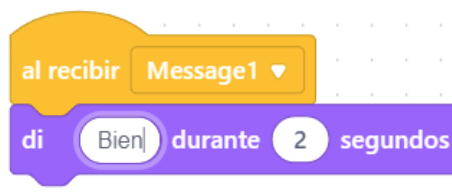
Al oso para seguir hablando.



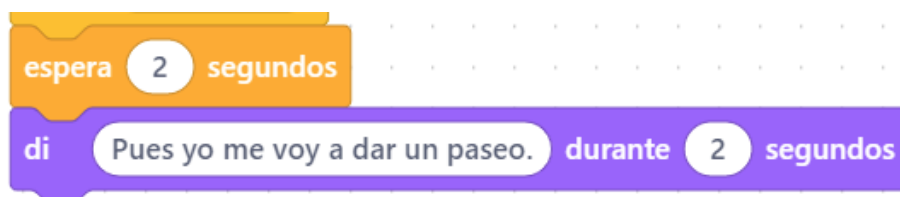
Enviamos un nuevo mensaje.



Nos vamos al pájaro.

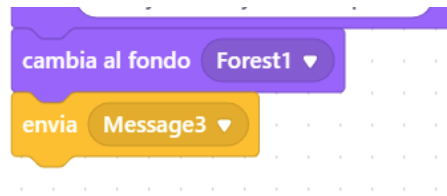


Volvemos al oso.



Ahora vamos a cambiar de fondo.

Como el pájaro tiene que desaparecer cuando aparece el nuevo fondo, le vamos a enviar un mensaje nuevo.



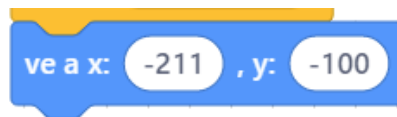
```
Scratch code block containing:  
- cambia al fondo Forest1  
- envia Message3
```

El pájaro cuando recibe el mensaje.



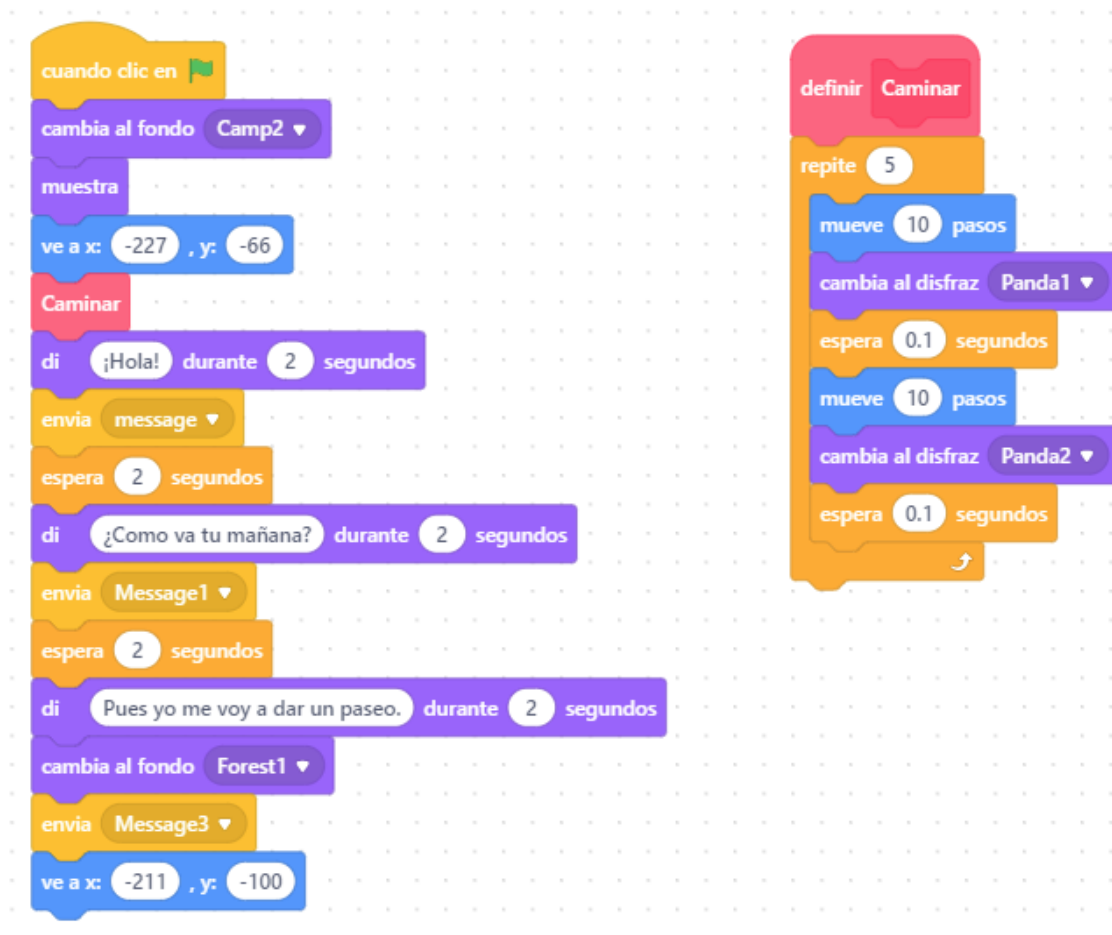
```
Scratch code block containing:  
- al recibir Message3  
- oculta
```

