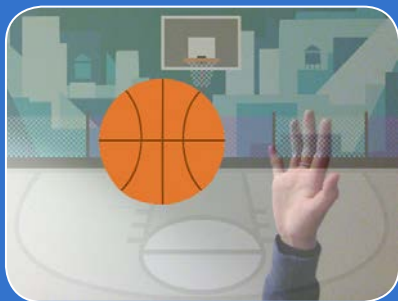
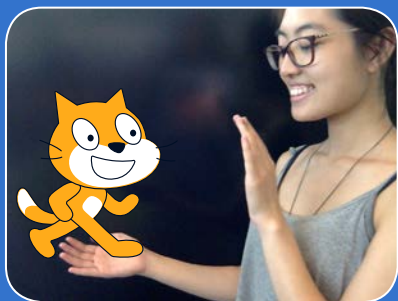


Tarjetas de vídeo



**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

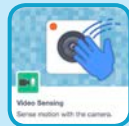
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

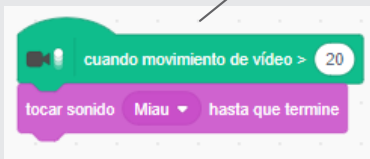


Pincha en el botón extensiones.



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

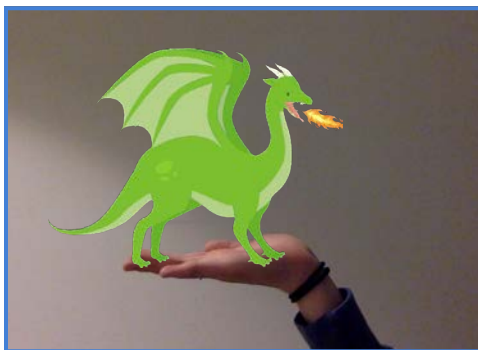
Mueve tu mano hacia el gato.



Animar



Muévete para dar vida a un objeto.



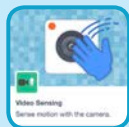
Animar



PREPARACIÓN



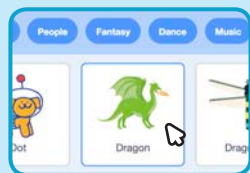
Pincha en extensiones y añade el sensor de movimiento



Elige un objeto para animarlo

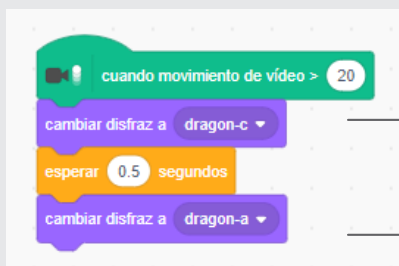


Elige un objeto con más de un disfraz



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

PROGRAMA



Elige un disfraz

Elige un disfraz diferente

PRUEBA

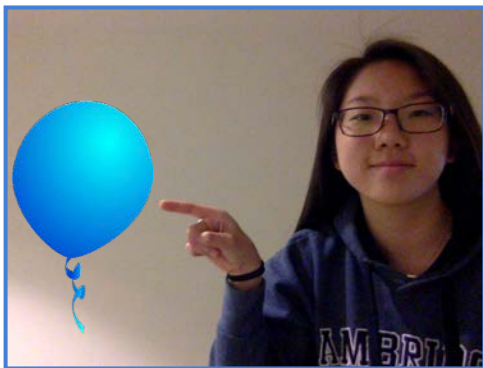
Muévete para animar el dragón.



Explota un globo



Usa tu dedo para explotar un globo.



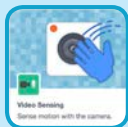
Explotar un globo



PREPARACIÓN



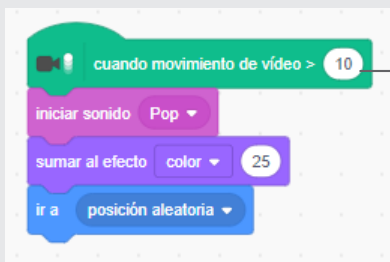
Pincha en extensiones y añade el sensor de vídeo.



