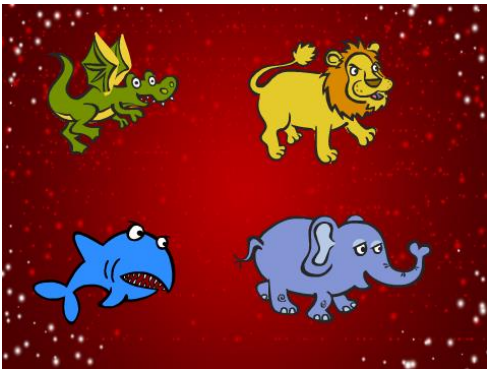


ANIMALES

Hoy vamos a crear un juego en el que tendrás que interactuar con la cámara de tu ordenador.

Scratch 2:

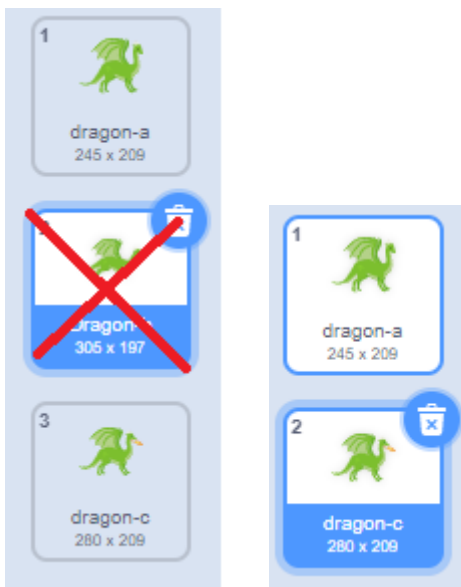


Scratch 3:

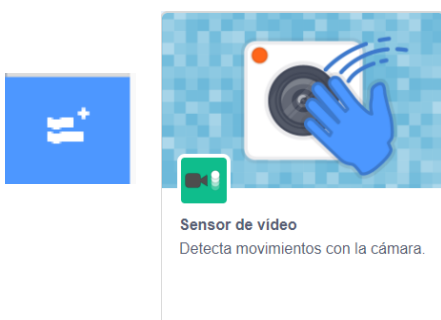


2º Añade el fondo y los cuatro personajes.

En Scratch 3: borra el segundo disfraz del dragón:



Scratch 3: hay que añadir la extensión del video.



PROGRAMACIÓN DEL ESCENARIO

Aquí programaremos el apagado del video.

Scratch 2:

Al presionar tecla espacio

video apagado

Scratch 3:

Al presionar tecla espacio

apagar video

PROGRAMACIÓN DE LOS ANIMALES

En este juego, tú apareces en la pantalla de Scratch; cuando agites la mano encima de cada animal, cambiará de disfraz durante 1 segundo.

Scratch 2:

Al presionar la bandera verde

cambiar disfraz a (disfraz a)

video encendido

por siempre

si movimiento del video en este objeto > 50

cambiar disfraz a (disfraz b)

esperar 1 segundo

sino

cambiar disfraz a (disfraz a)

Scratch 3:

Al hacer clic en la bandera verde

cambiar disfraz a (disfraz a)

encender video

por siempre

si movimiento del video en objeto > 50

cambiar disfraz a (disfraz b)

esperar 1 segundo

sino

cambiar disfraz a (disfraz a)

Replica esta programación en todos los animales.

¡Mucho ánimo!