## Scratch

We are going to show you how to work with this simple program, it is very visual and easy to learn

## First at all, you will learn to change the character:

1- Open Scratch

👺 Scratch 1.4 of 30-Jun-09	
SCRATCH 🖶 🖥 🏠 Archivo Editar Compartir Ayuda	
Movimiento Control	A •
Apariencia Sensores x: 0 y: 0 dirección: 90	
Sonido Operadores Programas Disfraces Sonidos	
Lápiz Variables	
mover 10 pares	
girar 🖓 🚺 grados	
airar 1 13 arados	
	A COF
apuntar en dirección 90*	
apuntar hacia 💌	₹ 🍆
cambiar x por 10	x: -529 y: -74
fijar x a 🔕	Nuevo objeto: 🔗 🛣 왔
cambiar y por 10	
fijar y a 🚺	📈 📈
whether shorts torondo un have	Objeto1
posición en x	Erranui
posición en y	E3CENBIA

2- Right button on the

	X X XX		
		ļ	۰ و
	seleccionar región de la pantalla para un nuevo disfraz		
	exportar este objeto		
	borrar		
	redimensionar este objeto girar este objeto		
		x: -94	v: -62
	Nuevo objeto: 🔗 🚖 🏠		
cnaracter			

3- Click delete ("borrar") and then, click on the folder under the



4- It will open a

menu	
------	--

		Nuevo objeto			
Computador	Costumes	P & 💽			
Guillermo	Animals	Fantasy	Letters	People	
Disfraces	Things	Transportation			
			Ace	otar Cancelar	

5- For example, we will click on animals and the wi will choose the first



6- Well, you have changed the

character

Scratch 1.4 of 30-Jun-09	
SCR ATCH 🖶 🖶 🏠 Archivo Editar Compartir Ayuda	
Movimiento Control	
Apariencia Sensores Sonido Operadores Disfrares Sonidos	
Lápiz (Variables	
mover 10 pasos	
girar 🗘 🗈 grados	
	7.33
apuntar en direction 1901 apuntar hacia	22
	-
desizar en 😫 segs a x: 0 y: 0	
cambiar x por 10	Nuano abiato: 🔶 🛧 🍞
fijar x a 0 cambiar y por 10	
fijary a 🔘	
rebotar si está tocando un borde	Objeto 1
posición en x	
e posición en y dirección	Escenar

## Now, we start with the programming

1- We click on *control* Scratch 1.4 of 30-Jun-09



2- We click on pressing ("al presionar") and we take to the main screen



3- Now, we going to move ("movimiento") and we repeat the last step but clicking on *move x steps* ("mover x pasos")

Scratch 1.4 of 30-Jun-09	
SONLAYIOH II II II A Movimiento Control Apariencia Sensores Sonido Operadores Lápiz Variables	Programas Disfraces Sonidos
mover 10 pasos girar 🗘 15 gri mover 10 pasus girar 🕆 15 grados	al presionar 🔊
apuntar en dirección 90 ° apuntar hacia	
deslizar en 1 segs a x: () y: () cambiar x por 1) fijar x a ()	
cambiar y por 19 fijar y a 0 rebotar si está tocando un borde	
posición en x posición en y dirección	
C	
SCRATCH 🕀 🗄 🧎 🗚	Archivo Editar Compartir Ayuda
SCRATCH + of 30-Jun-09 SCRATCH + a A Novimiento Control Apariencia Sensores Sonido Operadores Lápiz Variables	Archivo Editar Compartir Ayuda
SCRATCH + 0130-Jun-09 SCRATCH + A and A Novimiento Control Apariencia Sensores Sonido Operadores Lápiz Variables Nover 10 pasos pirar + 13 grados pirar + 13 grados	Archivo Editar Compartir Ayuda
Sonich L4 of 30-Jun-09 SCRATCH	Archivo Editar Compartir Ayuda
Scrict L4 of 30 Jun-09 SCRATCH	Archivo Editar Compartir Ayuda
Sonico La of 30 Jun 09 SCRATCH + a A Novimiento Control Apariencia Sensores Sonido Operadores Lápiz Variables mover 10 pasos girar + 13 grados apuntar en dirección (30° apuntar hacia = r a x: 0 y: 0 r a = deskizar en 1 segs a x: 0 y: 0 fijar x a 0 cambiar y por 10 fijar y a 0	Archivo Editar Compartir Ayuda
Scatch 14 of 30 Jun-09 SCRATCH	Archivo Editar Compartir Ayuda

4- With this wi will get that the character move 100 steps, but we need it to comes to his original position. We go to *control* and we repeat the two lasts steps clicking on *pressing \*\*\*\** ("al presionar \*\*\*\*"). By default, you can see that it say *pressing space* (" al presionar



5- Now, we going to *move* and we click repeat the step clicking on *go to x:0 y:0* (" ir a x:0 y:0)

🖶 Scratch 1.4 of 30-Jun-09			
SCRATCH 🕀 🖥 🎦 🗛	rchivo Editar Compartir Ayuda		
Hovimiento Control Apariencia Sensores Sonido Operadores Lápiz Variables	Programas Disfraces Sonidos		
apuntar hacia	al presionar <b>A</b> nover £50 pasos	al presionar techa <u>x19300 v</u> te a x1 0 y2 0	
ir a x: 0 y: 0 ir a deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0 cambiar x por 10			21-423 - 91-4
fijar x a () combiar y por () fijar y a () rebotar si está tocando un borde			Nuevo objeto: 🔗 📩 🙊
posición en x posición en y dirección			Escenari

6- It is already done, so we are going to presentation





9- And when we press the button space on the keyboard:



10- Finally whe press the button scape if whe want to go to the main screen:

Scratch 1.4 of 30-Jun-09				
SCRATCH 🕀 🗄 🎦 /	Archivo Editar Compartir Ayuda			
Movimiento Control	Dhieto1			/ <b>* •</b>
Apariencia Sensores	*: 0 y: 0 dirección: 90			
Sonido Operadores	Programas Disfraces Sonidos			
Lápiz Variables				
	f la			
mover 10 pasos				۹ ۲
girar 🕀 15 grados	al presionar 🚑	al presionar tecla espacio		
girar 🕈 15 grados	mover 100 pasos			
			73	
apuncar en dirección 50*			200	
apuntar hacia			~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
irax: 0 y: 0				
ir a				
deslizar en 🖸 sens a v: 🕕 v: 🕅				
cambiar x por 10				×:-623 y:-287
fijar x a 🛛			Nuevo objeto: 🔗 🚖 🌊	
cambiar y por 10				
fijarya 🛈				
			Objeto 1	
rebotar si está tocando un borde				
Dosición en X				
posición en y			Escenari	
dirección				

Now we are going to show you how to change the background

1- We click on background



2- On the top we can see three buttons: Program/Background/Sounds. We choose background



3- And we click on edit ("editar")



On this menu, you can draw your own background or you can choose one by default

## I HOPE IT IS USEFUL