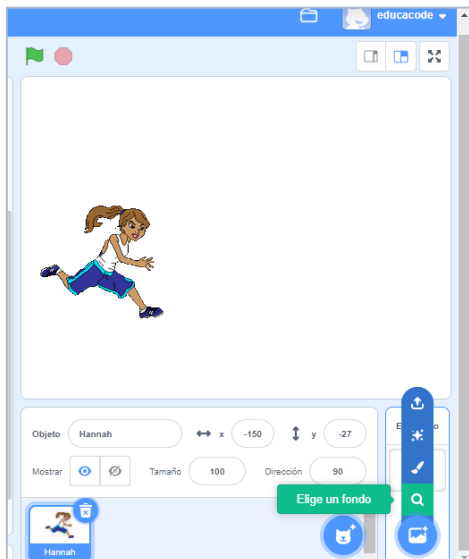


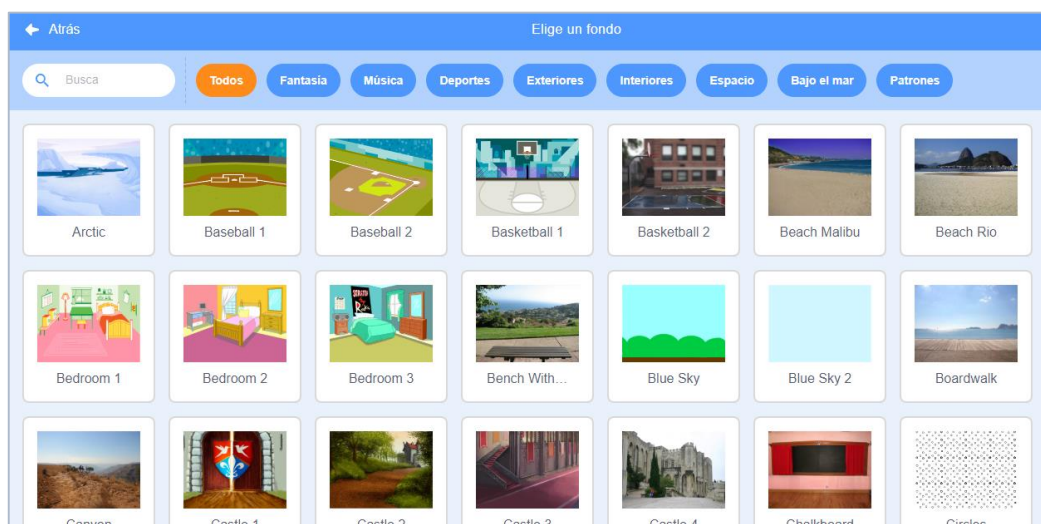
Lección 6. Cambios de escenario.

Para terminar este primer proyecto, completaremos nuestra animación añadiendo un escenario. Podremos hacerlo desde la sección **Escenarios** en la parte inferior derecha de la pantalla.

