

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock**

1. **Cargar el fondo que vamos a utilizar**
2. **Eliminamos objetos que no vamos a utilizar**



**En la pestaña Objetos**

**Subimos nuestro fondo y lo seleccionamos**

**En la pestaña de fondos podemos escoger uno o cargar una imagen de nuestro pc**

1. **Cargando y seleccionando nuestros objetos**
2. **Disponemos a nuestro personaje en el escenario**



**Seleccionando en las pestañas Fondo y Objetos el botón Disfraces, puedo modificar el tamaño y la posición de los objetos. Para modificarlo es necesario hacer click en el botón “Convertir a dibujo vectorial”**

**Subimos nuestro archivo y lo seleccionamos como objeto**

**En la pestaña Objetos podemos añadir**



**Algunas orientaciones para la programación con mBlock**

1. **Hacer que un personaje hable, nos pregunte y espere una respuesta**



**En la pestaña de Objetos debemos tener seleccionado el objeto que queremos programar**



**Bloque de código de Eventos.** Estos bloques desencadenan la ejecución de las instrucciones que les sigan. También hay bloques que envían mensajes que pueden disparra otros eventos.



**Bloque de código de Apariencia.** Usaremos estos bloques para hacer que nuestro personaje nos envíe mensajes

**Bloque de código de Sensores.** Aquí hay un bloque que podemos utilizar para que nuestro personaje nos pregunte y quede a la espera de una respuesta.

**En el área de programación crea el programa**

**Selecciona los bloques**

**En el área de bloques de código**



**Algunas orientaciones para la programación con mBlock**

1. **Actuando según la respuesta del usuario.**

**Bloque de código de Sensores.** Cuando se utiliza el bloque para preguntar al usuario , su respuesta se almacena en la variable “respuesta”, que podemos utilizar para consultar.





**Bloque de código de Operadores.** Estos bloques permiten hacer operaciones y consultas. Por ejemplo, podemos consultar si la respuesta es igual a un valor:



**Bloque de código de Control.** Estos bloques permiten controlar el flujo del programa. Podemos hacer que nuestro personaje diga una cosa u otra dependiendo de la respuesta a una pregunta, por ejemplo

**Mira este ejemplo sencillo que permite distinguir entre un gato y perro**



**Algunas orientaciones para la programación con mBlock**

1. **Anidando bifurcaciones**



Como vuestro programa tiene que distinguir entre más de dos animales, necesitáis anidar los bloques “si.. entonces.. si no..”. Pensad bien cómo hacerlo para que el resultado sea el deseado. A modo de ejemplo, aquí tenéis cómo sería el programa para esta clave dicotómica de solo tres animales:

