



Introducción

En este ejercicio aprenderemos a crear historias animadas en Scratch. Es un ejemplo adecuado para todas las edades, ya que puede complicarse tanto como se desee.

Además, se trata de un ejercicio transversal, en el sentido en que puede adaptarse la historia para aplicarlo a cualquier asignatura, o utilizarse la misma técnica para crear presentaciones interactivas.

Definir la historia

Programar historias animadas en Scratch es como orquestar una obra de teatro. Hay que definir los personajes, sus diálogos e interacciones, los escenarios, y los cambios de escena.

Para este ejercicio, nos basaremos en el cuento de los tres cerditos, para el cual hemos elaborado este cuadro de escenas:

Escena	Escenario	Personajes y otros objetos	Interacciones
Presentación	Bosque	Cerdito pequeño Cerdito mediano Cerdito mayor	El cerdito mayor explica que, para resguardarse del lobo, ha pensado que deberían construirse una casa. El cerdito mediano y el pequeño contestan que están de acuerdo, y salen de la escena.
Construcción cerdito pequeño	Claro del bosque 1	Cerdito pequeño Casa de paja	El cerdito pequeño dice que va a construir su casa de paja para terminar antes y poder irse a jugar. Aparece la casa de paja.
Construcción cerdito mediano	Claro del bosque 2	Cerdito mediano Casa de madera	El cerdito mediano construye su casa de madera, ya que cree que la paja no es lo suficientemente resistente pero igualmente quiere terminar rápido. Contento con el resultado, se va del escenario

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



			para ir a jugar con su hermano menor.
Construcción cerdito mayor	Claro del bosque 3	Cerdito mayor Casa de ladrillos	El cerdito mayor construye su casa de ladrillos. La escena acaba sin estar la casa terminada todavía.
Lobo y casa de paja	Claro del bosque 1	Cerdito pequeño Cerdito mediano Lobo Casa de paja	Mientras los dos hermanos juegan, llega el lobo. Ambos hermanos se esconden dentro de la casa. El lobo sopla y la casa vuela por los aires. Los dos hermanos se marchan corriendo para a la casa de madera.
Lobo y casa de madera	Claro del bosque 2	Cerdito pequeño Cerdito mediano Lobo Casa de madera	Llegan los dos hermanos y se refugian dentro de la casa. Llega el lobo. El lobo sopla y también esta casa vuela por los aires. Los dos hermanos se van corriendo para a la casa de ladrillos.
Lobo y casa de ladrillos	Claro del bosque 3	Cerdito pequeño Cerdito mediano Cerdito mayor Lobo Fuego Casa de ladrillos	Llegan los dos hermanos y se refugian dentro de la casa. Llega el lobo. El lobo sopla pero la casa resiste. El lobo trepa por la pared e intenta entrar por la chimenea. Se prende la chimenea y el lobo se quema y desaparece. Los dos hermanos menores dan las gracias al hermano mayor y se avergüenzan de no haber trabajado tan duro como él en sus casas.

