

Tarjetas Bailar



Diseña una escena animada de baile con música y movimientos de baile.

Tarjetas Vamos a bailar

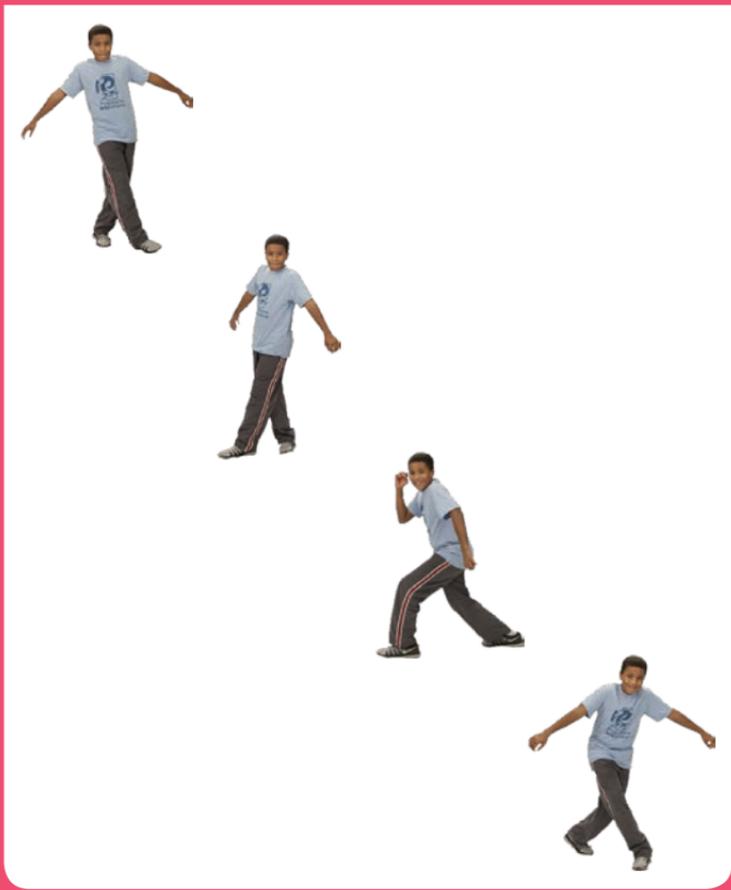
Haz las tarjetas en cualquier orden

- **Secuencia de baile**
- **Dance Loop**
- **Reproduce música**
- **Turnarse**
- **Posición de partida**
- **Efecto de sombra**
- **Interactive Dance**
- **Efectos de color**
- **Dejar rastro**

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>

Secuencia de baile

Haz un bailarín animado.



Vamos a bailar

1

SCRATCH

Secuencia de baile

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un bailarín.



Ten80 Dance



Disfraces

Pulsa en la pestaña disfraces para ver los que tiene.

Gente

Fantasia

Bailar

Para ver solamente los objetos de baile, pincha en la opción bailar.

PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código.



Escribe cuánto ha de esperar entre cada baile.

```
al hacer clic en
cambiar disfraz a Ten80 top R step
esperar 0.3 segundos
cambiar disfraz a Ten80 top L step
esperar 0.3 segundos
cambiar disfraz a Ten80 top freeze
esperar 0.3 segundos
cambiar disfraz a Ten80 top R cross
esperar 0.3 segundos
```

Elige diferentes bailes

PRUEBA

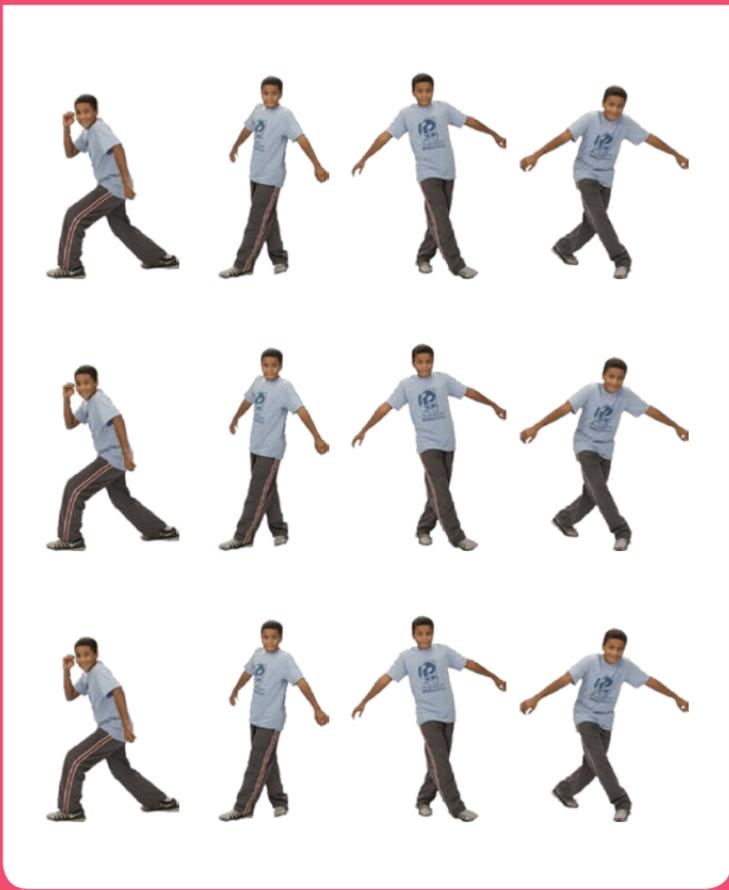
Pincha en la bandera.



Dance Loop



Repite una serie de pasos.



Vamos a bailar

2

SCRATCH

Dance Loop

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Ve a la librería de objetos



Pincha en la categoría bailar.



Elige un bailarín

PROGRAMA



Añade el bloque de repetición a tu secuencia



Elige un posado para el bailarín.

Elige cuántas veces se repite el baile

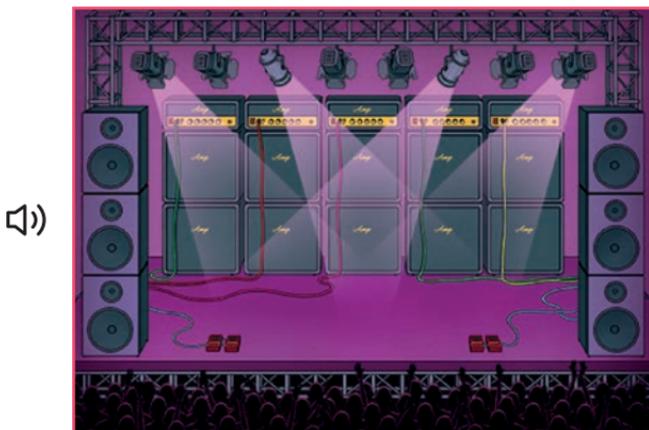
PRUEBA

Pincha en la bandera.



Reproduce música

Reproduce una canción de fondo.



Vamos a bailar

3

SCRATCH

Reproduce música

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un fondo



Sonidos

Pincha en la pestaña sonidos



Elige un sonido de la categoría bucles

PROGRAMA

Código

Pulsa en la pestaña código



al hacer clic en

repetir 10

locar sonido Dance Celebrate hasta que termine

Escribe cuántas veces deseas repetir

Asegúrate de usar

locar sonido Dance Celebrate hasta que termine

y no

iniciar sonido Dance Celebrate

o si no, la música no terminará de reproducirse antes de que comience de nuevo.

Turnarse



Coordina a los bailarines para que uno comience después que el otro termine.



Turnarse

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige dos bailarines de la categoría bailar.



