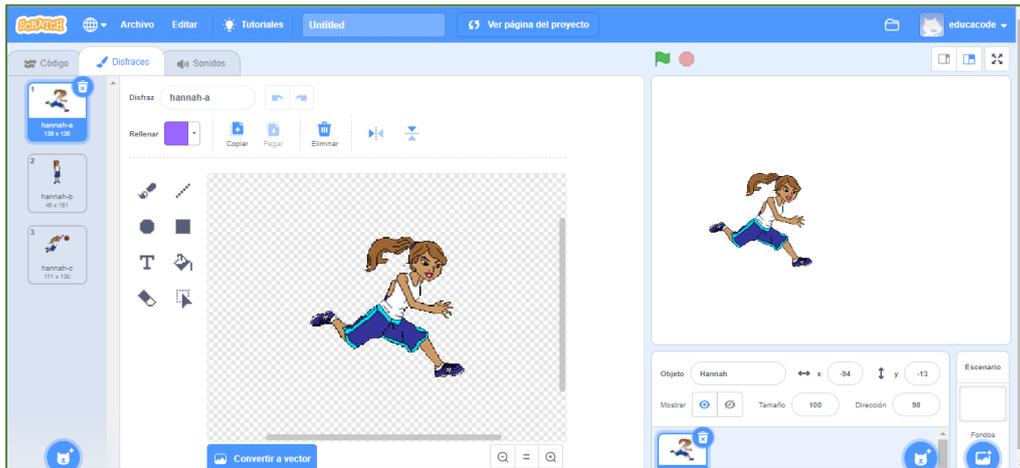


Lección 5. Música y sonidos

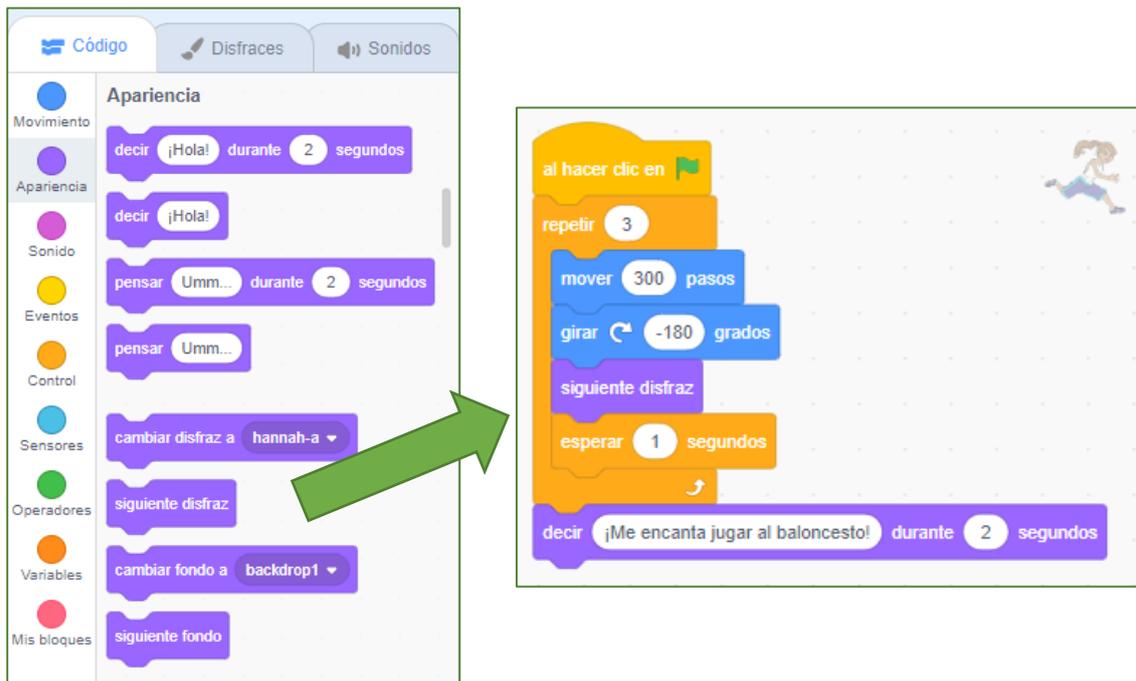
En esta ocasión, queremos introducir un cambio en la apariencia de **Hanna**. El objetivo sería modificar su aspecto al finalizar cada desplazamiento. Esto lo conseguiremos con las distintas apariencias o **disfraces** del objeto.