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling

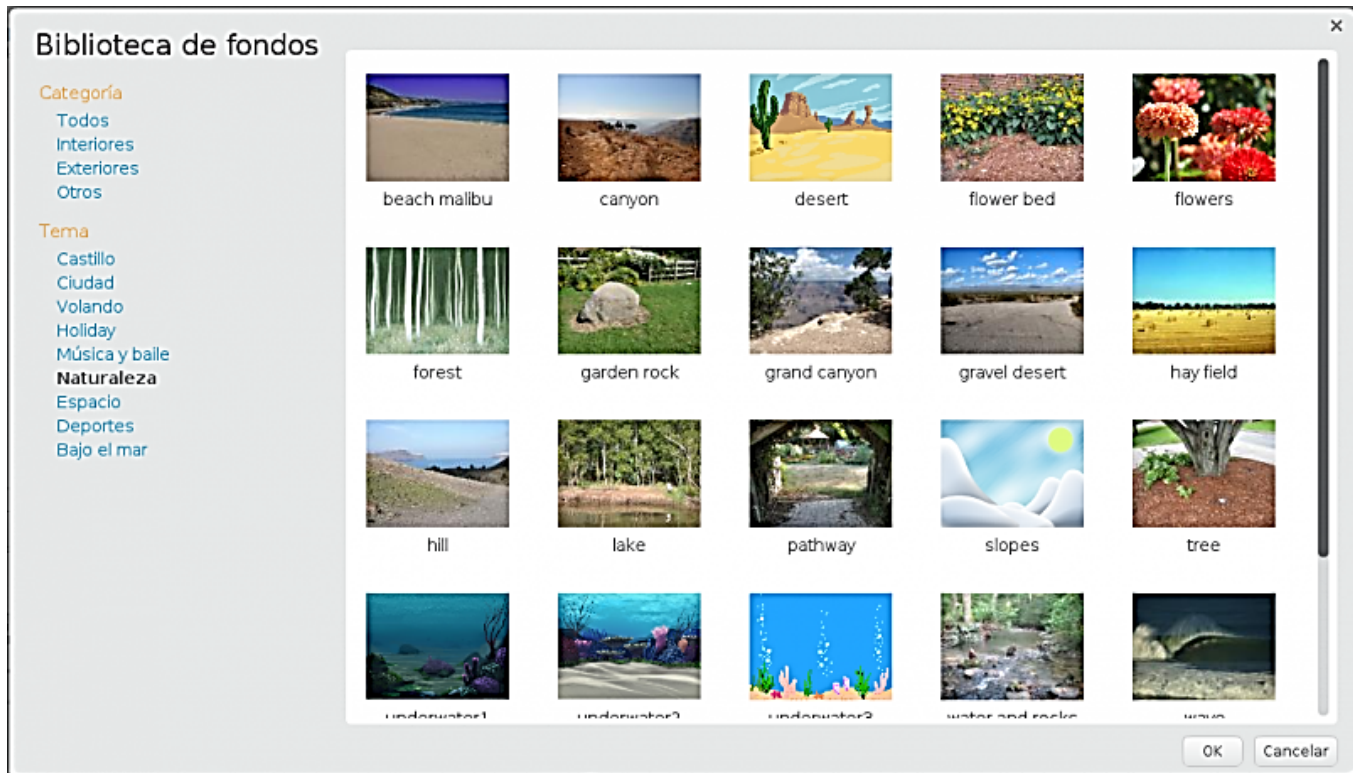


Buscar escenarios

Dependiendo de la edad de los alumnos, una de las tareas que más tiempo nos llevará en este tipo de ejercicio es la búsqueda de imágenes para los escenarios y los personajes.

Para importar imágenes externas y usarlas a modo de escenario, consultad el artículo [Importar Imágenes en Scratch](#) de la [guía de referencia de Scratch](#).

Si se quiere ahorrar tiempo, es interesante intentar aprovechar los escenarios que Scratch nos proporciona. Para la historia de los tres cerditos, necesitamos cuatro escenarios de bosque distintos. Busquemos en la galería, en concreto en la categoría de *Naturaleza*:



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Hay unos cuantos fondos que pueden servirnos para recrear los cuatro lugares del bosque que necesitamos, en concreto nosotros hemos elegido:

- Bosque: forest
- Claro del bosque 1: hay field
- Claro del bosque 2: hill
- Claro del bosque 3: gravel desert

Una vez importados todos estos escenarios en nuestro proyecto, es muy importante darles un nombre significativo. Tengamos en cuenta que habrá muchos escenarios y personajes en esta historia, y si los nombres de los elementos no son lo suficientemente claros podemos tener problemas a la hora de programar.



Buscar personajes

De la misma forma que los escenarios, también necesitaremos buscar imágenes para todos los personajes. Para este cuento, vamos a necesitar tres cerditos (que pueden ser el mismo si le aplicamos transformaciones de tamaño), un lobo, las tres casas y un fuego.

Lamentablemente, en la galería de Scratch no encontramos ninguna imagen que nos sirva para estos personajes, así que vamos a tener que [importarlas](#).

