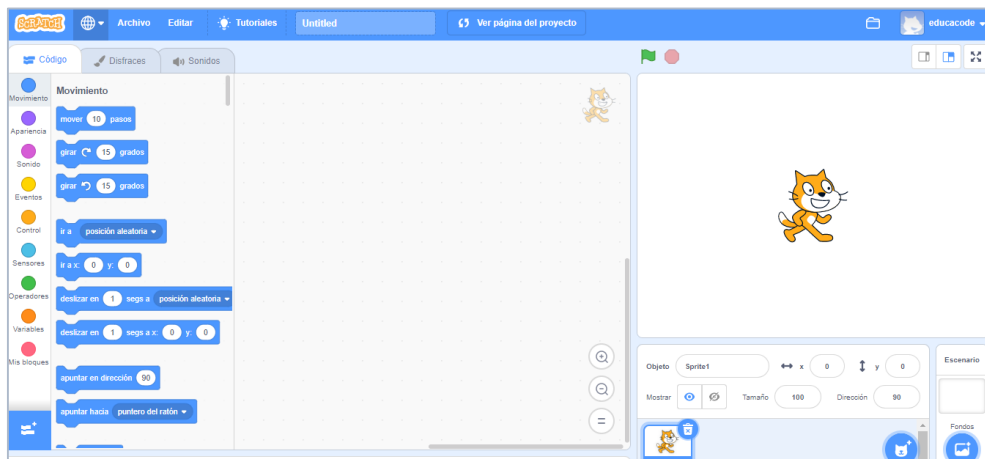


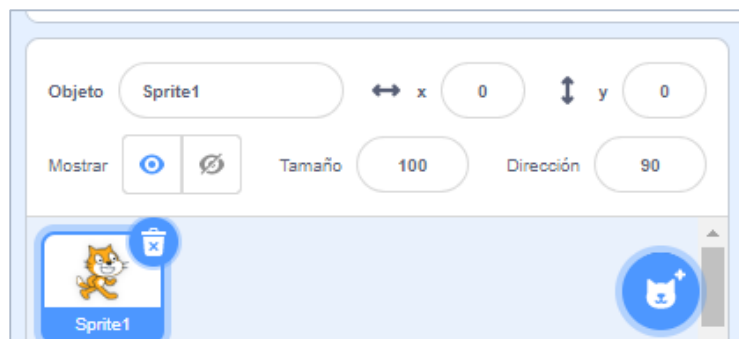
Lección 3. Animaciones y movimiento

Para nuestro primer proyecto introduciremos a **Hannah, la jugadora de baloncesto**, con la que conseguiremos crear una animación.

En primer lugar, desde el espacio de edición de nuestro primer proyecto, eliminamos el personaje que aparece por defecto.

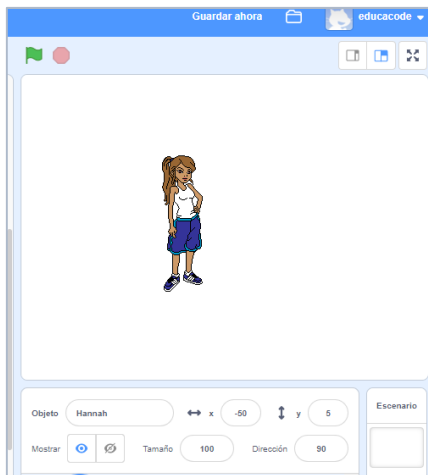
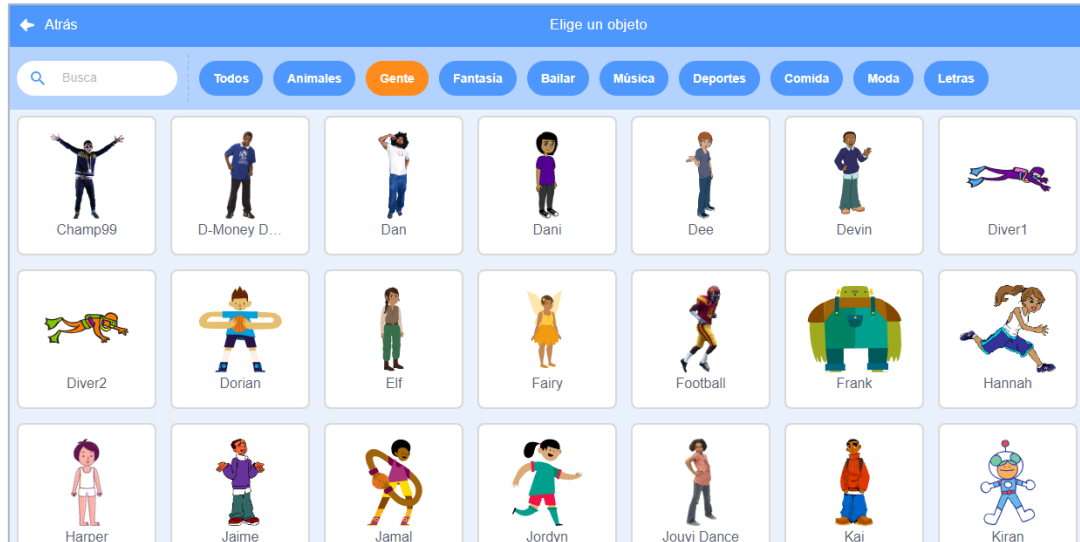


En la miniatura del objeto, pinchamos sobre el cubo de la basura para eliminar.



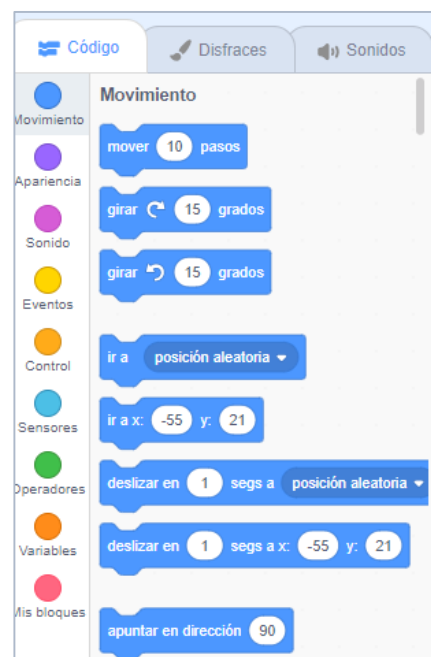
A continuación, pinchamos sobre el icono **Elige un objeto** para añadir un nuevo personaje.

Hacemos búsqueda en la galería y añadimos a **Hannah, la jugadora de baloncesto**



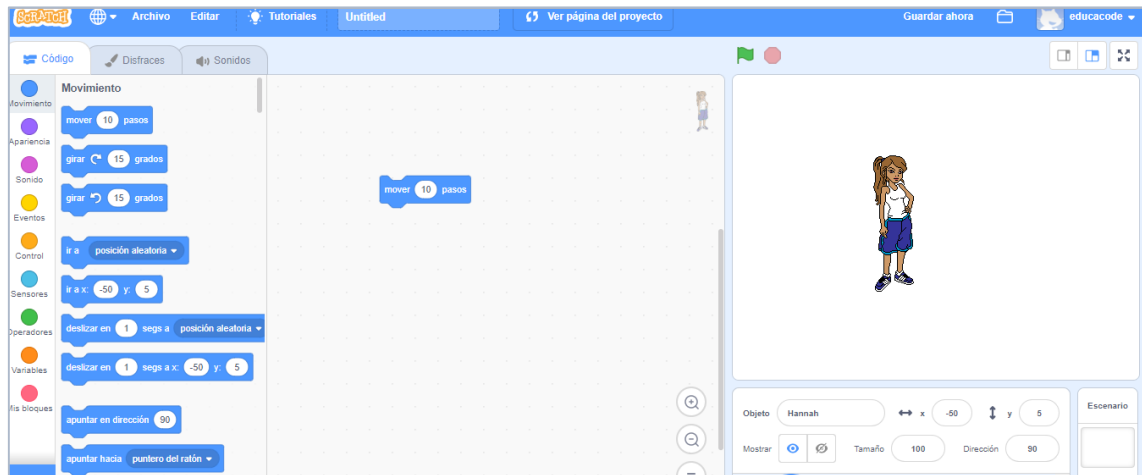
Ahora tendríamos nuestro nuevo objeto en el escenario de la interfaz principal en el proyecto.

Nuestro primer objetivo es conseguir que el personaje se desplace por el escenario. Para ello introduciremos arrastrando desde la pestaña **Código** un bloque de instrucción **mover 10 pasos** que encontraremos en la categoría **Movimiento**.