En la pestaña disfraces comprobamos que nuestro personaje tiene tres posibles disfraces.

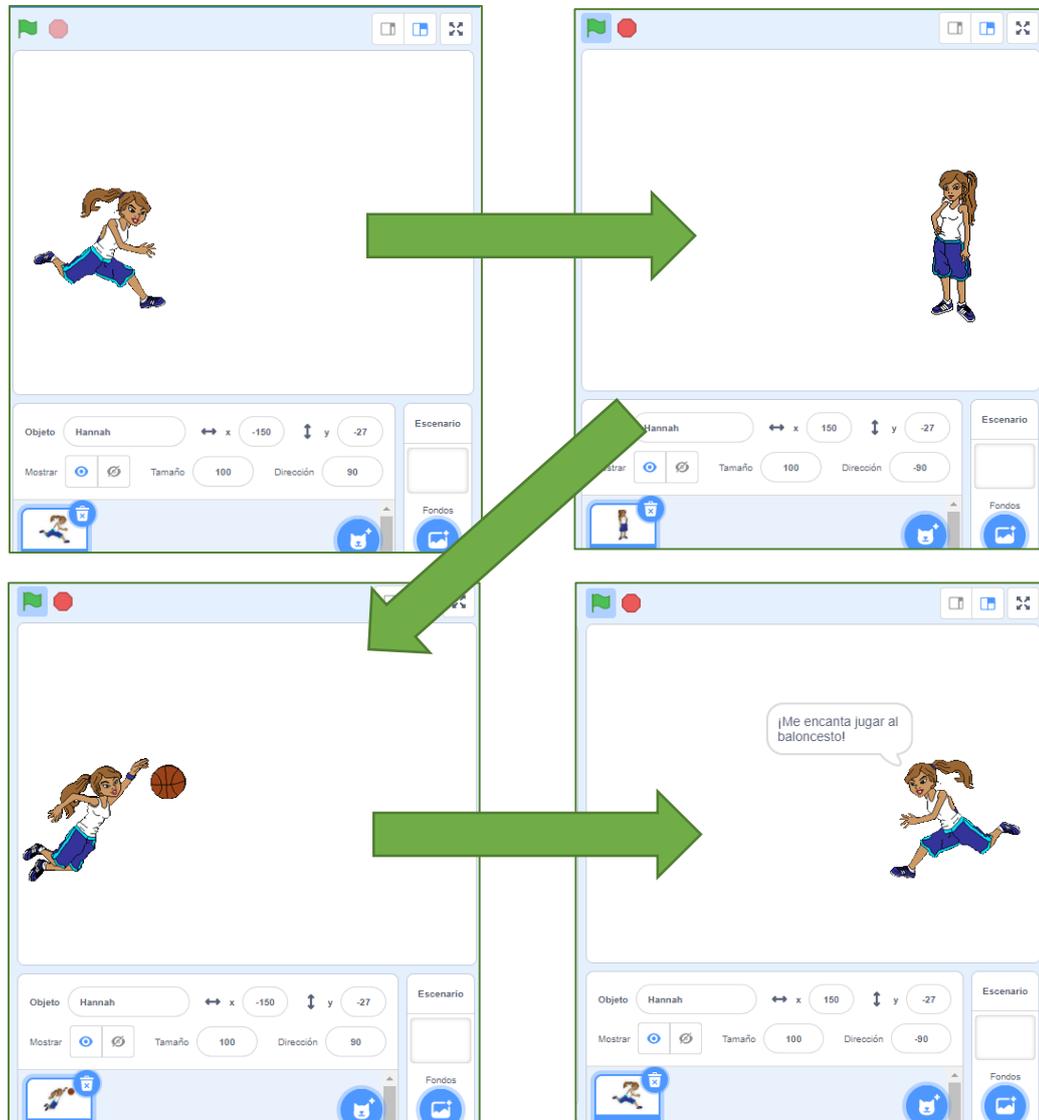


Para el cambio de disfraz, encontraremos el bloque de código necesario en la pestaña **Código**, categoría **Apariencia**.

