

TEMARIO SCRATCH 1º ESO

1. Crear nuevos objetos y fondos por cualquiera de los 4 métodos posibles.
2. Dibujar objetos sencillos en modo bitmap o vector, y modificar objetos prediseñados, tanto en forma como en color
3. Colocar un objeto en una posición cualquiera, incluida una aleatoria generada con la instrucción del bloque operaciones “numero al azar entre”
4. Hacer que un objeto se mueva por si solo, describiendo trayectorias diferentes, rectas horizontales, verticales e inclinadas, formas geométricas (Círculos, cuadrados, triángulos) rebotando en los bordes si se precisa.
5. Mover un objeto mediante la pulsación de teclas (las flechas por ejemplo) o mediante el ratón.
6. Cambiar el tamaño, el color o el disfraz de un objeto cuando ocurra algo, o cuando se produzca un evento de teclado o ratón.
7. Hacer preguntas al operador y tomar manipular la respuesta para crear texto o para parametrizar el programa
8. Decir y pensar textos que se mostraran en el objeto que los dice
9. Dibujar formas geométricas sencillas mediante el uso de las instrucciones del bloque lápiz
10. Crear una o varias variables (datos) que permitan contar puntos o sucesos.
11. Mostrar y ocultar objetos en función de las circunstancias, así como cambiar de disfraz
12. Cambiar de escenario en los momentos que se requiera.
13. Saber utilizar los sensores, tocando borde, tocando objeto, tocando color y color tocando color
14. Asociar música a objetos y escenarios controlando su volumen.