

# Tarjetas de vídeo



**Interactúa con tus proyectos usando la cámara de vídeo.**

# Tarjetas de vídeo

Prueba las tarjetas en cualquier orden

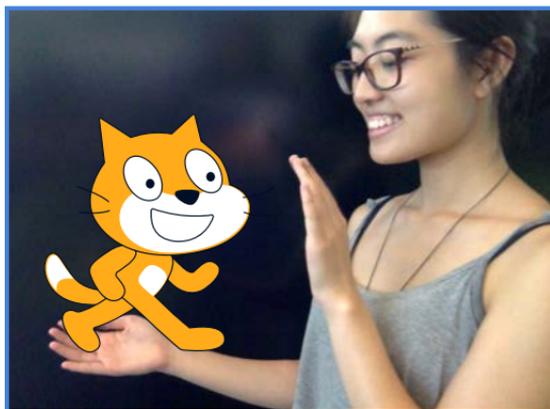
- **Acaricia el gato**
- **Animar**
- **Explota un globo**
- **Toca percusión**
- **Mantenerse alejado**
- **Jugar a la pelota**
- **Comenzar una aventura**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

# Acaricia el gato



Haz que el gato maúlle cuando lo tocas



# Acaricia el gato

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN

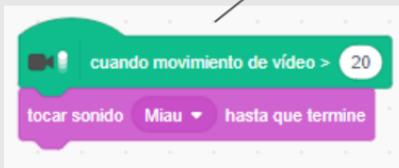


Pincha en el botón extensiones.



Elige sensor de vídeo

## PROGRAMA



Comenzará cuando se detecte un movimiento en el vídeo.

Escribe un número entre 1 y 100 para cambiar la sensibilidad.

1 empieza con movimientos muy pequeños y 100 requiere movimientos muy grandes.

## PRUEBA

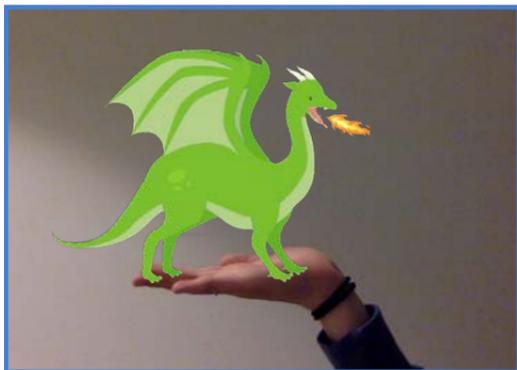
Mueve tu mano hacia el gato.



# Animar



Muévete para dar vida a un objeto.



# Animar



## PREPARACIÓN



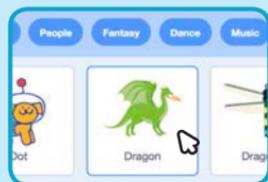
Pincha en extensiones y añade el sensor de movimiento



Elige un objeto para animarlo

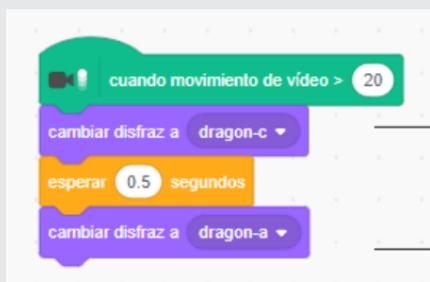


Elige un objeto con más de un disfraz



Sitúa el ratón encima de los objetos para ver los diferentes disfraces.

## PROGRAMA



Elige un disfraz

Elige un disfraz diferente

## PRUEBA

Muévete para animar el dragón.



# Explota un globo



Usa tu dedo para explotar un globo.



# Explotar un globo



## PREPARACIÓN



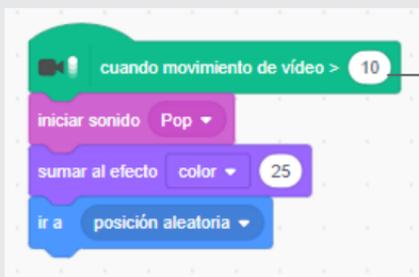
Pincha en extensiones y añade el sensor de vídeo.



Elige un objeto como el globo.



## PROGRAMA



Un número grande hace que sea más difícil explotar el globo

## PRUEBA

Usa tu dedo para explotar el globo.



# Toca percusión



Interactúa con objetos para  
reproducir sonidos



# Toca percusión



## PREPARACIÓN



Pincha en extensiones y añade el sensor de vídeo.



Drum



Drum-cymbal

Elige estos dos instrumentos

## PROGRAMA

Pulsa un instrumento y añade este código.



```
cuando movimiento de vídeo > 10
  fijar tamaño al 100 %
  cambiar tamaño por 20
  iniciar sonido High Tom
  esperar 0.1 segundos
  cambiar tamaño por -20
```

Escribe menos para hacerlo más pequeño.



```
cuando movimiento de vídeo > 10
  cambiar disfraz a drum-cymbal-a
  iniciar sonido crash cymbal
  esperar 0.1 segundos
  cambiar disfraz a drum-cymbal-b
```

Elige un disfraz.