Al oso le ponemos las nuevas coordenadas.



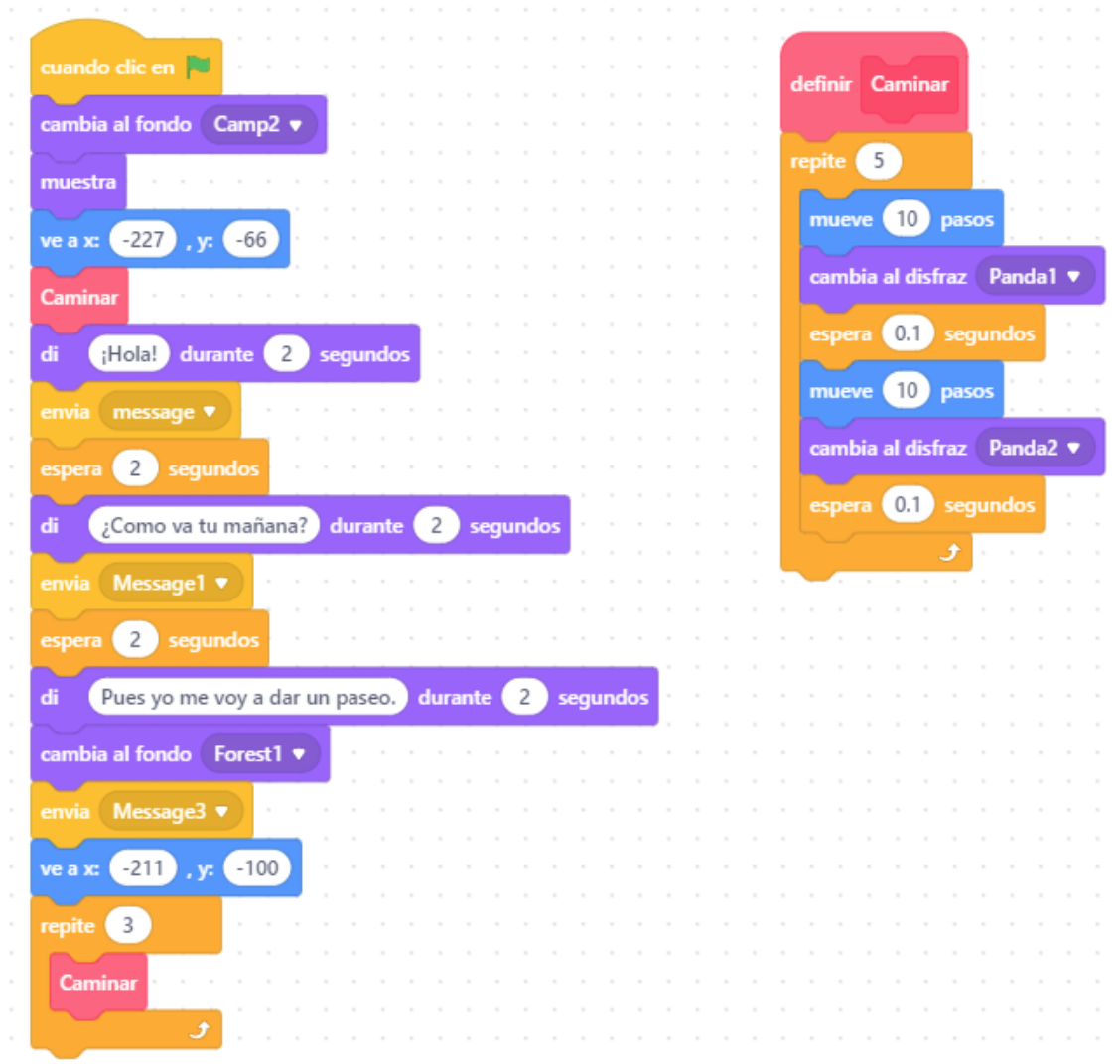
```
Scratch code block containing:  
- ve a x: -211, y: -100
```

