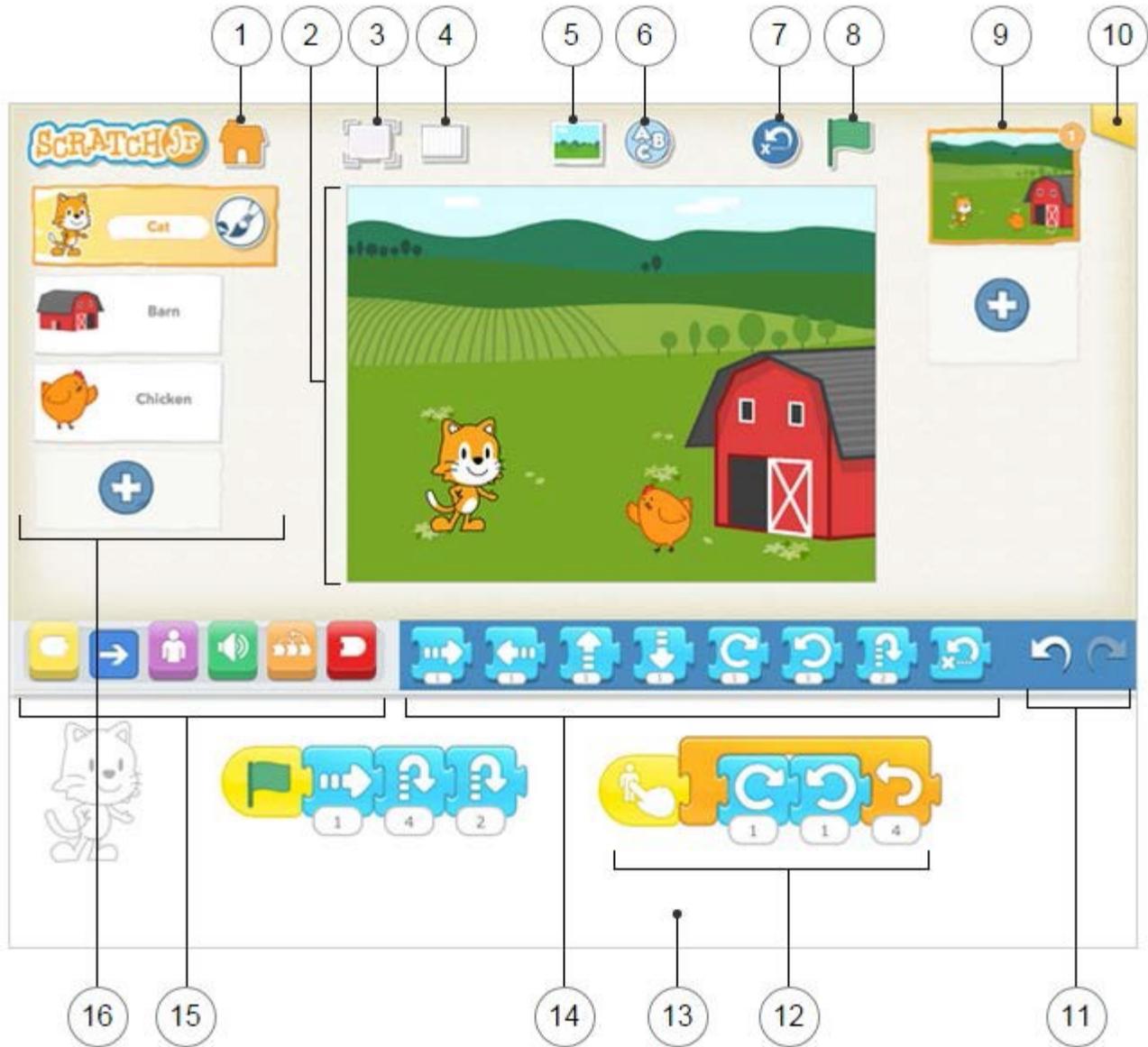


## Guía de la interfaz



- 1 Guardar**  
Salva el proyecto y regresa a la página de inicio.
- 2 Escenario**  
Es el lugar en el que veremos cómo nuestros personajes cobran vida. Para eliminar un objeto presiona sobre él hasta que aparezca una **X**.
- 3 Ver a pantalla completa**  
Expande el escenario y lo muestra a pantalla completa.
- 4 Cuadrícula**  
Muestra una cuadrícula de 15x20. Es de gran ayuda para distribuir los objetos por la pantalla.
- 5 Cambiar fondo**  
Permite crear un fondo o seleccionar una imagen para el mismo.
- 6 Añadir texto**  
Para añadir títulos y etiquetas en nuestro escenario.
- 7 Restablecer los objetos**  
Coloca todos los objetos en su posición inicial.  
Arrastra los objetos a otra posición para establecer nuevas posiciones iniciales.
- 8 Bandera verde**  
Pulsando la bandera verde se inician todos los scripts de programación que comienzan con este bloque.
- 9 Páginas**  
Aquí seleccionaremos una de las páginas de nuestro proyecto. Para añadir nuevas páginas presionaremos el signo más. Cada página tiene su propio conjunto de objetos y un fondo. Para eliminar una página, mantén el dedo pulsado sobre la misma hasta que aparezca una **X**. Para reordenar las páginas, arrástralas arriba o abajo hasta la nueva posición.
- 10 Información del proyecto**  
Sirve para cambiar el nombre al proyecto y para ver la fecha de creación.
- 11 Deshacer y Rehacer**  
Si cometes un error puedes pulsar sobre **Deshacer** para volver atrás a la última acción. Pulsa **Rehacer** para revertir el último Deshacer.
- 12 Área de Programación**  
Aquí arrastraremos los bloques que serán las instrucciones que le daremos a cada uno de los objetos. Presionando sobre un bloque se ejecuta la secuencia de comandos. Para eliminar un bloque o secuencia de comandos, arrástralo fuera del área de programación. Para copiar un bloque o un script de un objeto a otro, arrástralo a la miniatura de ese personaje.

