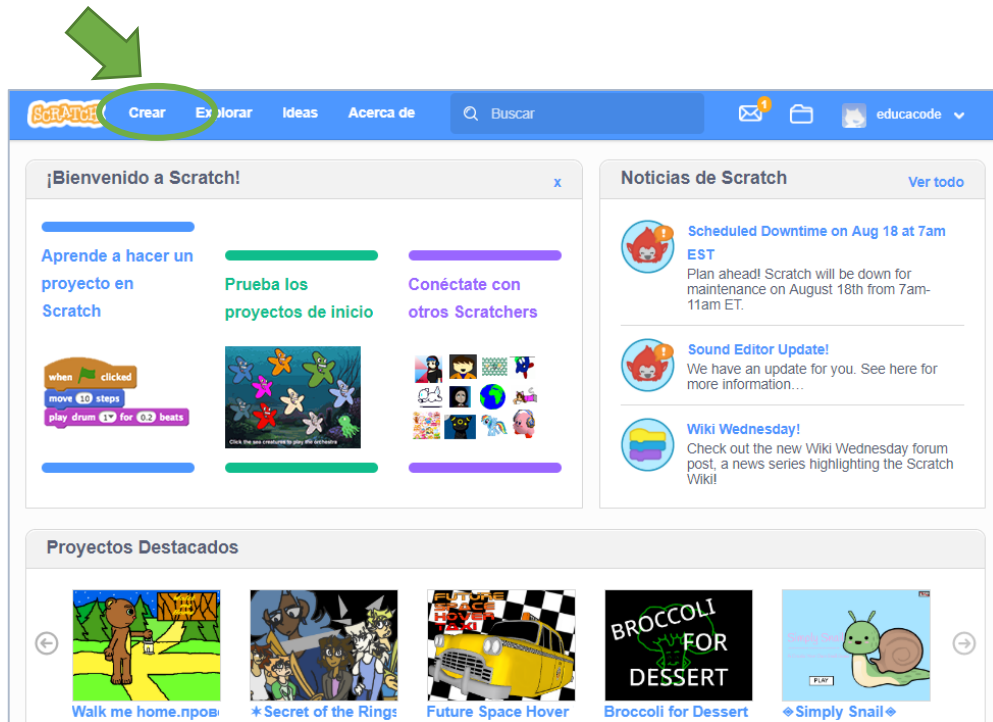


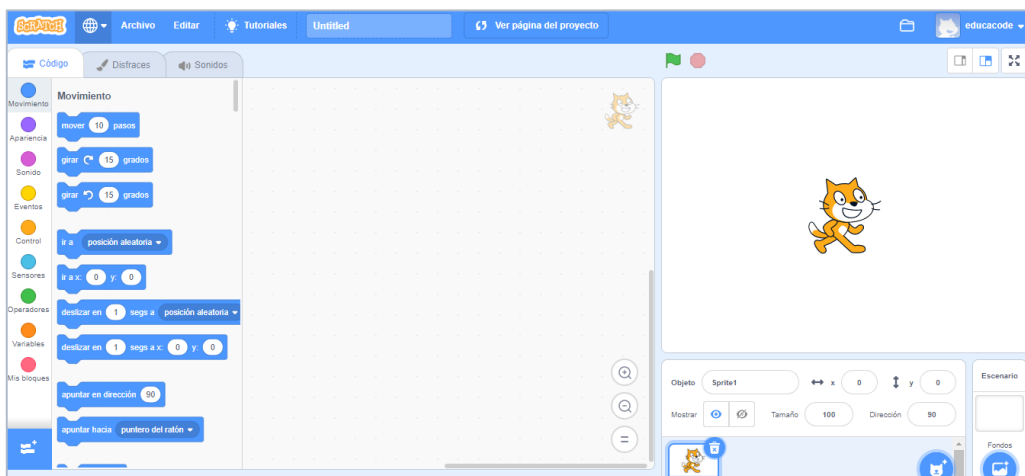


Lección 2. Creamos un nuevo proyecto

Una vez creado nuestro usuario, para empezar a programar en **Scratch** tendremos que crear un nuevo **proyecto**. En la parte izquierda del menú superior encontramos la opción **Crear**



Accedemos a la interfaz de usuario de un nuevo proyecto



En la parte derecha de la pantalla veremos un escenario que mostrará el resultado de nuestro juego, animación etc., justo abajo los objetos que intervendrán.