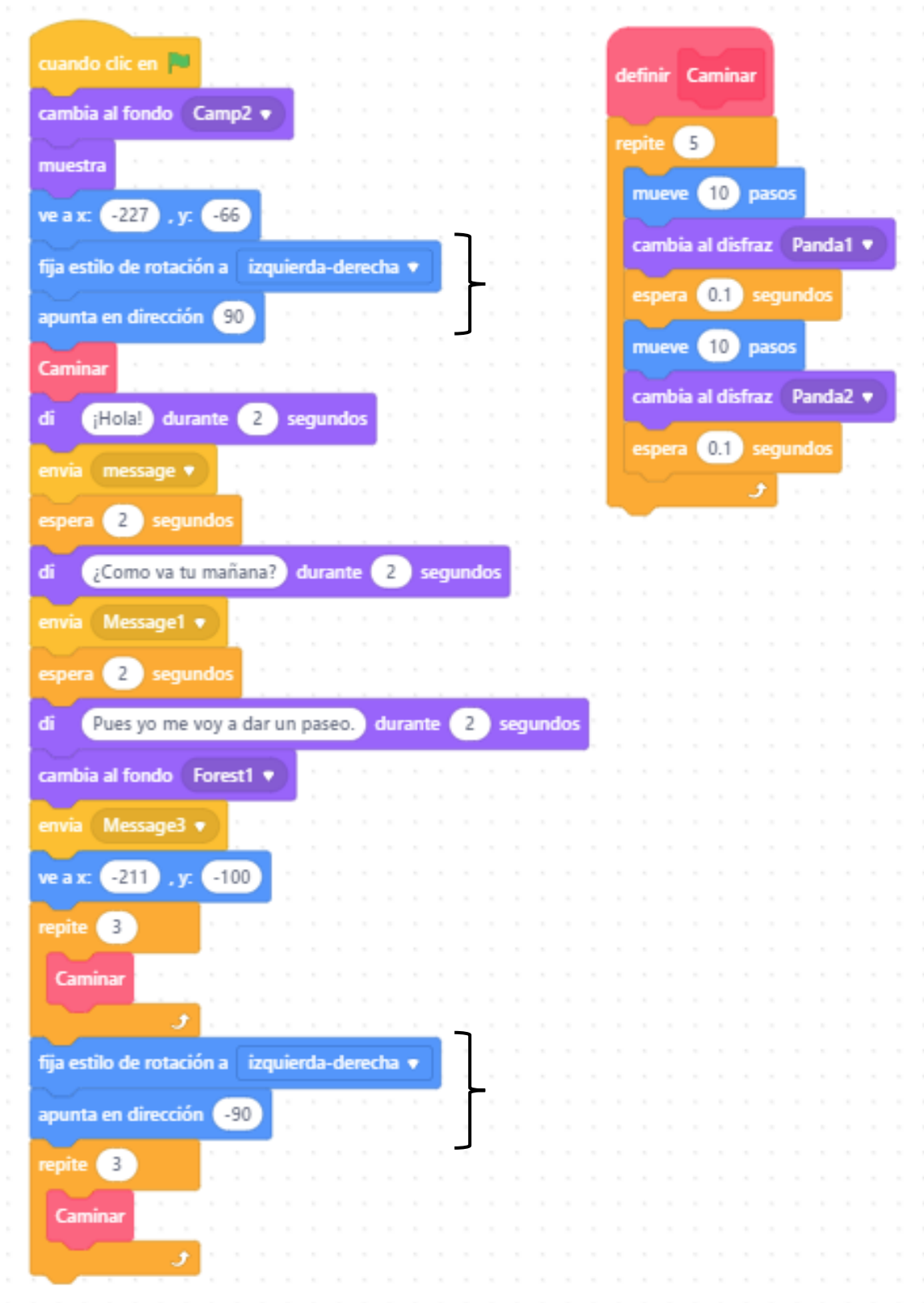
Ahora vamos a hacer un bloque para caminar y así utilizarlo las veces que sea necesario.



```
Scratch code blocks:  
Main script:  
- cuando clic en bandera verde  
- cambia al fondo Camp2  
- muestra  
- ve a x: -227, y: -66  
- Caminar  
- di ¡Hola! durante 2 segundos  
- envia message  
- espera 2 segundos  
- di ¿Como va tu mañana? durante 2 segundos  
- envia Message1  
- espera 2 segundos  
- di Pues yo me voy a dar un paseo. durante 2 segundos  
- cambia al fondo Forest1  
- envia Message3  
- ve a x: -211, y: -100  
  
Function 'Caminar':  
- repite 5  
- mueve 10 pasos  
- cambia al disfraz Panda1  
- espera 0.1 segundos  
- mueve 10 pasos  
- cambia al disfraz Panda2  
- espera 0.1 segundos
```