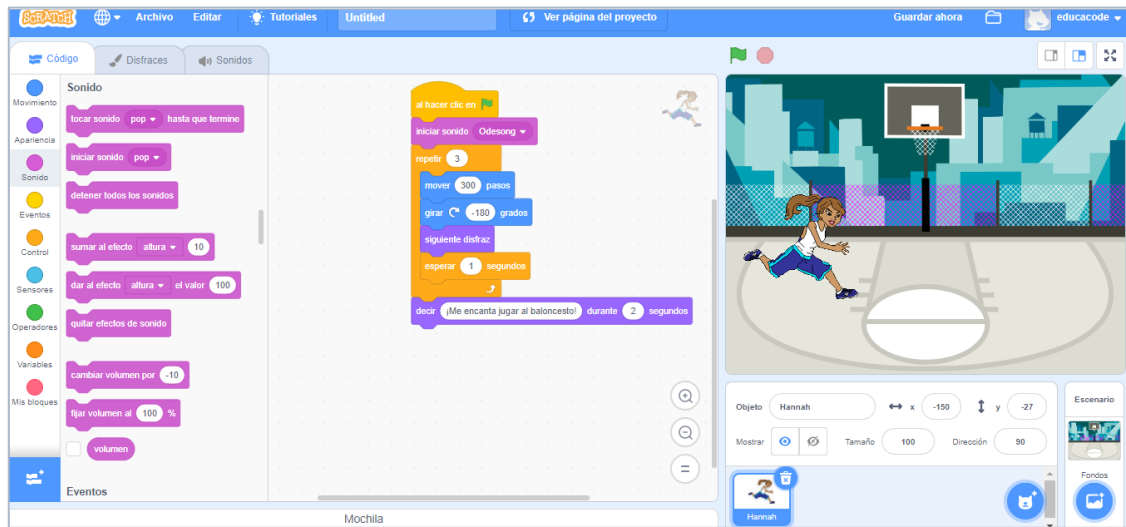


Además, tendremos la opción de dibujar nuestro propio escenario o añadir uno desde una imagen. En nuestro caso seleccionamos uno existente en la galería de **Scratch**.

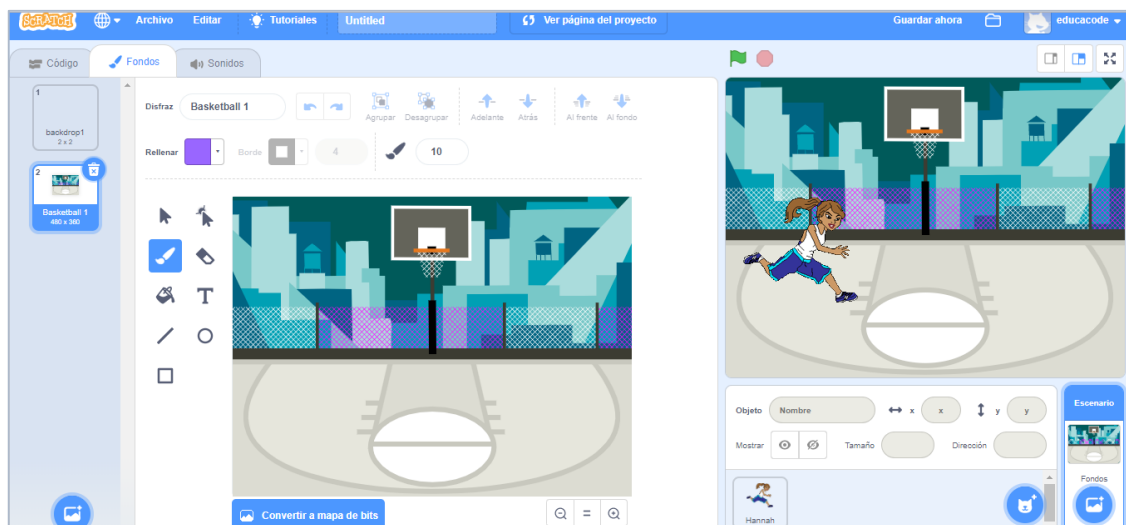
Haciendo búsqueda, en la categoría **Deportes**, encontraremos escenarios muy apropiados para nuestro proyecto.