13

### Área de programación

Aquí arrastraremos los bloques que serán las instrucciones que le daremos a cada uno de los objetos. Presionando sobre un bloque se ejecuta la secuencia de comandos. Para eliminar un bloque o secuencia de comandos, arrástralo fuera del área de programación. Para copiar un bloque o un script de un objeto a otro, arrástralo a la miniatura de ese personaje.

14

### Paleta de bloques

Aquí están los bloques de programación. Arrastra un bloque al área de programación con el fin de darle instrucciones a un objeto. Pulsa sobre el bloque para ver la tarea que realiza.

15

### Categorías de bloques

Aquí es donde se selecciona una categoría de bloques de programación:  
Bloques de activación (amarillos). Movimiento (azul). Visualización (púrpura). Sonidos (verde). Control (naranja). Bloques de final (rojo).

16

### Objetos y personajes

Aquí seleccionaremos uno de los objetos de nuestro proyecto. Presionando el signo más añadiremos nuevos personajes. Una vez que se selecciona un objeto, podremos editar o añadirle instrucciones en el área de programación. Presionando sobre el pincel podremos modificar el objeto y cambiar su nombre. Para eliminar un objeto presiona sobre él hasta que aparezca una **X**. Para copiar un personaje a otra página, arrástralo a la vista de miniaturas de páginas.

## Descripción de los bloques

### TRIGGERING BLOCKS

### BLOQUES DE EVENTOS

#### Inicio con bandera verde



Al pulsar sobre la bandera verde se inicia la secuencia de comandos.

#### Inicio al presionar



Se inicia la secuencia de comandos al presionar sobre el objeto.

#### Inicio en choque



Inicia la secuencia de comandos cuando el personaje es tocado por otro personaje.

#### Inicio en mensaje



Inicia la secuencia de comandos cada vez que se envía un mensaje del color especificado.