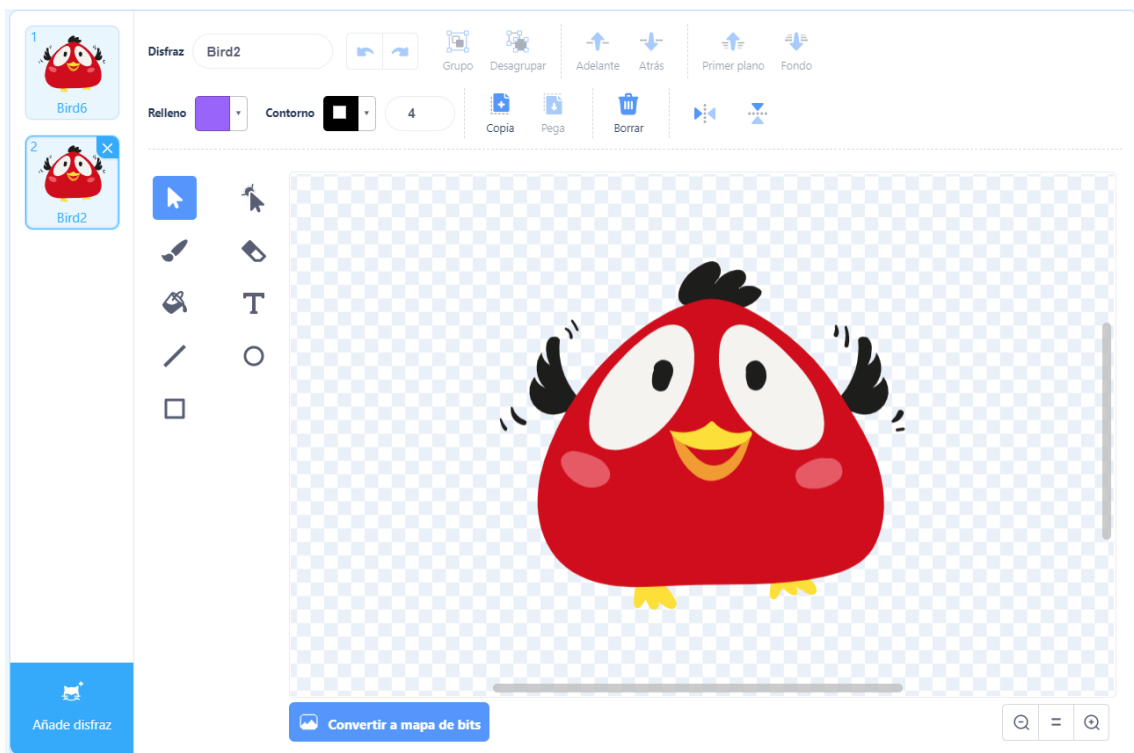
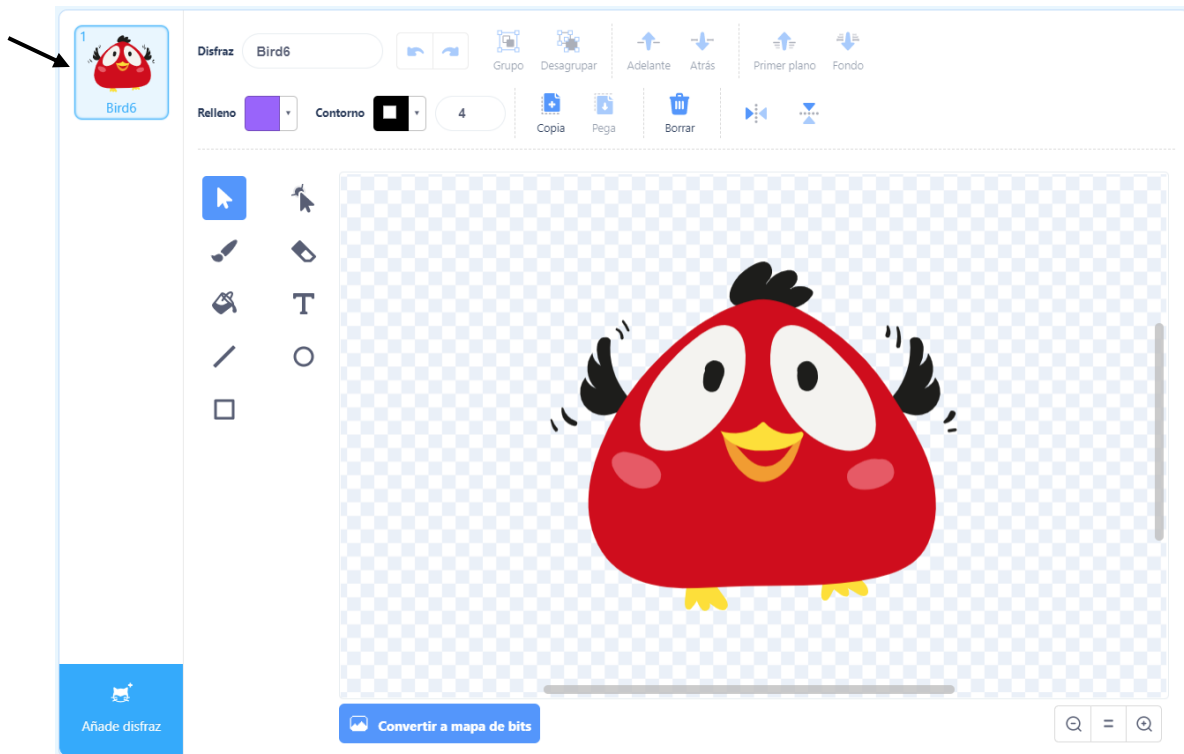
Vamos a agregar un bucle que se repita 3 veces y en el agregaremos el bloque Caminar.