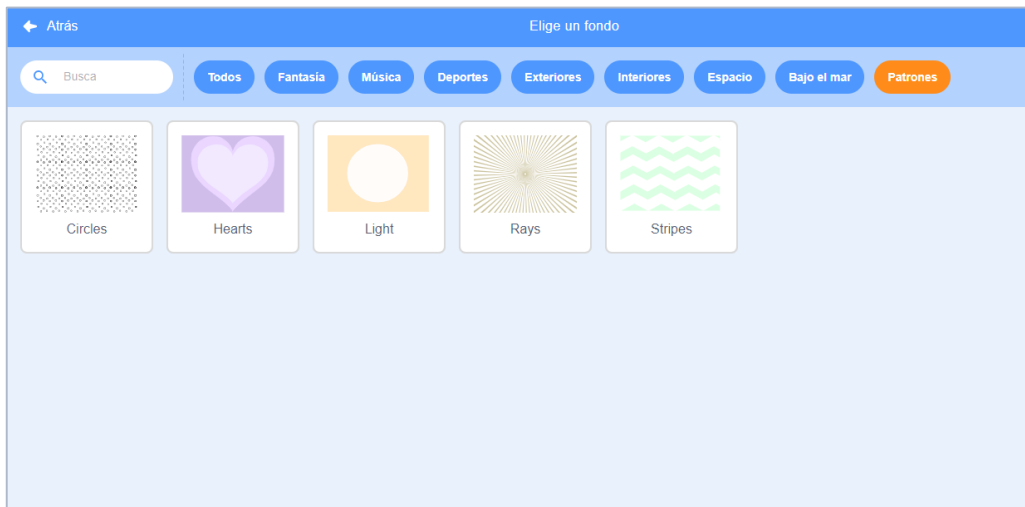
Seleccionamos una pista de baloncesto haciendo doble clic sobre la imagen.



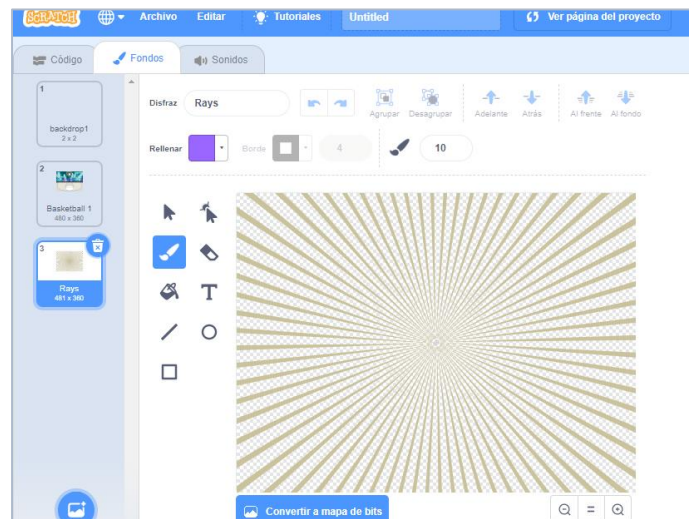
Nuestro escenario principal será la cancha de baloncesto, pero para causar un mayor impacto con nuestra animación, añadiremos un segundo escenario que sustituirá al primero cuando **Hannah** diga su frase. Al clicar en la sección **Escenarios** aparecerá una pestaña **Fondos** desde la que podremos gestionar estos objetos más fácilmente.



Buscamos en la galería un escenario más fantástico, en la sección **Patrones** encontraremos escenarios adecuados para dar un toque diferente a nuestra animación.

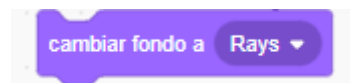


Seleccionamos el escenario con el nombre **Rays** para añadirlo a nuestro proyecto.

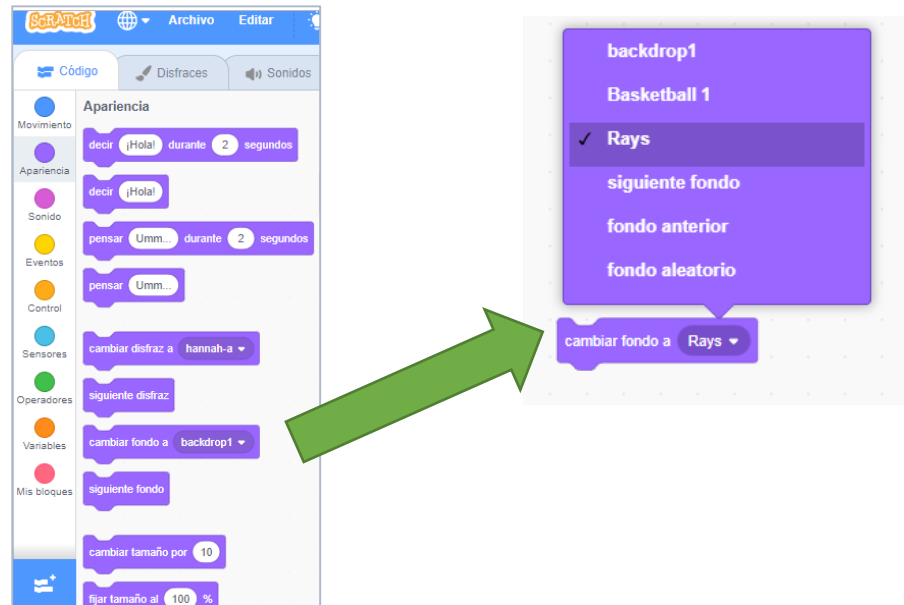


A continuación, seleccionamos de nuevo el objeto **Hannah** en el proyecto para volver a editar su código, en el que incluiremos el cambio de escenario.

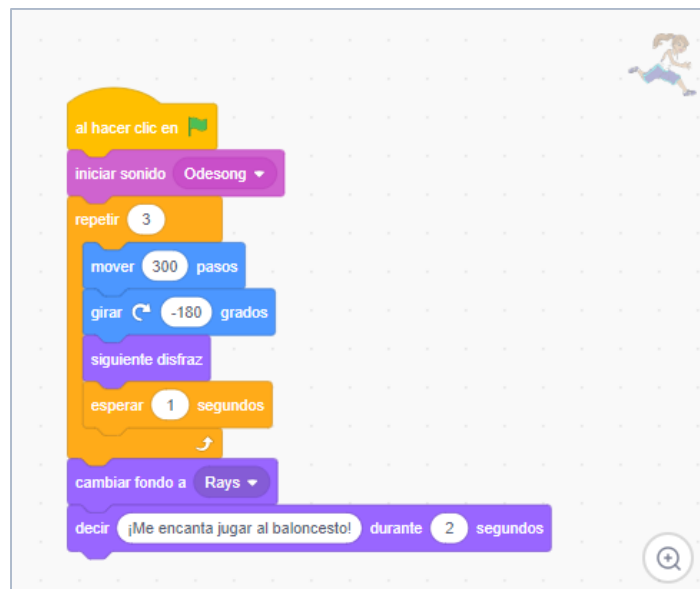
En la categoría **Apariencia** de la pestaña **Código** encontramos un bloque con el que podemos cambiar de escenario.