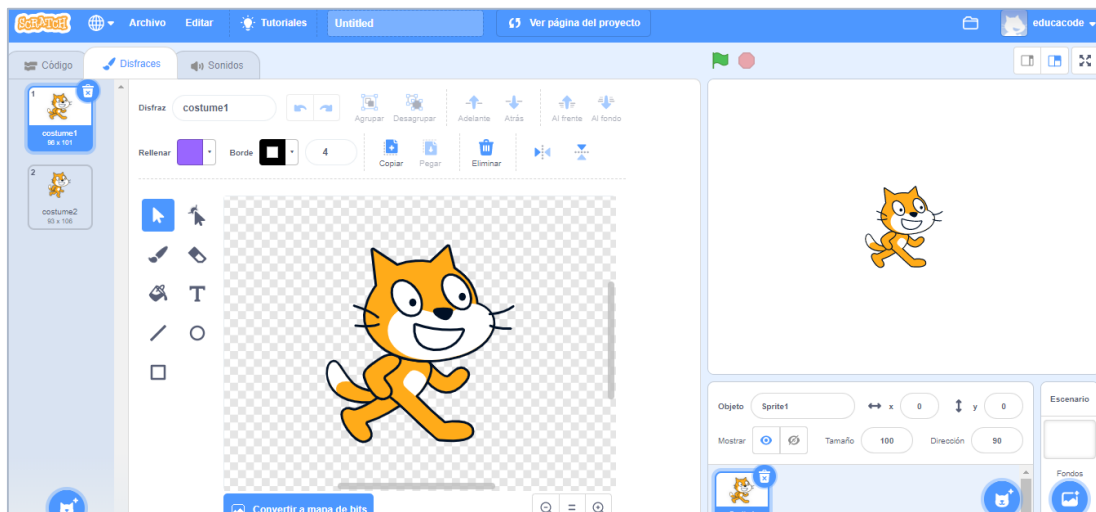
El escenario usa coordenadas X,Y siendo el punto (0,0) el centro del mismo.

En el centro de la pantalla tendremos el código de programación de cada objeto, y a la izquierda de la pantalla tres pestañas con:

1. Bloques de instrucciones disponibles organizados por categorías. Cada instrucción se puede probar individualmente haciendo doble clic sobre ella.

Categoría	Notas	Categoría	Notas
Movimiento	Mueve objetos y cambia ángulos.	Eventos	Contiene manejadores de eventos situado al principio de cada grupo de instrucciones.
Apariencia	Controla el aspecto visual del objeto, añade bocadillos de habla o pensamiento, cambia el fondo, ampliar o reducir.	Control	Sentencian condicionales "Si-sino", "Por siempre", "repetir" y "detener programa".
Sonido	Reproduce ficheros de audio y secuencias programables.	Sensores	Los objetos pueden interactuar con el ambiente que ha creado el usuario.
Lápiz	Control del ancho, color e intensidad del lápiz.	Operadores	Operadores matemáticos, generador aleatorio de números, sentencias "y" y "o" que comparan posiciones de los objetos.
Datos	Creación de variables y listas. Hay variables de la nube, pero aún no hay listas de nube. Se podrían implementar en la tercera versión de Scratch.	Más Bloques	Control de bloques y dispositivos externos.

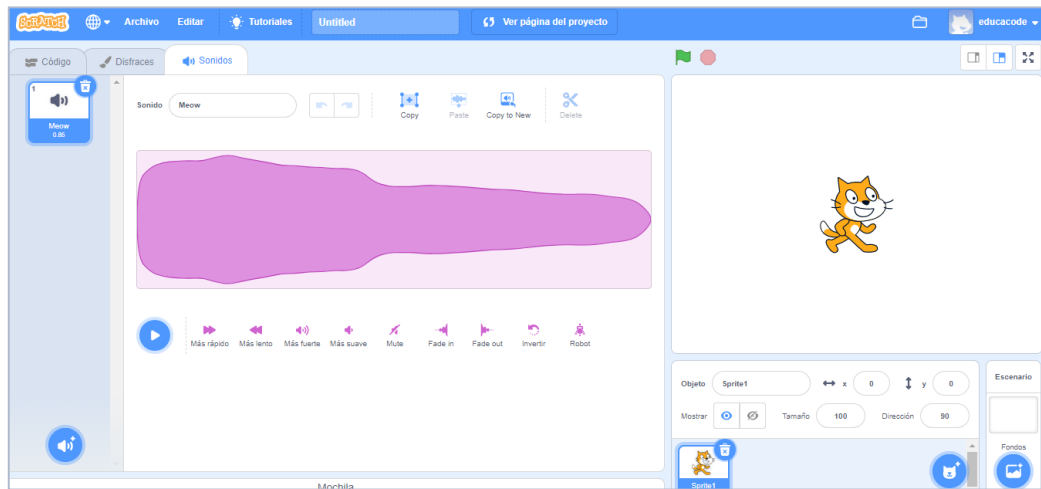
2. Disfraces y distintos aspectos de cada objeto o personaje con los que podremos cambiar su apariencia.



3. Por último, una sección donde seleccionar añadir distintos sonidos o música que podremos asociar al objeto.



educacode



Ya conocemos nuestro espacio de trabajo y algunas de las principales secciones así que, ¡comencemos a programar!