

Guía para ejercicio de Caperucita Roja

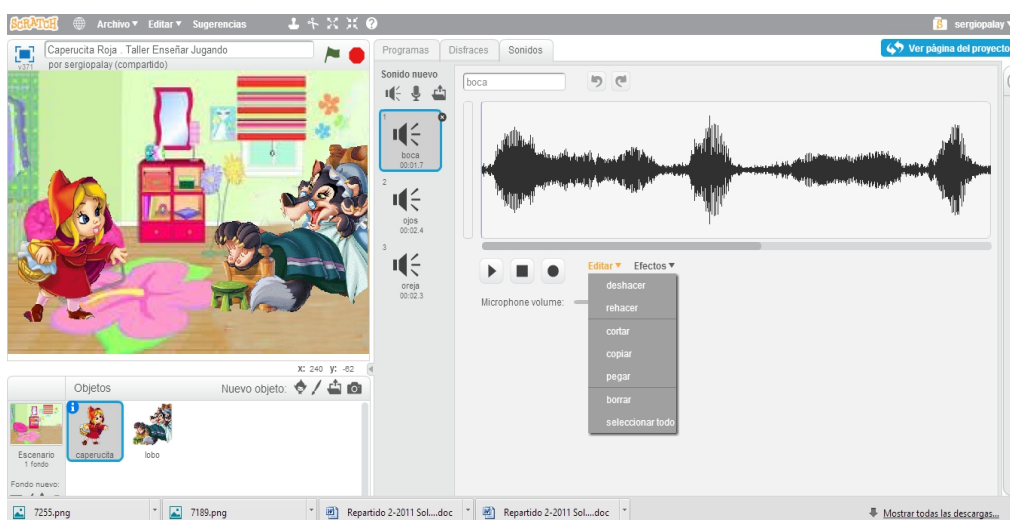


Este ejercicio en realidad no tiene gran dificultad, pero permite a los alumnos comenzar a utilizar el editor de Sonidos. En la versión de Scratch 2.0 (la online que se utiliza desde el sitio www.scratch.mit.edu) se puede trabajar aún mejor con los sonidos cortando y editando los mismos a gusto o agregándoles algún efecto.

En nuestro ejercicio lo primero que hacemos es importar el fondo y los dos personajes centrales del cuento. Recuerden que a la hora de importar un objeto deben tener en cuenta el tema del fondo. O bien trabajamos con archivos .gif o .png transparentes o si no con el Editor de Disfraces tendremos que eliminar todas las partes del fondo que no queremos que aparezcan en el objeto.

Una vez que tengo mis objetos voy a ir trabajando con ellos. Vamos por ejemplo a Caperucita y grabaremos los diálogos que realizará.

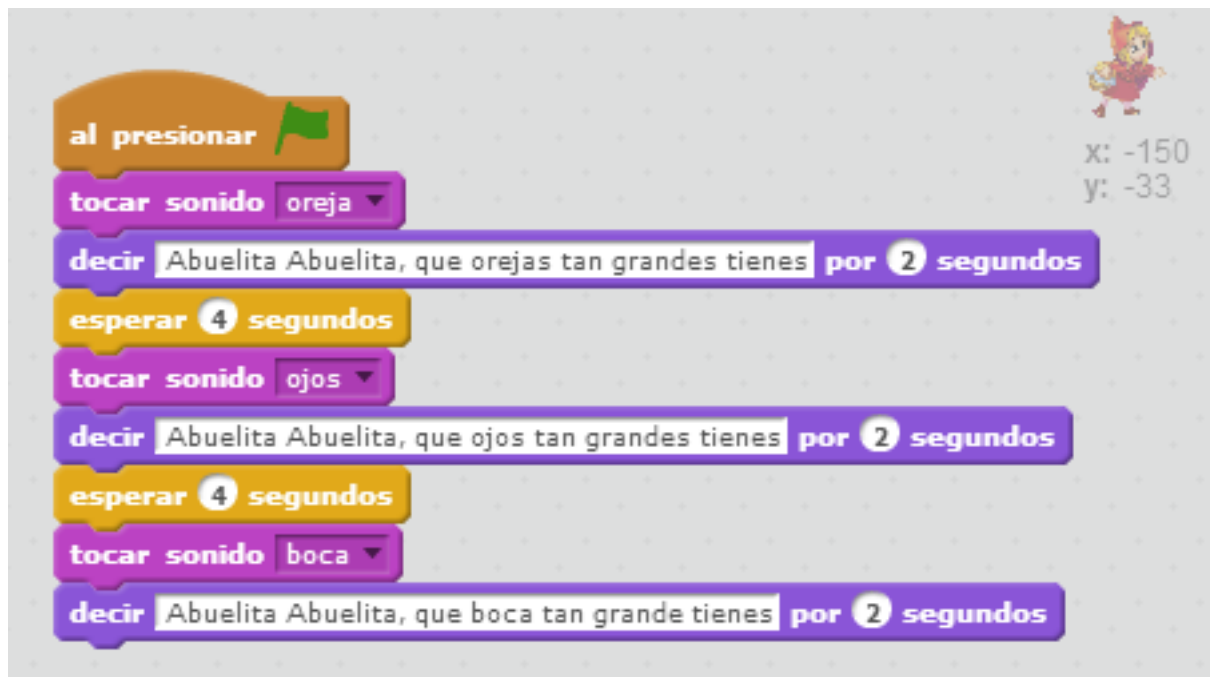
Para ello voy a Sonidos ... Sonido nuevo ... y en mi caso voy a ir al micrófono para grabar el nuevo sonido. Puedo editar el sonido a gusto y una vez terminado repito la operación para cada uno de los diálogos. En mi caso hice tres sonidos, uno cuando le pregunta por la boca, otro cuando le pregunta por los ojos y otro para cuando le pregunta por las orejas.



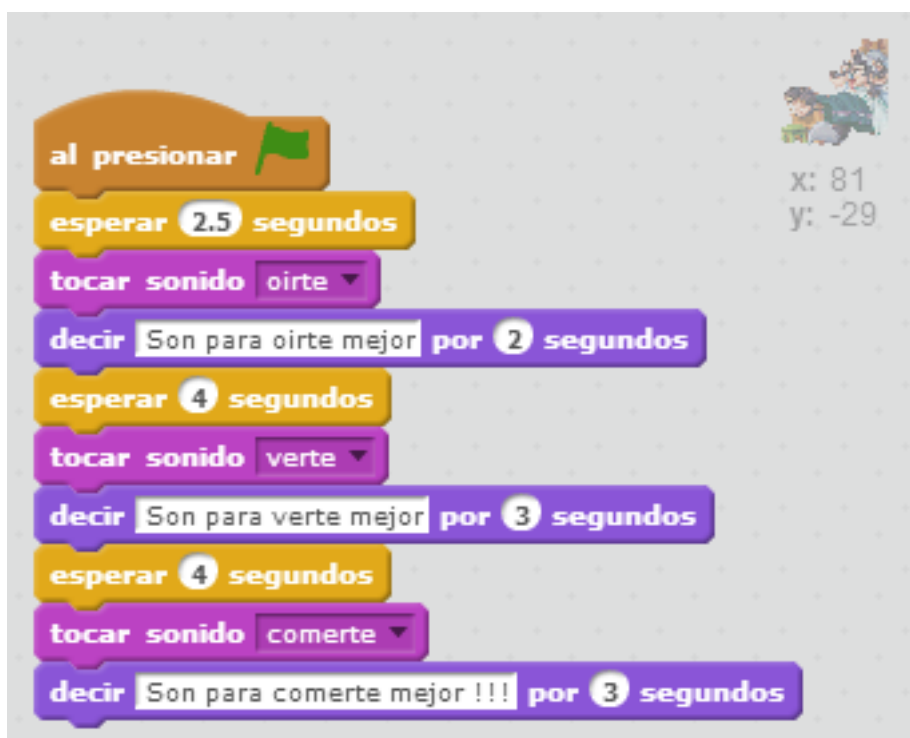
En el caso del Lobo vamos a trabajar de la misma manera, grabando las respuestas (verte, oírte y comerte)

Bien, ahora que tenemos los elementos necesarios, podemos proceder a programar.

En el caso de Caperucita la programación quedaría de la siguiente forma:



Mientras que para el Lobo la misma quedaría de la siguiente manera



Ya está listo. Nótese que la clave está en los tiempos que se utilizan y que los mismos van a depender de la duración de la grabaciones. Es por eso que cuando realicen sus grabaciones presten atención a los segundos que les lleva y realicen los ajustes correspondientes.

Por último vale aclarar que también existe un diálogo escrito entre los personajes el cual podría desaparecer pero se mantiene simplemente por si la persona no escucha la grabación.