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



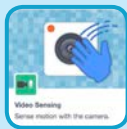
Toca percusión



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

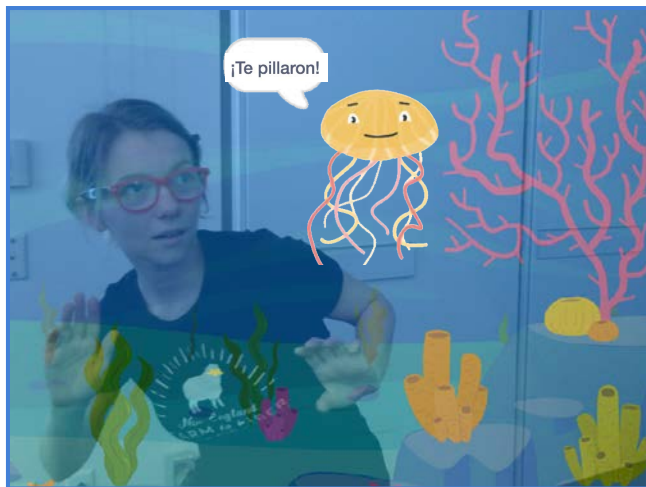
Usa tus manos para tocar los instrumentos



Mantenerse alejado



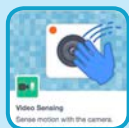
Muévete para mantenerte alejado de un objeto.



Mantenerse alejado



PREPARACIÓN



Pulsa extensiones y
añade el sensor de
vídeo.

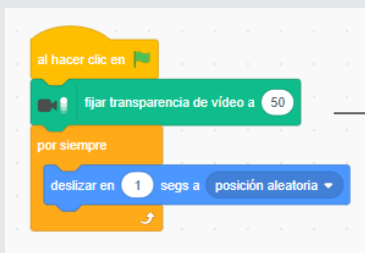


Elige un fondo.

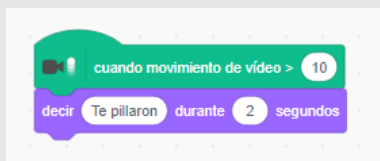


Elige un objeto
como Jellyfish.

PROGRAMA



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



PRUEBA

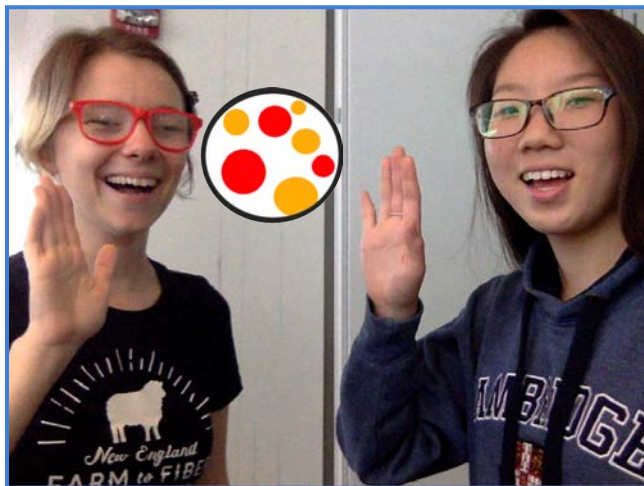
Muévete para evitar las medusas



Jugar a la pelota



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



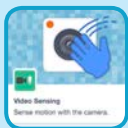
Jugar a la pelota



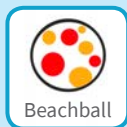
PREPARACIÓN



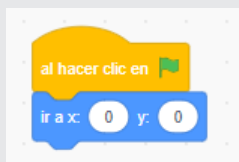
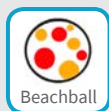
Añade la extensión sensor de movimiento.



Elige un objeto como la pelota.



PROGRAMA



Elige dirección del menú

PRUEBA

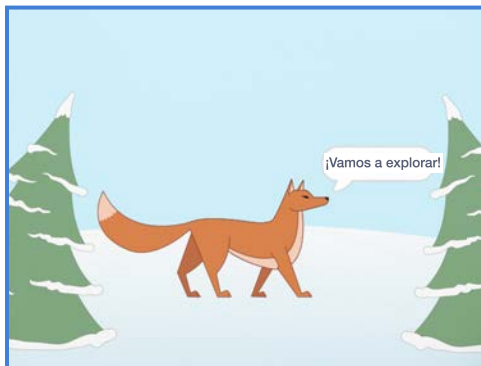


Usa tus manos para empujar la pelota de playa alrededor de la pantalla. Pruébalo con un amigo!

Comenzar una aventura



Interactuar con una historia por
moviendo las manos

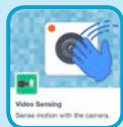


Comenzar una aventura

PREPARACIÓN



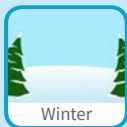
Pincha en el botón extensiones



Elige sensor de vídeo.



Elige un fondo

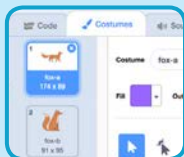


Elige un objeto



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.