Aprovechamos el bucle de repetición que programamos en la lección anterior para introducir un solo bloque de código: **siguiente disfraz**



Ejecutando el programa obtenemos la siguiente secuencia de movimientos



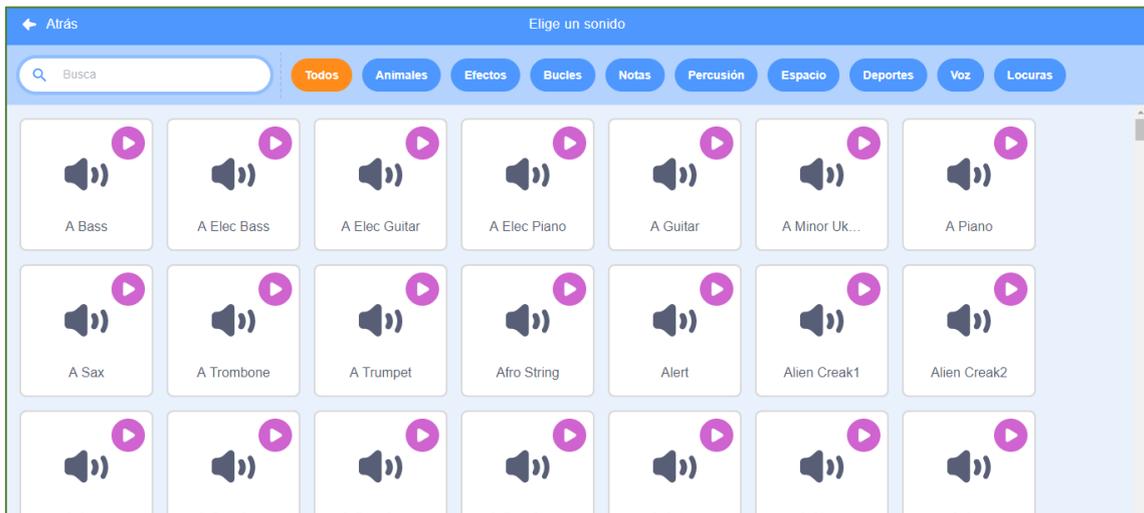
Seguimos añadiendo contenido a nuestra animación, a continuación, introduciremos música en nuestro programa.

Los sonidos se asocian con un objeto, en nuestro caso sería con **Hanna** ya que es el único que existe en nuestro programa.

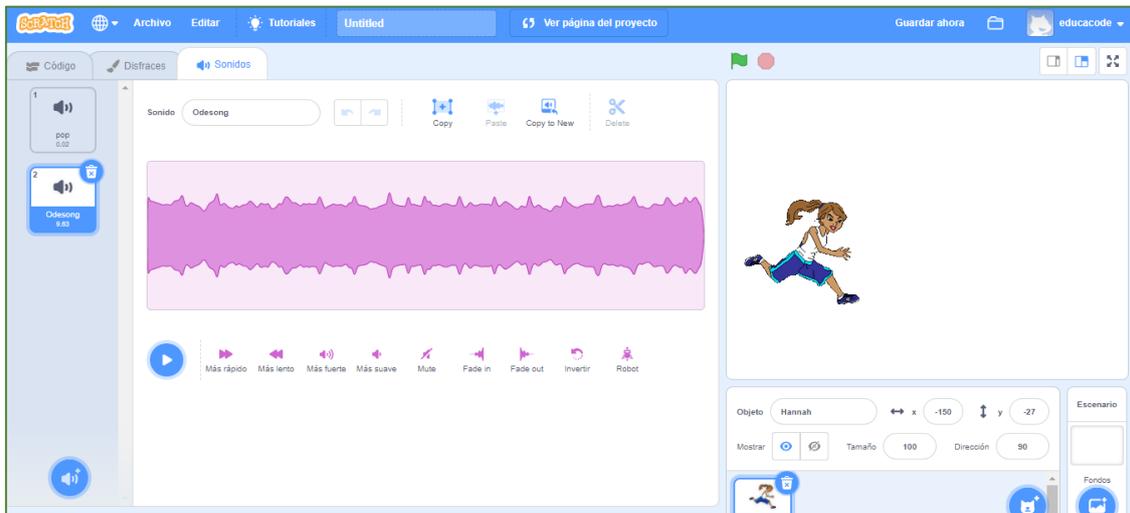


Desde la pestaña **Sonidos** elegiremos uno nuevo desde la galería de Scratch.