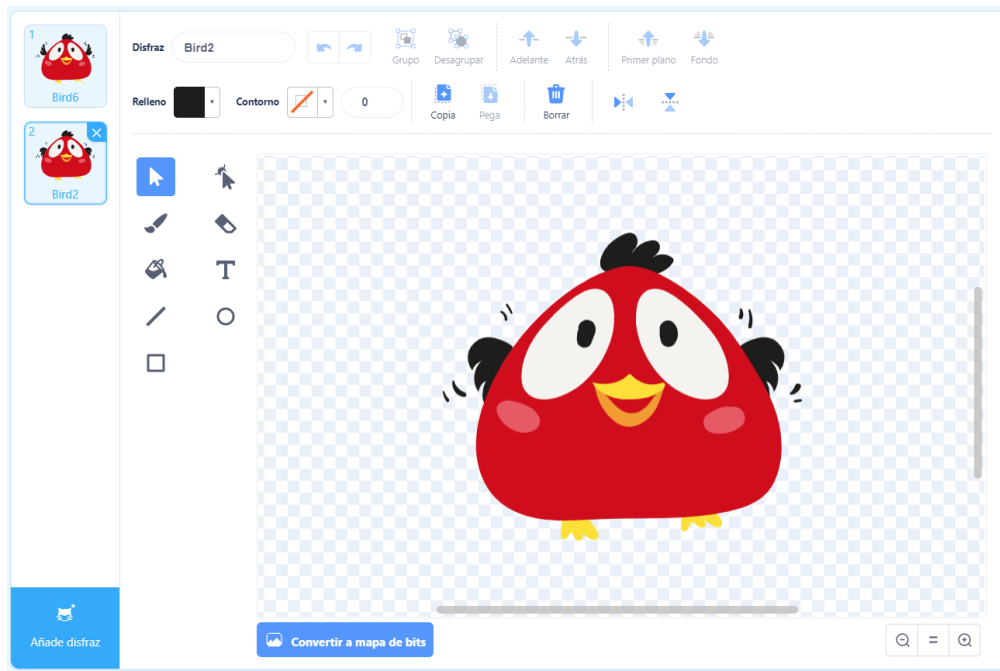


Ahora vamos a crear un segundo disfraz del pájaro.

Botón derecho copiar.



Al segundo disfraz vamos a modificar las alas.



Ahora vamos a hacer que el pájaro realice un pequeño salto moviendo las alas.

```

al recibir Message1
  repite 3
    cambia al disfraz Bird6
    cambia y 10 unidades
    espera 0.2 segundos
    cambia al disfraz Bird2
    espera 0.2 segundos
  repite 3
    cambia al disfraz Bird6
    espera 0.2 segundos
    cambia y -10 unidades
    cambia al disfraz Bird2
    espera 0.2 segundos
  di Bien durante 2 segundos
  
```

Para sincronizar los mensajes modificamos el tiempo.

```
di ¿Como va tu mañana? durante 2 segundos
envia Message1
espera 5 segundos
di Pues yo me voy a dar un paseo. durante 2 segundos
cambia al fondo Forest1
envia Message3
ve a x: -211 , y: -100
repite 3
  Caminar
fija estilo de rotación a izquierda-derecha
apunta en dirección -90
repite 3
  Caminar
```

The image shows a Scratch script on a grid background. It starts with a purple 'say' block containing the text '¿Como va tu mañana?' and a duration of 2 seconds. This is followed by an orange 'send message' block for 'Message1', an orange 'wait' block for 5 seconds (indicated by a black arrow), another purple 'say' block with 'Pues yo me voy a dar un paseo.' and 2 seconds, a purple 'change background to' block for 'Forest1', an orange 'send message' block for 'Message3', a blue 'go to x: -211, y: -100' block, an orange 'repeat 3' block containing a pink 'Walk' block, a blue 'set rotation style to' block for 'left-right', a blue 'point in direction' block for -90, and another orange 'repeat 3' block containing a pink 'Walk' block.

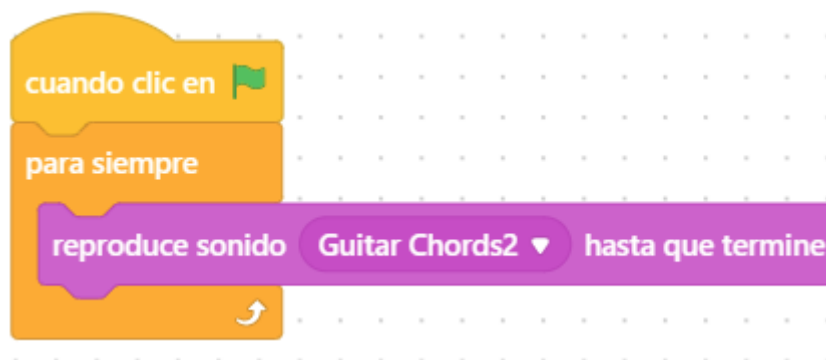
Ahora vamos a hacer una función saltar para llamarla las veces que sea necesario.

```
al recibir Message1
  Salto
di Bien durante 2 segundos
```

The image shows a Scratch script on a grid background. It starts with an orange 'when I receive message' block for 'Message1', followed by a pink 'Jump' block, and ends with a purple 'say' block containing the text 'Bien' and a duration of 2 seconds.



Ahora vamos a agregar un sonido seleccionaremos el oso.



Como hemos realizado un bucle infinito desde otro bloque le tenemos que decir detener todo.