## PRUEBA

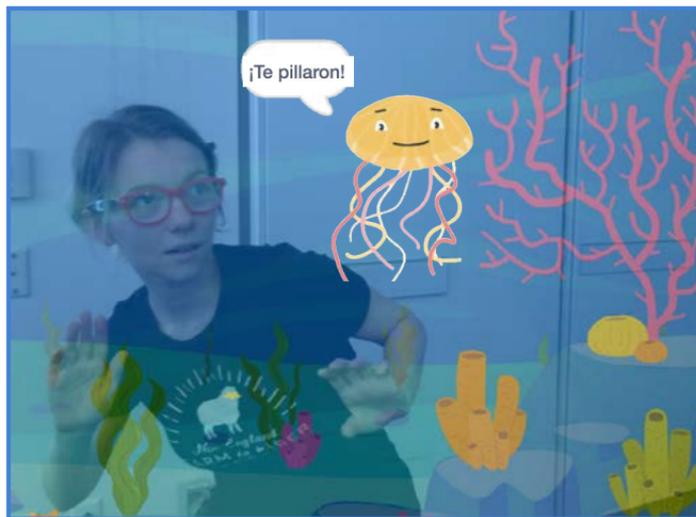
Usa tus manos para tocar los instrumentos



# Mantenerse alejado



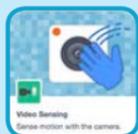
Muévete para mantenerte alejado de un objeto.



# Mantenerse alejado



## PREPARACIÓN



Pulsa extensiones y  
añade el sensor de  
vídeo.

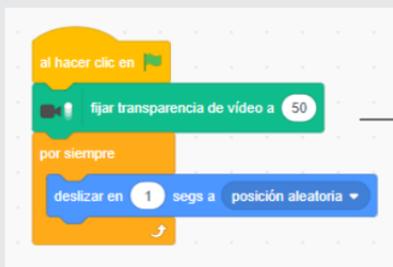


Elige un fondo.

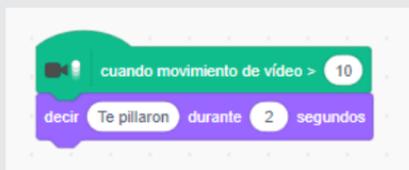


Elige un objeto  
como Jellyfish.

## PROGRAMA



Escribe una cantidad de 1 a 100.  
esta hace que el vídeo sea  
transparente.



## PRUEBA

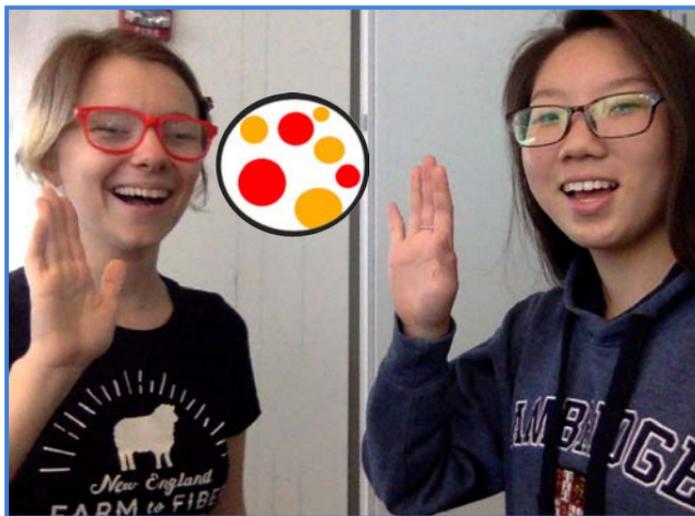
Muévete para evitar las medusas



# Jugar a la pelota



Usa tu cuerpo para mover un objeto a través de la pantalla.



# Jugar a la pelota



## PREPARACIÓN



Añade la extensión sensor de movimiento.



Elige un objeto como la pelota.



## PROGRAMA



## PRUEBA

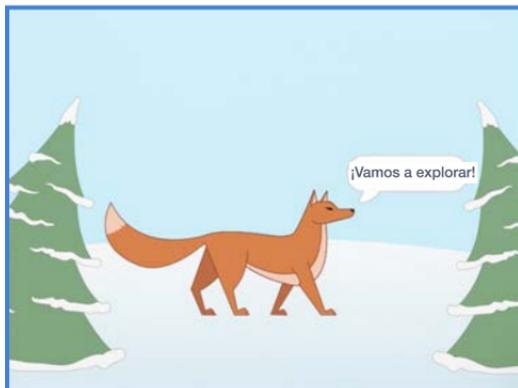


Usa tus manos para empujar la pelota de playa alrededor de la pantalla. Pruébalo con un amigo!

# Comenzar una aventura



Interactuar con una historia por  
moviendo las manos



# Comenzar una aventura

## PREPARACIÓN



Pincha en el botón extensiones



Elige sensor de vídeo.



Elige un fondo

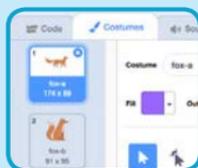


Elige un objeto



Disfraces

Pulsa en la pestaña disfraces para ver los disfraces que están disponibles.



## PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código.

Inserta previamente un bloque mayor que, en este insertarás el detector de movimiento de vídeo.



## PRUEBA

Haga clic en la bandera verde. Entonces muévete para despertar al zorro.