#### Enviar mensaje



Envía un mensaje del color especificado.

### MOTION BLOCKS

### BLOQUES DE MOVIMIENTO

#### Mover derecha



Mueve el objeto a la derecha según el número especificado.

#### Mover Izquierda



Mueve el objeto a la izquierda según el número especificado.

#### Mover arriba



Mueve el objeto hacia arriba según el número especificado.

#### Mover abajo



Mueve el objeto hacia abajo según el número especificado.

#### Girar derecha



Gira al objeto 30° hacia la derecha por cada cantidad especificada. Introduce 12 para una rotación completa.

#### Girar izquierda



Gira al objeto 30° hacia la izquierda por cada cantidad especificada. Introduce 12 para una rotación completa.



## Descripción de los bloques

### Salt

---



Hace que el objeto salte según el número indicado.

### Ir a casa

---



Restablece la ubicación del objeto a su posición de partida. Para establecer otra posición inicial, arrastra el objeto a la nueva.

## LOOKS BLOCKS

## BLOQUES DE PRESENTACIÓN

---

### Decir

---



Muestra el mensaje especificado en una burbuja sobre el objeto o personaje.

### Crecer

---



Aumenta el tamaño del objeto.

### Encoger

---



Disminuye el tamaño del objeto.

### Restablecer tamaño

---



Devuelve el tamaño original al objeto.

### Ocultar

---



El objeto se desvanece hasta hacerse invisible.

### Mostrar

---



Hace visible a un objeto oculto.

## SOUND BLOCKS

## BLOQUES DE SONIDO

---

### Pop

---



Reproduce un sonido "pop"

### Reproducir sonido grabado

---



Reproduce un sonido grabado por el usuario.

### CONTROL BLOCKS

### BLOQUES DE CONTROL

#### Esperar



Hace una pausa en la secuencia de comandos por el tiempo especificado en décimas de segundo.

#### Velocidad



Cambia la velocidad a la que se ejecutan ciertos bloques.

#### Stop



Detiene todos los scripts de los objetos.

#### Repetición



Ejecuta los bloques el número de veces que se especifique.

### END BLOCKS

### BLOQUES DE FINALIZACIÓN

#### Fin



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

#### Ir a la página



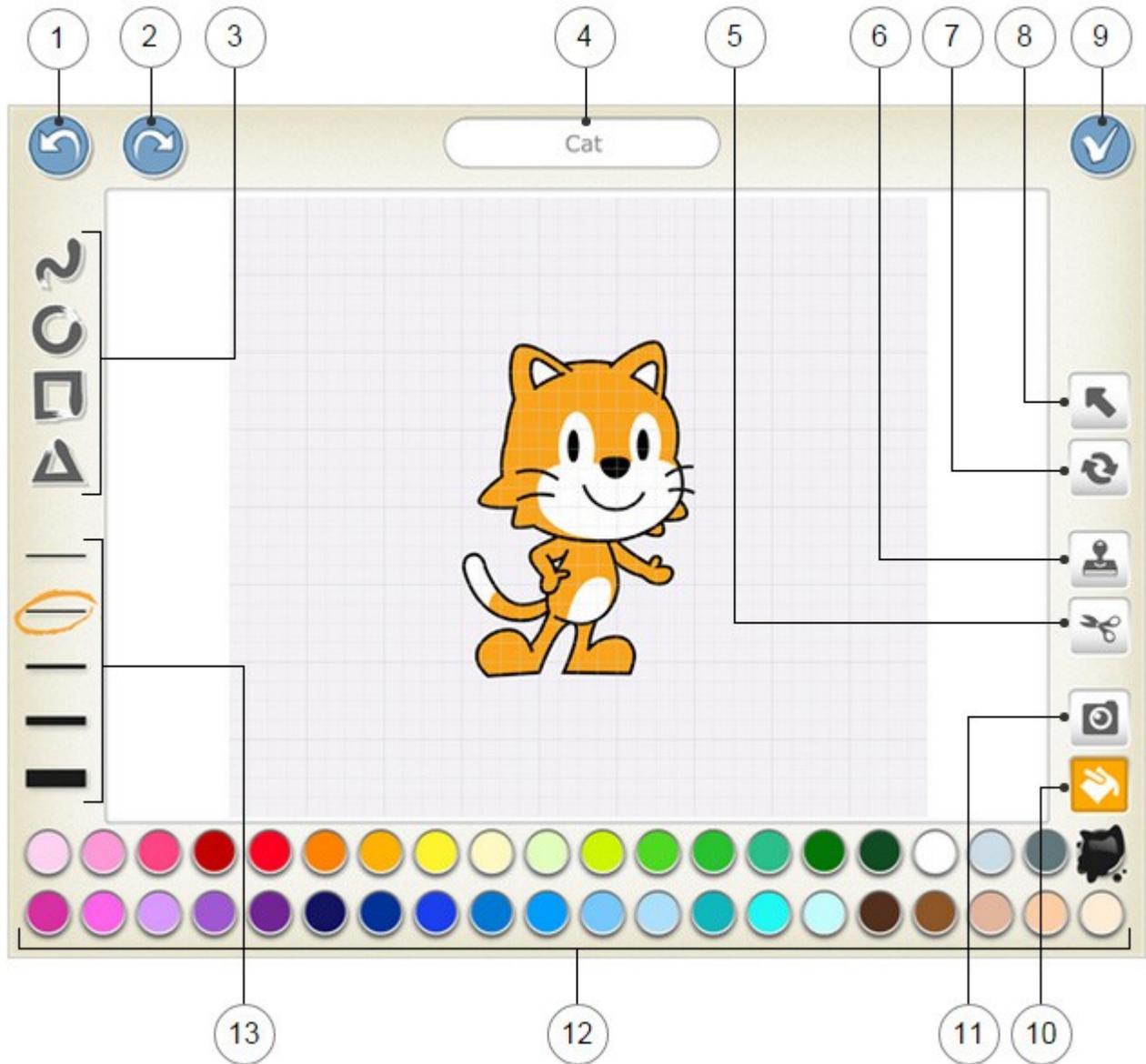
Va a la página que se indique.

#### Repetir por siempre



Ejecuta indefinidamente la secuencia de comando, equivale al por siempre.

## Guía del editor de dibujo





- 1 **Deshacer**  
Invierte el último cambio.
- 2 **Rehacer**  
Invierte el último deshacer.
- 3 **Formas**  
Elige una forma para dibujar: líneas, círculos/elipses, rectángulos o triángulos.
- 4 **Nombre del objeto**  
Permite asignar o cambiar el nombre del objeto.
- 5 **Cortar**  
Selecciona esta herramienta y después toca el objeto que desees eliminar.
- 6 **Duplicar**  
Selecciona esta herramienta y después toca el objeto que desees duplicar.
- 7 **Girar**  
Selecciona esta herramienta, toca el objeto y arrastra para que gire alrededor de su centro.
- 8 **Arrastrar**  
Selecciona esta herramienta y arrastra los objetos a otra posición del lienzo. Si pulsas sobre una forma podrás editarla arrastrando los puntos que aparecen.
- 9 **Guardar**  
Guarda los cambios y sale del editor de dibujo.
- 10 **Rellenar**  
Selecciona esta herramienta y presiona sobre un objeto o forma para rellenarlo con el color que esté seleccionado.
- 11 **Cámara**  
Selecciona esta herramienta, presiona sobre un objeto o forma y luego toma una foto para rellenarlo con la foto tomada con la cámara.
- 12 **Color**  
Selecciona un color que podrás utilizarlo para dibujar y rellenar formas así como para cambiar los colores de los objetos.
- 13 **Ancho de línea**  
Aquí indicaremos el grosor de las formas que vamos a dibujar.