1. **INICIO**

1.1 Eliminamos el gato que viene por defecto y cargamos el personaje de la niña desde nuestro equipo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1.2 Podemos cambiar el nombre del objeto y ajustar su tamaño, además, la desplazamos para que quede en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

1.3 Seleccionamos y cargamos los escenarios que tenemos guardados en nuestro equipo

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1.4 Seleccionamos la pestaña ESCENARIOS y más tarde FONDOS. Pulsamos en “CONVERTIR A VECTOR” en la parte inferior y ajustamos cada uno de los fondos a la pantalla.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, PowerPoint

Descripción generada automáticamente

1.5 Borramos el fondo inicial que aparece en blanco, ya que no lo vamos a utilizar

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

**CREACIÓN DE LOS BOTONES**

2.1 Seleccionamos el icono de pintar objeto y a continuación vamos a la pestaña Disfraces.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

2.2 En la pestaña Disfraces creamos un círculo del color que queramos arrastrando el puntero. Una vez que lo tengamos creado, le ajustamos el tamaño y le ponemos el nombre de una localidad (Cuenca, Almagro…)

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

2.2 Para crear los demás pulsadores, duplicamos el que ya tenemos y le cambiamos el color en la pestaña Disfraces. Después le cambiamos el nombre y lo situamos dentro del mapa.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**PROGRAMACIÓN DE LA NIÑA**

3.1 En la pestaña de la protagonista, programamos para que siempre salga el fondo del mapa al iniciar el juego.

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

Descripción generada automáticamente

Creamos un mensaje para hacer que envíe una señal que haga que se muestren los botones al iniciar el programa.

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 automáticamenteDiagrama

Descripción generada automáticamente

3.3 Incluimos lo que queremos que diga la niña al comenzar, por ejemplo:

Aplicación, Escala de tiempo, Teams

Descripción generada automáticamente

3.4 Vamos a programar lo que va a decir la protagonista en cada uno de los monumentos. Para ello vamos **a crear un mensaje** con el nombre de cada localidad.

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

Descripción generada automáticamenteDiagrama

Descripción generada automáticamente

A continuación seleccionamos el bloque “Al recibir” y programamos el texto de cada una de los monumentos similar a lo que ves en la foto:

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**PROGRAMACIÓN BOTONES:**

4.1 Seleccionamos el botón que vamos a programar, creamos un mensaje llamado MOSTRAR BOTONES y programamos así:

Diagrama, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

4.2 Una vez que hayamos hecho la programación para un pulsador, podemos copiarla para los demás arrastrándola como en la imagen. Después solo tenemos que cambiar el nombre del fondo y el mensaje, por ejemplo:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteDiagrama, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

**EXTRA: BOTÓN DE VUELTA AL MAPA**

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

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente 5.1 Seleccionamos Insertar objeto 🡪 Pintar. Después, pintamos un rectángulo, lo coloreamos e incluimos un cuadro de texto con la palabra mapa.

5.2 Seleccionamos el objeto y lo programamos para que NO aparezca en el mapa principal pero sí en las pantallas de los monumentos.

Un dibujo de un edificio

Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente