



Primera escena: Qué es un aerogenerador, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía.

1. Elige un fondo



En el área de Fondos

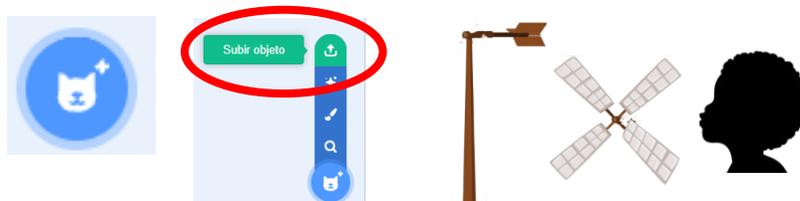
Sabana

3. Elimina el gatico



En el área de Objetos

2. Elige Objetos



En el área de Objetos

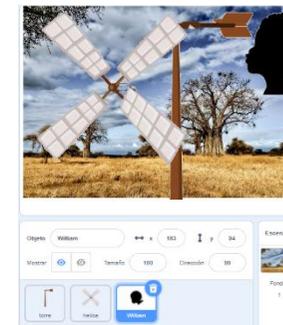
Subir los tres objetos

Objeto 1

Objeto 2

Objeto 3

4. Así quedan los personajes aparecen en el escenario



En el área del escenario





Primera escena: Qué es un aerogenerador, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía.

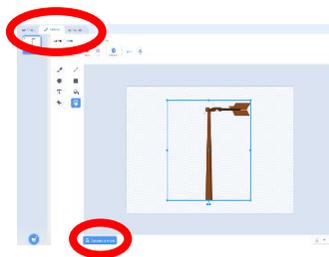
5. Reduce el tamaño del Objeto 1



En el área de Objetos



Selecciona el objeto "Torre"



Selecciona disfraces, convierte a vector. Haz clic sobre el objeto para poder modificar su tamaño

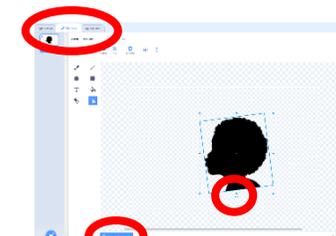
7. Gira el objeto 3



En el área de Objetos



Selecciona el objeto "William"

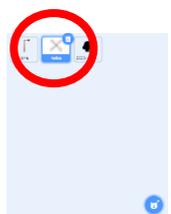


Seleccionamos disfraces, convertimos a vector. Haz clic sobre el objeto para poder girarlo

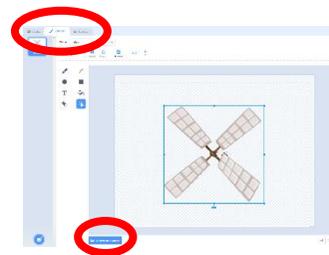
6. Reduce tamaño de objeto 2



En el área de Objetos



Selecciona el objeto "Hélice"



Selecciona disfraces, convierte a vector. Haz clic sobre el objeto para poder modificar su tamaño

8. Coloca a los personajes en el escenario



En el área del escenario Arrastra cada objeto a su posición





Primera escena: Qué es un aerogenerador, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía

9. Creamos 5 disfraces para el objeto 2 (para poder simular movimiento de aspas)



En el área de Objetos



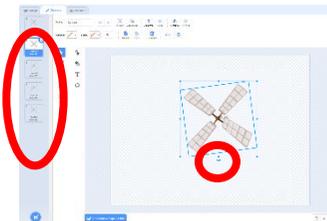
Selecciona el objeto "Hélice"



Selecciona el objeto hélice, pincha con el botón derecho del ratón y haz clic en duplicar



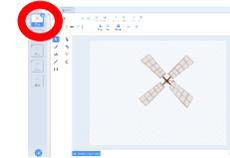
Realiza la acción anterior 4 veces hasta tener 5 disfraces



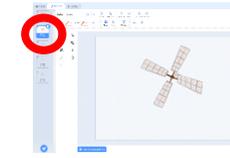
Selecciona uno a uno, cada uno de los disfraces y gira cada uno de ellos un poco más que el anterior para poder simular el movimiento de las aspas

