

**Proyecto: Piano Real**

1. **Diseña las teclas del piano**
2. **Elimina el gatito**

Diagrama, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

Icono

Descripción generada automáticamente

**Subir el personaje**

**En el área de Objetos**

**En el área del escenario**

1. **Cambia el color para que la tecla sea blanca**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un celular con texto e imagen

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Dibujar un rectángulo   
(podemos ajustar el tamaño con los puntos que lo rodean)**

**Saturación 0 (color blanco)**

**Seleccionar**

1. **Diseña una tecla del piano**

**\*Ajustamos el tamaño del personaje si lo consideramos necesario**

**\***



**Proyecto: Piano Real**

1. **Cambia el nombre del “Disfraz”**
2. **Añade texto en la tecla**

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Diagrama, Aplicación

Descripción generada automáticamente

\*Esto nos ayudará con el Código de la Programación

1. **Añadir nuevo disfraz y cambiar el color para que al pulsar la tecla cambie de color**
2. **Cambiar el nombre del nuevo “Disfraz”**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza mediaInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Botón derecho al disfraz y “duplicar”**

\*Esto nos ayudará con el Código de la Programación

**Cambiar el color de la tecla**



**Proyecto: Piano Real**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza bajaGráfico

Descripción generada automáticamente con confianza bajaTexto

Descripción generada automáticamente con confianza bajaInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Icono

Descripción generada automáticamente

**Makey Makey**

**Música**

**Makey Makey.** Bloque que **convierte cualquier cosa en una tecla.**

**Música.** Bloques que **permiten añadir instrumentos musicales, sonido, silencio y tempo.**

**Apariencia.** Bloques que permiten **cambiar el disfraz** del objeto, de esta forma se simula que al pulsar una tecla ésta cambie de color.

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

1. **Programación: Selecciona los bloques**

**Extensiones**

1. **Añade extensiones**



**Proyecto: Piano Real**

1. **Programa la tecla “Do”**

Forma

Descripción generada automáticamente

**En el área de Objetos**

**Selecciona el objeto Do**

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

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente



**Proyecto: Piano Real**

1. **Diseña el resto de las teclas del piano**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene objeto, reloj

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Renombrar el objeto según el nombre de la nota**

**Cambiar el texto de la tecla en el apartado “disfraces”**

**Botón derecho del objeto y “duplicar”**

Histograma, Rectángulo

Descripción generada automáticamente

**Una vez creadas todas las teclas blancas, coloca cada tecla una al lado de la otra formando un piano**



1. **Programa la tecla Re**

**Proyecto: Piano Real**

Saint Paul’s Cathedral

Forma, Rectángulo

Descripción generada automáticamenteIcono

Descripción generada automáticamente

**Selecciona el objeto Re**

**En el área de Objetos**

**En el área de programación modifica el programa**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente



**Proyecto: Piano Real**

1. **Programa la tecla Mi**

Forma

Descripción generada automáticamente

Icono

Descripción generada automáticamente

**En el área de Objetos**

**Selecciona el objeto Mi**

**ººººº**

**En el área de programación modifica el programa**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente



**Proyecto: Piano Real**

1. **Programa la tecla Fa**

Forma

Descripción generada automáticamente

Icono

Descripción generada automáticamente

**En el área de programación modifica el programa**

**En el área de Objetos**

**Selecciona el objeto Fa**

Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente





**Proyecto: Piano Real**

1. **Programa la tecla Sol**

Forma

Descripción generada automáticamente

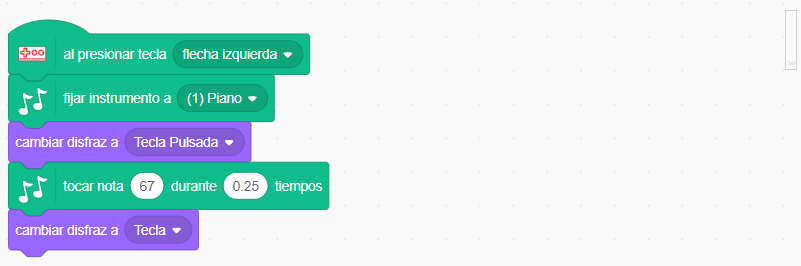
Icono

Descripción generada automáticamente

**En el área de Objetos**

**Selecciona el objeto Sol**

**En el área de programación modifica el programa**







**Proyecto: Piano Real**

Forma

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza mediaIcono

Descripción generada automáticamente

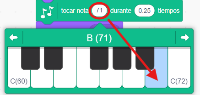
**En el área de programación modifica el programa**

**En el área de Objetos**

**Selecciona el objeto La**

1. **Programa la tecla La**

Imagen que contiene firmar, verde, calle, autopista

Descripción generada automáticamenteForma

Descripción generada automáticamenteIcono

Descripción generada automáticamente

**En el área de programación modifica el programa**

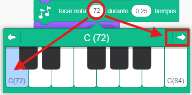
**Selecciona el objeto Si**

**En el área de Objetos**

**Proyecto: Piano Real**

1. **Programa la tecla Si**

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza bajaForma

Descripción generada automáticamenteIcono

Descripción generada automáticamente

**En el área de Objetos**

**Selecciona el objeto Do’**

**En el área de programación modifica el programa**

1. **Programa la tecla Do’**

**Proyecto: Piano Real**



1. **Programa la tecla Re’**

**Proyecto: Piano Real**

Forma

Descripción generada automáticamente

Icono

Descripción generada automáticamente

**Selecciona el objeto Re’**

**En el área de Objetos**

**En el área de programación modifica el programa**

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente



**Proyecto: Piano Real**

1. **Diseña las teclas negras del piano**

**Una vez creadas todas las teclas negras, coloca cada tecla tal y como aparece en la imagen**

Un piano de color negro con letras blancas

Descripción generada automáticamente con confianza bajaInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Diagrama, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Borra el nombre y cambia el color de la tecla del disfraz 1 y 2 (Brillo 0, color negro)**

**Modifica el tamaño del objeto a 70**

**Botón derecho del objeto y “duplicar”**



**Proyecto: Piano Real**

Un piano de color negro con letras de colores

Descripción generada automáticamente con confianza bajaIcono

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Ejemplo de fondo elegido**

**En el área de Fondos**

**Elige un fondo para tu proyecto**

1. **Añade un fondo al Proyecto**