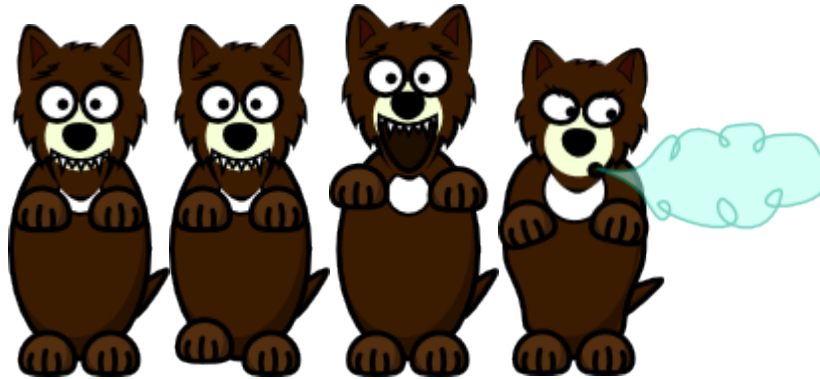
Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling

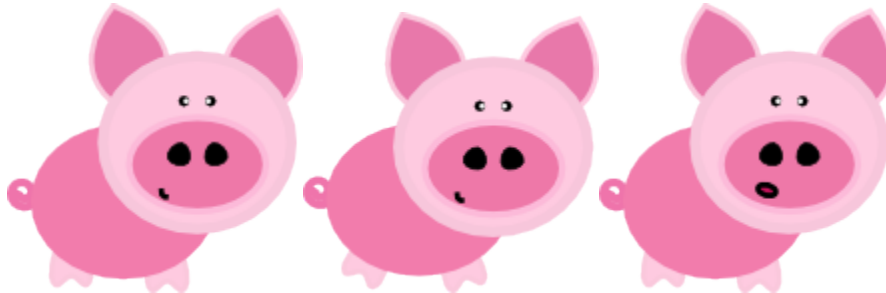


Adjuntamos aquí las imágenes de todos los personajes, con distintos disfraces para cada uno:


Lobo



Cerdito



Los tres cerditos

Es muy importante que creamos tres copias del cerdito, y les cambiemos el tamaño mediante la instrucción de fijar tamaño (). En nuestro caso, hemos elegido 60% para el cerdito mediano, y 30% para el cerdito pequeño.

Recordad que para realizar copias de un objeto, podemos utilizar la instrucción duplicar del menú contextual:

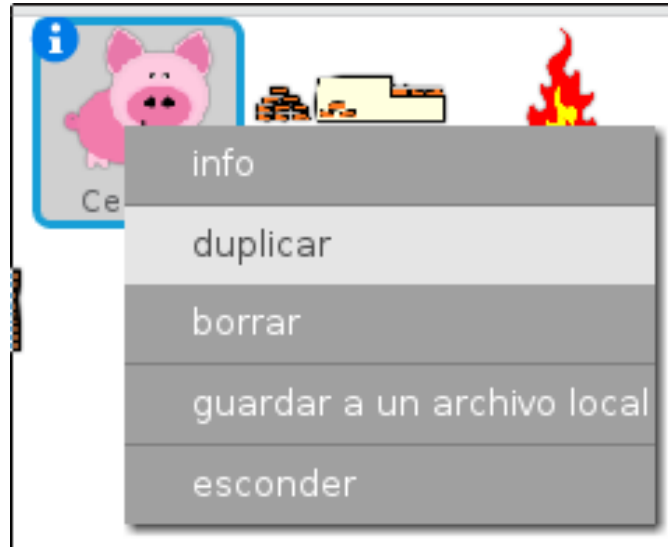
Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Crea y diviértete con

