

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock**

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

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**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**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**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**

Icono

Descripción generada automáticamente

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock**

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

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

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

Diagrama, Forma

Descripción generada automáticamente

**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.

Calendario

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**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**

Icono

Descripción generada automáticamente

**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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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

Gráfico

Descripción generada automáticamente

**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**

Icono

Descripción generada automáticamente

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock**

1. **Anidando bifurcaciones**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

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:

Diagrama

Descripción generada automáticamente