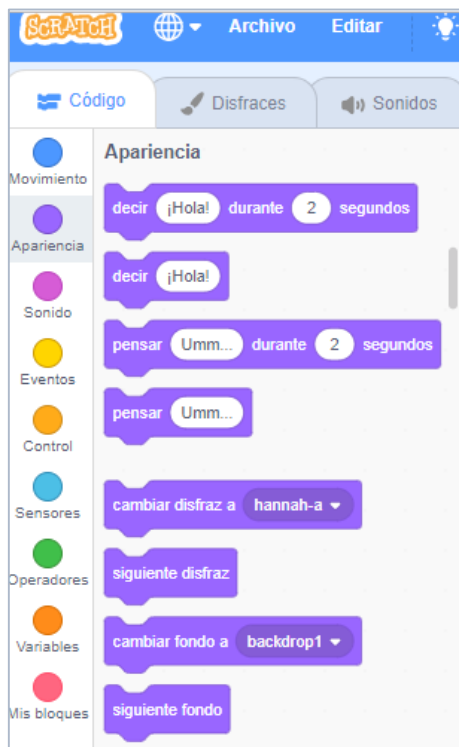


El bloque de código pertenecería a nuestro objeto **Hannah**



Para que el desplazamiento de **Hannah** sea mayor, modificamos el valor 10 a 200 escribiendo dentro de la caja del comando.

El siguiente objetivo será conseguir que Hannah diga una frase después del movimiento.

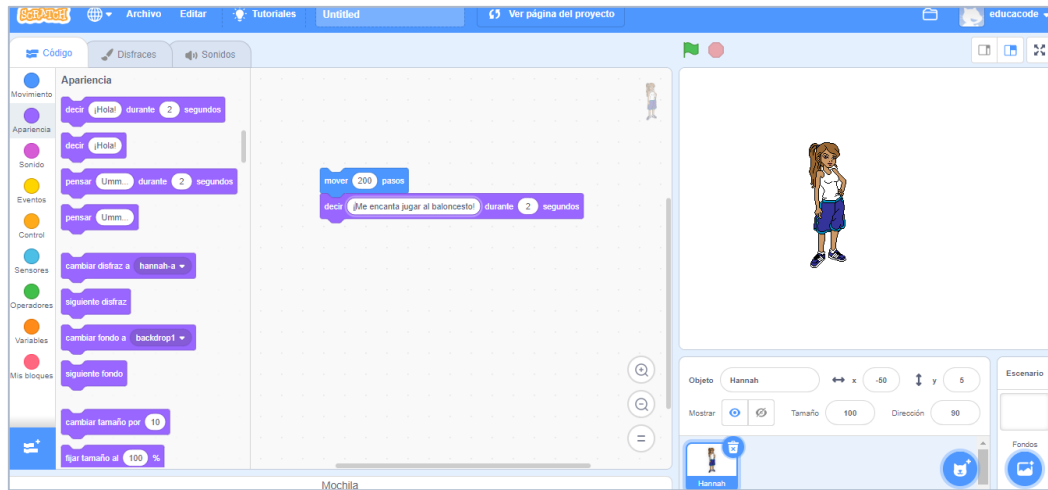


Arrastramos el bloque **decir Hola durante 2 segundos** y lo solapamos debajo del primer bloque de código.

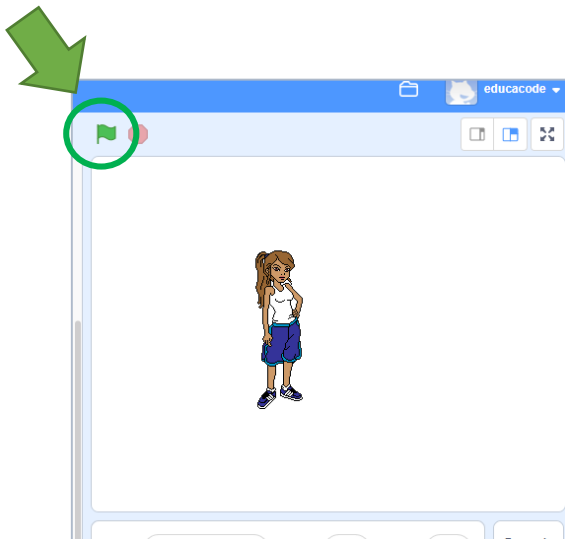


educacode

Modificamos el mensaje **Hola** escribiendo dentro del bloque del comando **¡Me encanta jugar al baloncesto!**



Ya tenemos dos comandos que permitirán movimiento y decir una frase a nuestro personaje, pero, ¿cómo conseguimos ejecutar nuestro programa?



La forma de ejecutar nuestro programa en Scratch será presionando la bandera verde que encontramos en la parte superior izquierda de nuestro **escenario**.

El paradigma de Scratch es **Programación dirigida por Eventos**, para que nuestro código se ejecute al presionar la bandera verde, introduciremos un evento que encabezará nuestro código.