SCRATCH



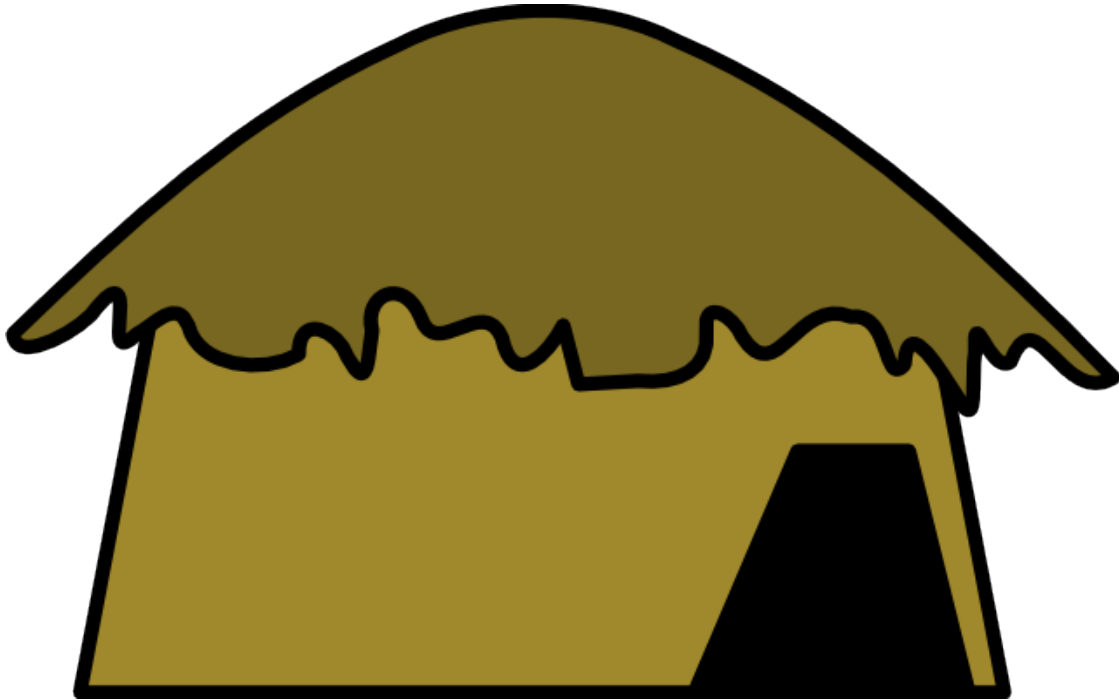
Los tres cerditos deberían tener una apariencia similar a esta:



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Casa de paja



Casa de madera



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling

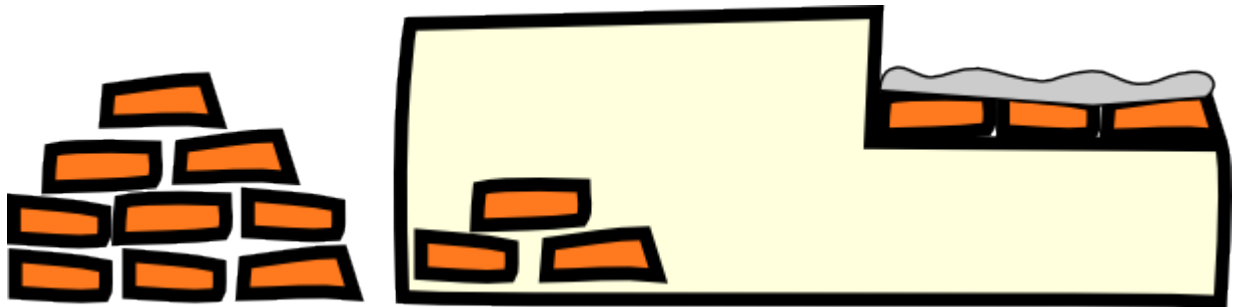


Crea y diviértete con

SCRATCH



Casa de ladrillos



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling





Crea y diviértete con

SCRATCH



Fuego



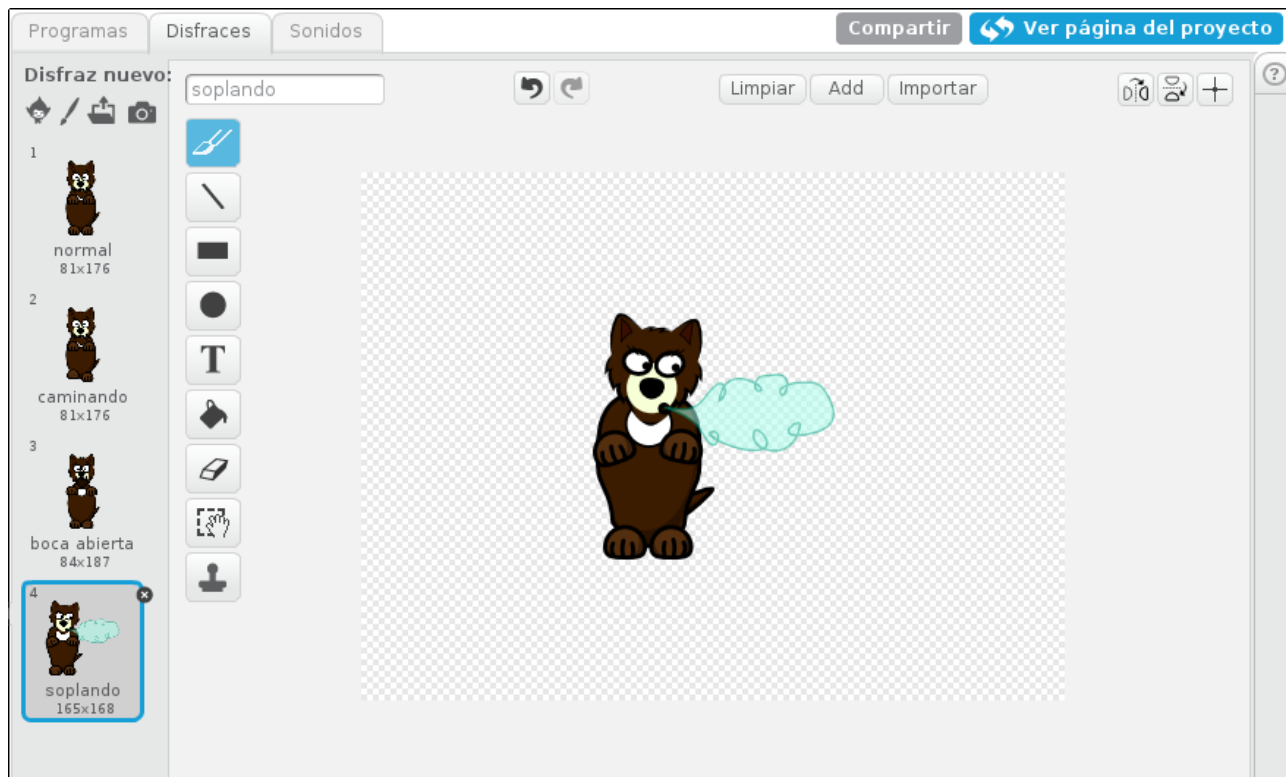
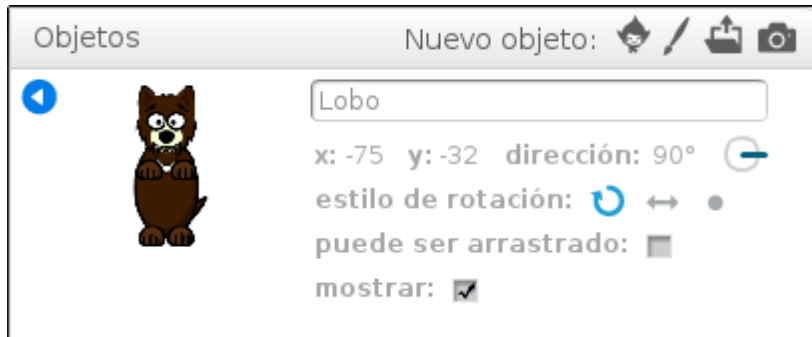
Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling





Nombres, nombres, y más nombres

Recordad la importancia de asignar los nombres adecuados a todos los objetos y disfraces:



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



¡Que empiece la función!

El mecanismo que utilizaremos para orquestar la obra de teatro es muy simple. Cada escena empezará cuando sus escenarios y personajes reciban un determinado mensaje, que llevará el nombre de la escena para mayor claridad. Este mensaje deberá enviarlo el último elemento que participe en la escena anterior, ya que será el único que pueda "saber" con certeza que la escena ha terminado y hay que dar paso a la siguiente.

En cada escena, además, los distintos personajes y objetos irán turnándose el protagonismo mediante otros mensajes.

Puede que la explicación parezca un poco complicada, pero el procedimiento es muy sencillo. Veámoslo con el funcionamiento de la primera escena.