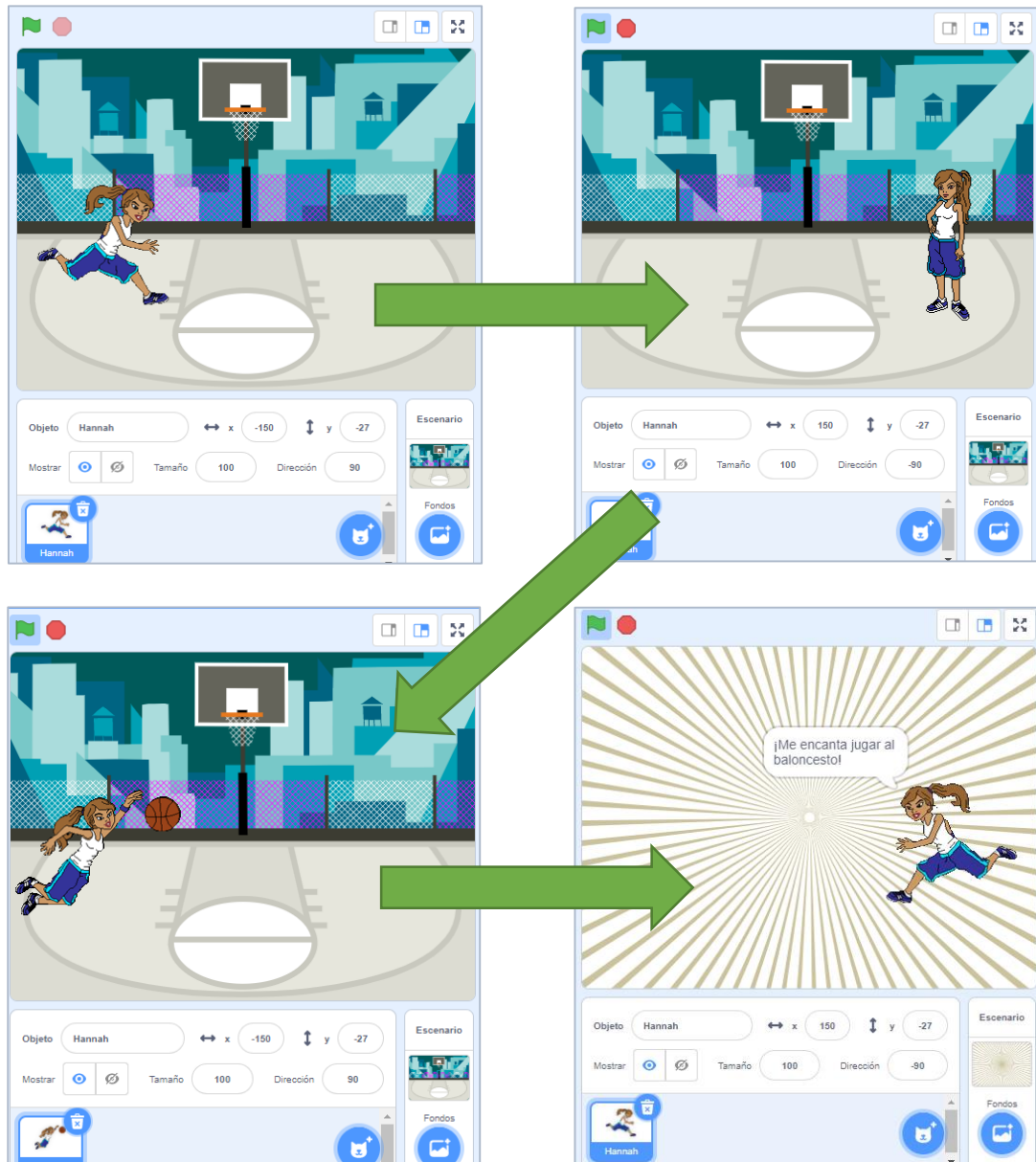
Seleccionamos y lo arrastramos con el resto de bloques de código.



Introducimos el bloque justo antes de que **Hannah** diga su frase. El código quedaría de la siguiente forma.



Ahora la secuencia de ejecución generaría el siguiente resultado.



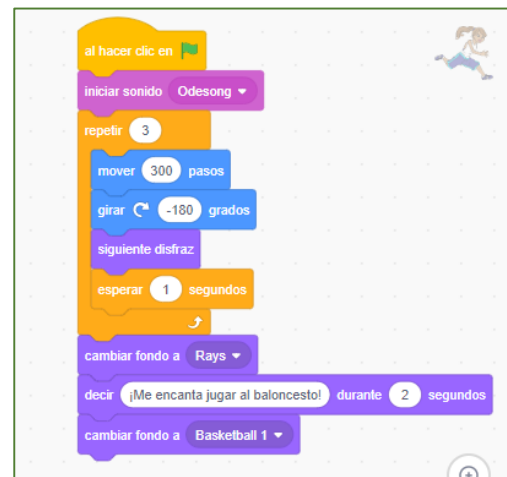
Ya tenemos listo el movimiento y cambio de escenario.



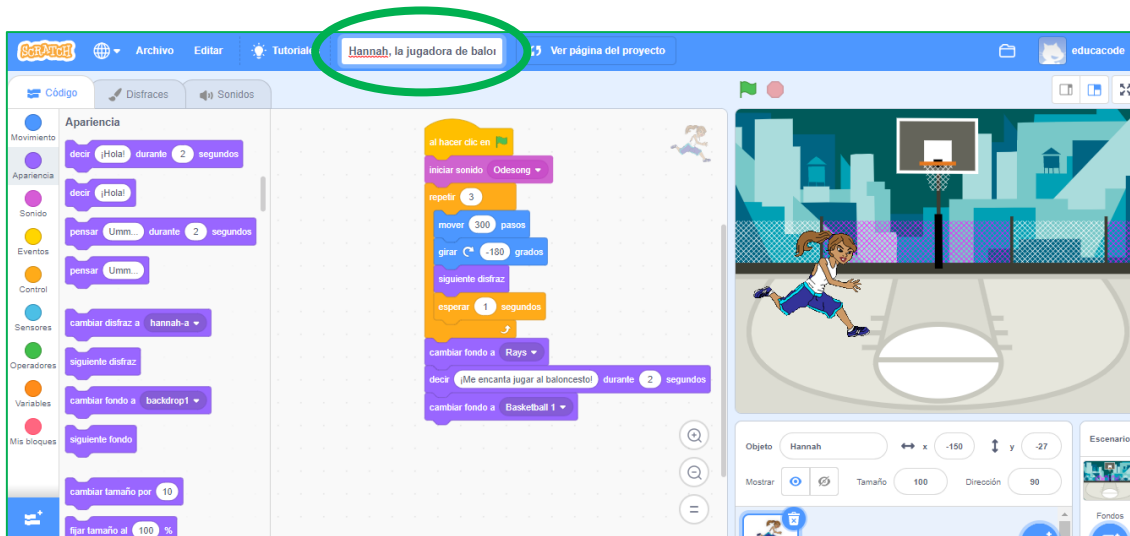
¡Problema! Cuando termina de ejecutarse el programa se queda como fondo la imagen **Rays** y no volvemos a ver la cancha de baloncesto al ejecutar de nuevo la animación.

Solución: Mediante otro bloque de código volver a cambiar de nuevo el escenario en la última línea del código

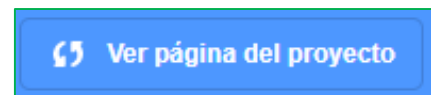
Con este cambio de escenario, cuando volvamos a ejecutar el programa veremos la cancha de baloncesto (siempre que el programa se haya ejecutado por completo...)



Para terminar, escribiremos en el menú superior de la interfaz de edición, un nombre para el proyecto: **Hannah, la jugadora de baloncesto**



A continuación, pulsando el botón **Ver página del proyecto** situado justo al lado de la edición de título, iremos a la página del proyecto en **Scratch**. Así podremos ver el proyecto desde la perspectiva del resto de la comunidad.



En este modo o vista del proyecto, podremos completar algo de información acerca de nuestro proyecto, además de editar el título, añadir **instrucciones** de uso del programa y una breve descripción del mismo.



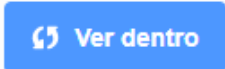


Tenemos además la opción de compartir nuestro proyecto con la comunidad **Scratch** pulsando el botón **Compartir** en la parte superior de este **modo Vista**.

A rectangular orange button with rounded corners and a thin green border. The word "Compartir" is written in white text in the center.

¡Felicidades, compartiste tu proyecto! Otras personas podrán probarlo, dar comentarios y reinventarlo.

Si quisiésemos volver al **modo Edición** del proyecto pulsaremos el botón **Ver dentro** que encontramos justo al lado del título del proyecto.

A rectangular blue button with rounded corners and a thin green border. It contains a white icon of a document with a magnifying glass and the text "Ver dentro" in white.

Puedes consultar el resultado del proyecto en el siguiente enlace:

<https://scratch.mit.edu/projects/324201553>