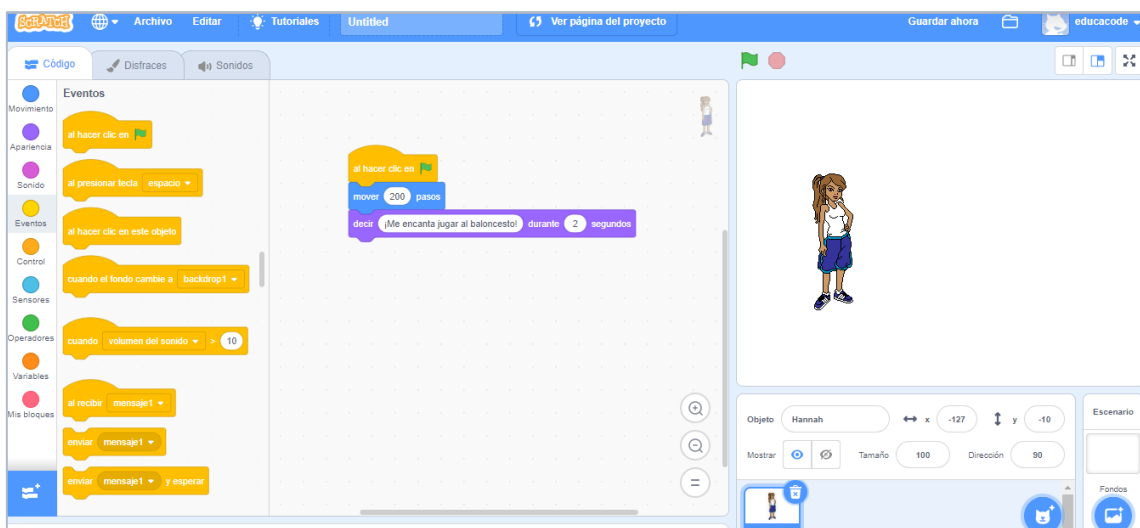


educacode

Desde la pestaña **Código**, seleccionamos el bloque **al hacer clic en bandera verde** en la sección **Eventos**



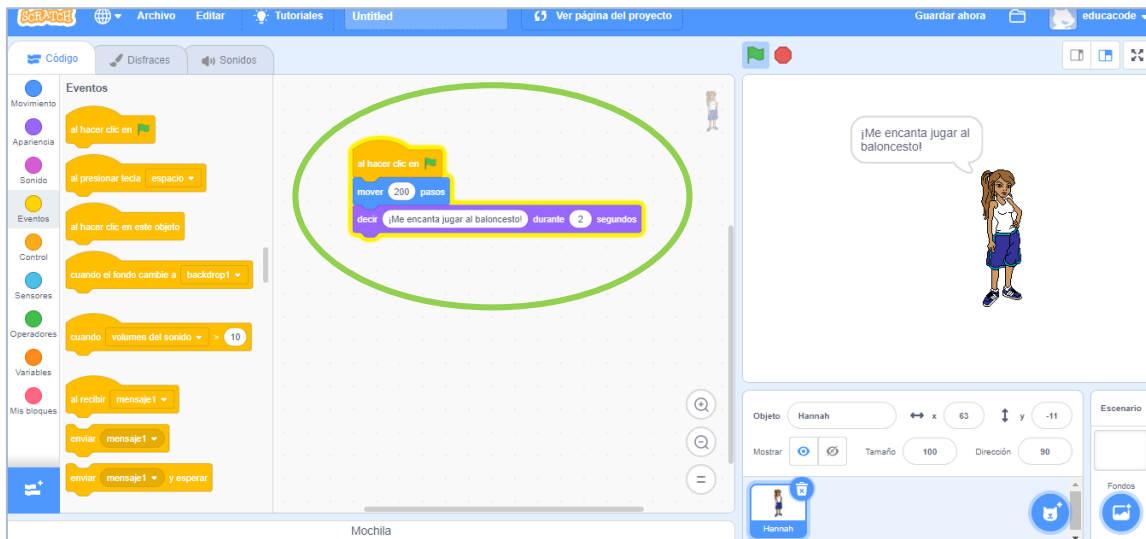
Como hicimos anteriormente, solapamos el bloque en la parte superior del código.



Ahora, al pulsar la bandera verde conseguiremos ejecutar el código de nuestro programa.



educacode



Al ejecutar un programa, veremos cómo se ilumina el código que se ejecuta en ese momento.



¡Aviso! Para detener un programa manualmente podemos pulsar la señal roja que encontraremos justo a la derecha de la bandera verde sobre el escenario.