El primer fondo del escenario

Al hacer clic sobre la bandera verde, el escenario mandará un mensaje indicando que empieza la primera escena:



Además, el escenario deberá adoptar el fondo adecuado, el bosque en este caso. Consultad la [tabla](#) que hemos elaborado antes de empezar el ejercicio para orientaros.



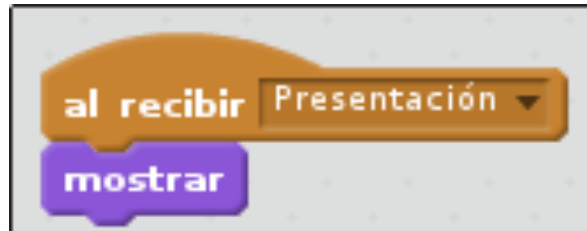
Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling

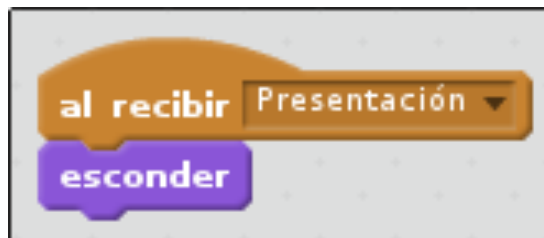


Personajes participantes

En la primera escena deben ocultarse todos los personajes excepto los tres cerditos, de forma que en los objetos que representan cada cerdito deberemos incluir estos bloques:



Mientras que en el resto de los objetos (fuego, casas, lobo) deberemos incluir estos:



Si hemos seguido los pasos correctamente, al presionar la bandera verde deberíamos ver solamente los tres cerditos y el fondo del bosque, aunque, probablemente, los cerditos no aparecerán en la posición que nos gustaría.

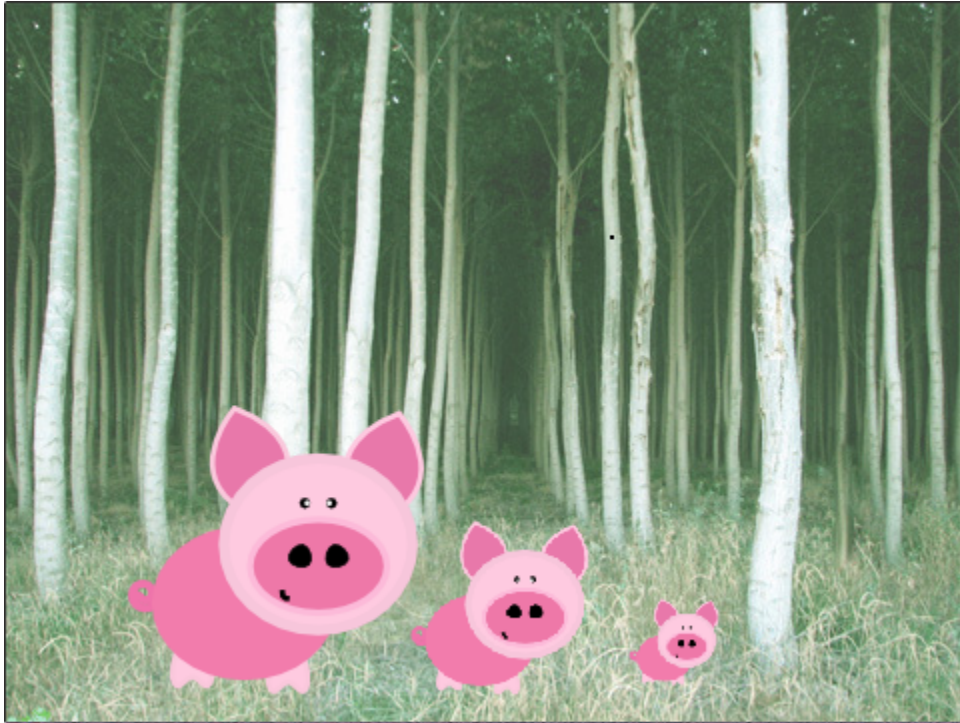
Para que los tres cerditos siempre aparezcan en la posición que deseamos al comenzar la historia deberemos también definir su lugar inicial.