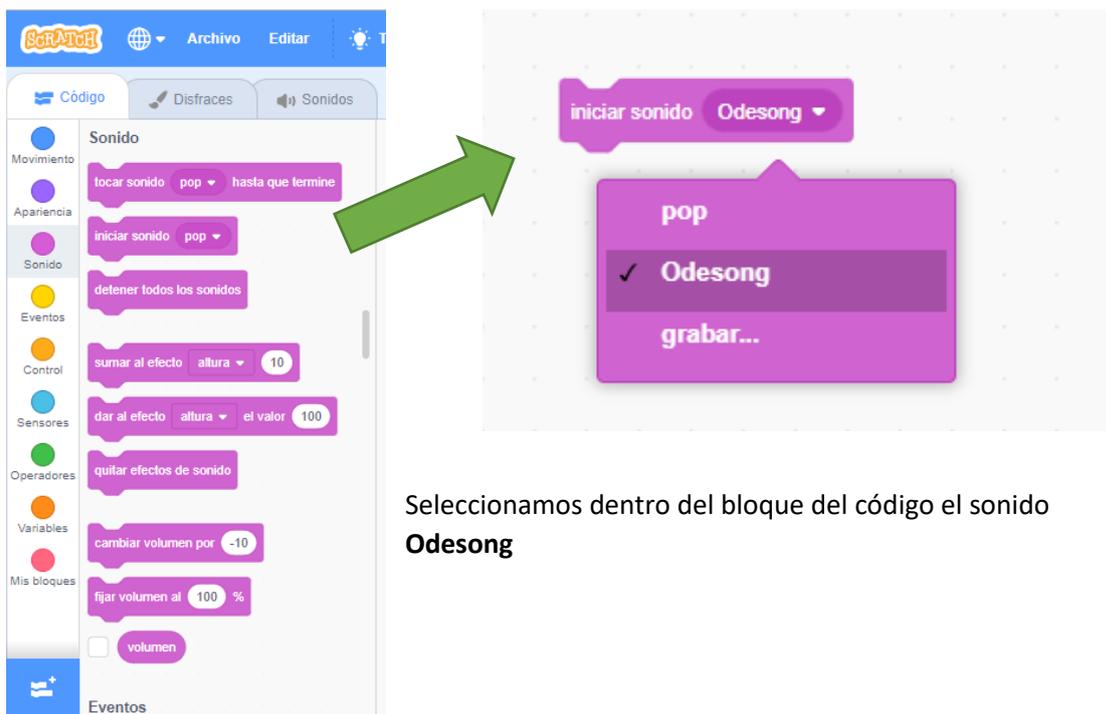
En el buscador escribimos **song** y como resultado nos encontramos con **Odesong**, un fragmento de canción muy apropiada para nuestra animación.



Tras seleccionar la pista ya la tendríamos disponible en nuestra pestaña de **Sonidos** del objeto del programa.



Es hora de introducir una llamada a la canción en nuestro código, para ello utilizamos un bloque de la categoría **Sonido** en la pestaña **Código**. En concreto, el bloque **iniciar sonido**.



Seleccionamos dentro del bloque del código el sonido **Odesong**

Añadimos el bloque en la parte superior de nuestro código para escuchar la melodía desde el inicio del programa.



¡Aviso! La duración de la melodía es de más de 9 segundos, mientras que la de los desplazamientos y mensaje de **Hanna** es de 5 segundos en total, de forma que ahora el tiempo de ejecución de nuestro programa habrá aumentado en unos segundos, pero el tiempo de ejecución total no será de 14 segundos sino de 9. Es decir, el bloque de iniciar sonido no bloquea la ejecución de los siguientes bloques de código.