Anina Dance



Champ99

PROGRAMAR



Anina Dance

```
al hacer clic en [bandera]
cambiar disfraz a anina top L step
esperar 0.3 segundos
cambiar disfraz a anina top R step
esperar 0.3 segundos
cambiar disfraz a anina stance
enviar mensaje1
```

Enviar mensaje



Champ99

```
al recibir mensaje1
decir Mi turno de baile durante 1 segundos
repetir 4
siguiente disfraz
esperar 0.3 segundos
```

Le dice al otro bailarín que comience cuando reciba el mensaje

PRUEBA

Pincha en la bandera.



Posición de partida

Dile a tus bailarines donde comenzar



Vamos a bailar

5

SCRATCH

Posición de partida

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Ve a la librería de objetos



Pulsa en la categoría bailar.



Elige un bailarín

PROGRAMA



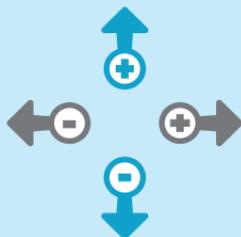
— Dile a tu objeto donde comenzar.

— Configura el tamaño.

— Elige el disfraz de comienzo.

— Estate seguro que se muestra tu personaje

TIP



Usa `ir a x: -10 y: 20` para configurar la posición de salida

x es la posición de izquierda a derecha

y es la posición desde abajo hacia arriba del escenario

Efecto de sombra

Hacer la silueta del bailarín.



Efecto de sombra

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un objeto de la librería



Click the **Dance** category.



Elige un bailarín.

PROGRAMA

Elige el brillo desde el menú



Pon el brillo a -100 para hacerlo completamente oscuro..



PRUEBA

Pincha en la bandera verde



Pulsa stop para parar.

Danza interactiva



Presiona las teclas para cambiar entre bailarines.



Vamos a bailar

7

SCRATCH

Danza interactiva

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Ve a la librería de objetos



Pincha en la categoría bailar.



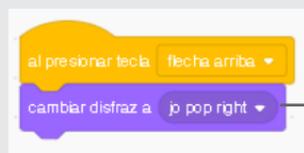
Elige un bailarín.

PROGRAMA

Elige diferentes teclas para cada disfraz.



Escoge un disfraz del menú.



PRUEBA



Presiona las teclas en tu ordenador.

Efectos de color

Haz que el fondo cambie de color.



Efectos de color

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un fondo.



PROGRAMA



Prueba diferentes números.

PRUEBA

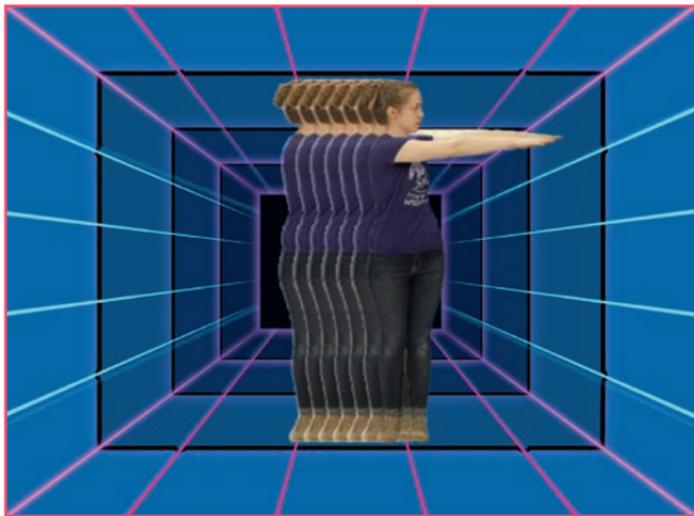
Pincha en la bandera.



Dejar rastro



Sigue un camino mientras tu bailarina se mueve.



Dejar rastro

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un bailarín en la librería objetos



LB Dance



Pincha en el botón extensiones, pulsa lápiz y añade las extensiones.

PROGRAMA



LB Dance



— Escribe cuántas veces se repite.

— Haz un sello con la imagen de tu objeto.

— Limpia todos los sellos.

PRUEBA

Pulsa la bandera verde.