Posición inicial de los personajes

Recordad que, en Scratch, podemos mover los objetos por el escenario simplemente arrastrándolos con el ratón. Coloquémoslos en un lugar que nos guste:

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Fijaos como, en la categoría de movimiento, tenemos un bloque llamado "ir a x: y:", los valores del cual se actualizan automáticamente cuando arrastramos un objeto con el ratón. Simplemente, coloquémoslo en el programa de cada cerdito así:

```
al recibir Presentación
ir a x: -105 y: -93
mostrar
```

```
al recibir Presentación
ir a x: 7 y: -122
mostrar
```

```
al recibir Presentación
ir a x: 94 y: -139
mostrar
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling

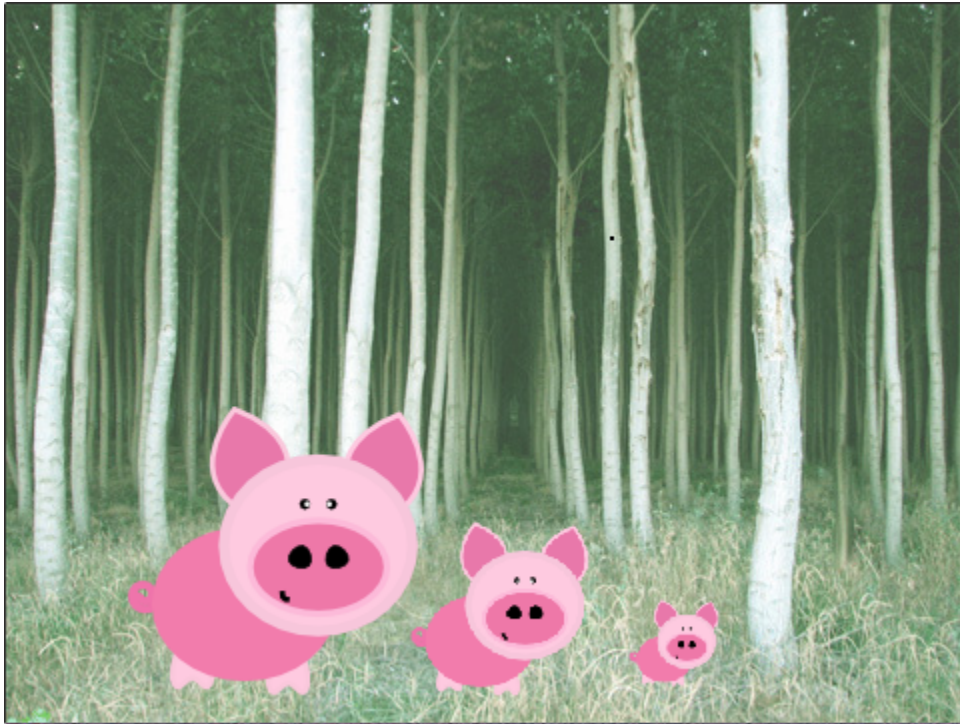


Crea y diviértete con

SCRATCH



Ahora podemos comprobar el correcto funcionamiento de nuestro programa. Arrastrad los cerditos a cualquier lugar del escenario y pulsad la bandera verde. Todos deberían regresar a su lugar inicial:



El diálogo

Tal como definimos en la [tabla](#), en la primera escena, el cerdito mayor es quien habla primero. Añadamos pues el bloque necesario para que así sea:

```
al recibir Presentación
  ir a x: -105 y: -93
  mostrar
  decir He pensado que deberíamos construirnos unas casas, por si viene el lobo por 5 segundos
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Para que el cerdito mayor le ceda el turno a los otros, usaremos también la técnica de enviar un mensaje:

```
al recibir Presentación
  ir a x: -105 y: -93
  mostrar
  decir He pensado que deberíamos construirnos unas casas, por si viene el lobo por 5 segundos
  enviar Presentación - Turno de palabra 2
```

Fijaos como, también en los mensajes, los nombres son muy importantes. Especialmente en programas como este, en que vamos a utilizar decenas de ellos.

