



Primera escena: Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

1. Elige un fondo



En el área de Fondos



Elige el fondo que más te guste



Modifícalo a tu gusto



Añádelo a tu presentación



Elimínalo

3. Elimina a Ta (el personaje aparece por defecto)



En el área de Objetos
(mantener pulsado hasta que aparezca la X)

2. Elige personajes



En el área de personajes



Elige los personajes que más te gusten



Modifícalo a tu gusto



Añádelo a tu presentación



Elimínalo

4. Así aparecen los personajes en el escenario



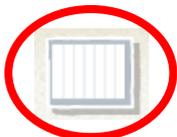
En el área del escenario





Primera escena: Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

5. Mover los personajes al lugar deseado



Puedes ayudarte de la cuadrícula



Pincha y arrastra cada personaje a su lugar

6. Añade un objeto como decoración

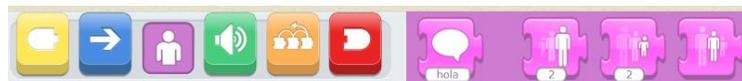


En el área de personajes, añade un objeto como decoración



Colócalo, por ejemplo, en la pizarra

TRUCO PARA REDUCIR EL TAMAÑO DE PERSONAJES Y OBJETOS



Con el objeto seleccionado. Baja la ficha indicada a la zona de programación y pulsa sobre ella hasta que el objeto alcance el tamaño deseado





Primera escena: Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

7. Programa al primer personaje



En el área de personajes, selecciona al primero

En el área de programación crea el programa



Selecciona los bloques



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



Bloques de la categoría movimientos. Bloques que sirve para mover a los personajes u objetos que se utilizan.



Bloques de categoría de apariencia. Bloques que permiten cambiar el tamaño del personaje, añadirle texto y hacerlo desaparecer.



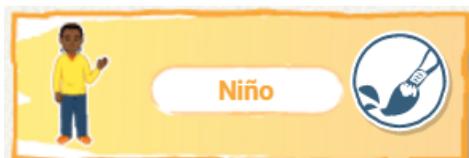
Bloques de la categoría de finalización. Bloques que cierran la programación.





Primera escena: Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

8. Programa al segundo personaje



En el área de personajes, selecciona al primero

En el área de programación crea el programa



Selecciona los bloques



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



Bloques de la categoría movimientos. Bloques que sirve para mover a los personajes u objetos que se utilizan.



Bloques de categoría de sonidos. Bloques que permiten grabar e introducir nuestra voz a un personaje.



Bloques de la categoría de finalización. Bloques que cierran la programación.





Primera escena: Qué son los medios de comunicación. Establece un diálogo entre dos o más personajes.

9. Programa al tercer personaje



En el área de personajes, selecciona al primero

En el área de programación crea el programa



Selecciona los bloques



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



Bloques de la categoría movimientos. Bloques que sirve para mover a los personajes u objetos que se utilizan.



Bloques de categoría de sonidos. Bloques que permiten grabar e introducir nuestra voz a un personaje.



Bloques de la categoría de control. Bloques que permiten controlar la velocidad, tiempo de espera y repetición de movimiento.



Bloques de la categoría de finalización. Bloques que cierran la programación.