10. La posición de las aspas en cada uno de los disfraces quedará

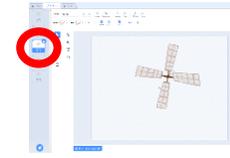
Hélice 1



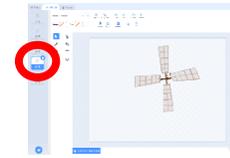
Hélice 2



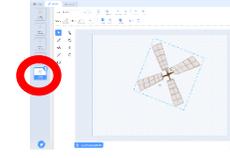
Hélice 3



Hélice 4



Hélice 5





Primera escena: Qué es un aerogenerador, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía

11. Programa el personaje 2 (Hélice)



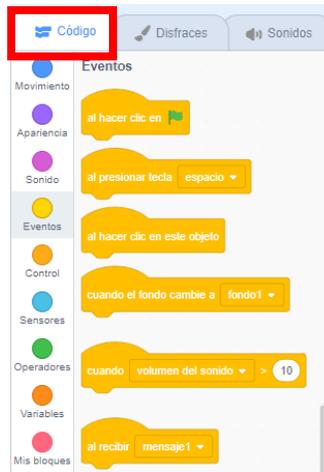
En el área de Objetos

Selecciona el objeto "Hélice"

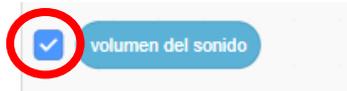
En el área de bloques de código

Selecciona los bloques

En el área de programación crea el programa



En el bloque Sensores: seleccionar el bloque de volumen del sonido



Bloque de código de Eventos. Estos bloques desencadenan la ejecución de las instrucciones que les sigan.



Bloque Movimientos. Bloques que sirve para mover a los personajes u objetos que se utilizan en los ejes de coordenadas x - y



Bloque de código de Apariencia. Bloques que permiten cambiar el aspecto de los personajes u objetos (colores, disfraz, ocultarlos, mostrarlos, e incluso modificar el tamaño), de esta forma se simula que los personajes realicen movimientos insertando pensamientos y textos a modo de bocadillos con los que los personajes hablan.



Bloque de código de Control. Bloques que permiten repetir acciones en determinados casos, como son los bucles y los condicionales, también se pueden establecer tiempos de espera



Bloque de código de Sensores. Bloques que permiten controlar la interacción entre varios objetos, entre ellos el tiempo por medio de un cronómetro. OJO seleccionar el bloque de volumen del sonido



Bloque de código de Operadores. Bloques que permite establecer operaciones matemáticas, elegir un número al azar, realizar uniones y divisiones; además se puede unir texto y calcular la longitud de los mismos.





Primera escena: Qué es un horno solar, qué tipo de energía necesita y de dónde proviene esa energía.

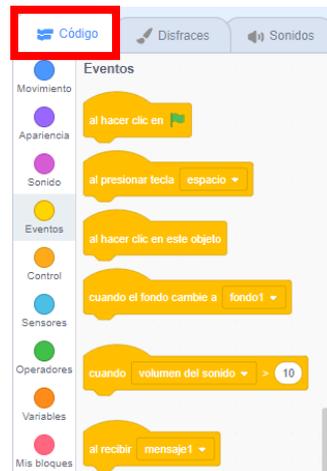
12. Programa el personaje 3 (William)



En el área de Objetos



Selecciona el objeto "William"

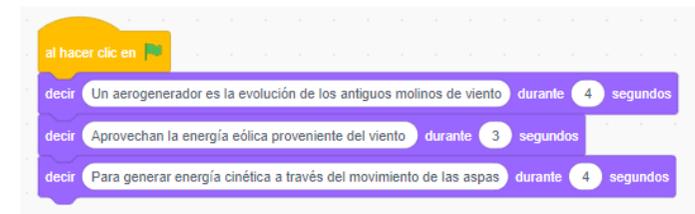


En el área de bloques de código

Bloque de código de Eventos.
Estos bloques desencadenan la ejecución de las instrucciones que les sigan.

Bloque de código de Apariencia.
Estos bloques permiten simular que los personajes hablan o piensan, insertando textos a modo de bocadillos.

Selecciona los bloques



En el área de programación crea el programa