Los otros dos cerditos, deberán actuar al recibir este mensaje, de una forma similar a esta:

```
al recibir Presentación - Turno de palabra 2
  decir Estoy de acuerdo! por 2 segundos
```

Movimiento de los personajes y cambio de escena

El siguiente paso es conseguir que los tres cerditos se vayan caminando y se salgan del escenario. Para ello, fijémonos en la instrucción `deslizar en 1 segs a x: 7 y: -122`. Esta instrucción nos permite animar el movimiento de un objeto hasta una posición determinada. Al igual que la instrucción de posicionar objetos, que hemos utilizado en un sub-apartado anterior, podemos simplemente arrastrar los personajes con el ratón hasta la posición deseada, y el bloque de deslizar se actualizará automáticamente con las coordenadas correctas:

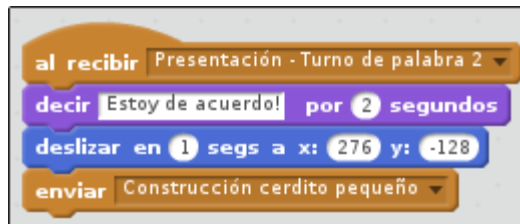
```
al recibir Presentación - Turno de palabra 2
  decir Estoy de acuerdo! por 2 segundos
  deslizar en 1 segs a x: 257 y: -142
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
<http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio: Storytelling>



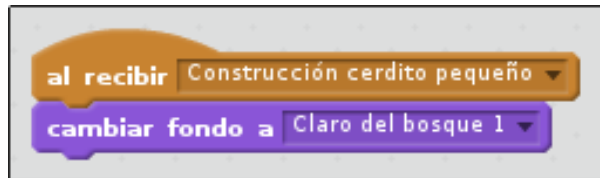
Es un buen momento para probar el programa completo pulsando sobre la bandera verde, y ajustar a nuestro gusto los valores de tiempo en los bloques de diálogo y desplazamiento.

Una vez los dos cerditos han salido del escenario, es momento de cambiar de escena. Cualquiera de los dos puede lanzar el mensaje, por ejemplo el mediano:

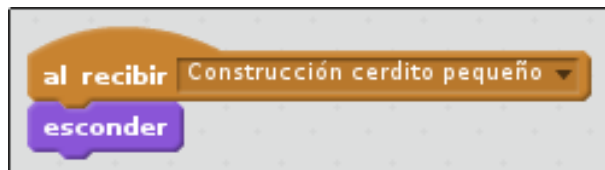


Segunda escena: Construcción del cerdito pequeño

Al recibir el mensaje que indica que comienza la segunda escena, diversos elementos deberán reaccionar. El escenario deberá cambiar de acorde con la [tabla](#) que definimos antes de iniciar el ejercicio:



Asimismo, los cerditos mayor y mediano deberán ocultarse:



En cambio, el cerdito pequeño deberá posicionarse en algún lugar adecuado, a nuestro albedrío:



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



En esta escena, el cerdito pequeño construye su casa de paja en un periquete. Una vez construida sale de la escena diciendo que, como ha terminado pronto, se va a jugar por el bosque.

Programemos la parte del cerdito:

```
al recibir Construcción cerdito pequeño
  ir a x: -199 y: -109
  decir Yo construiré mi casa de paja, así terminaré pronto y podré ir a jugar por el bosque! por 5 segundos
  deslizar en 1 segs a x: -65 y: -113
  enviar Construcción cerdito pequeño - turno casa de paja
```

Fijémonos como el sistema para ceder el turno a otros objetos es siempre el mismo: mediante mensajes.

Ahora le toca a la casa de paja aparecer en el escenario:

```
al recibir Construcción cerdito pequeño - turno casa de paja
  mostrar
```

Si la casa es demasiado grande, podemos ajustar sus medidas mediante el bloque de fijar tamaño (fijar tamaño a 60 %). Una vez ajustada, la colocaremos donde más nos guste. El escenario debería quedar parecido a este:



Para darle un respiro a la escena, haremos que la casa espere un segundo, y luego le pase el turno al cerdito pequeño:

```
al recibir Construcción cerdito pequeño - turno casa de paja
mostrar
esperar 1 segundos
enviar Construcción cerdito pequeño - casa terminada
```

El cerdito pequeño recibirá el mensaje y se irá a jugar al bosque, lanzando el mensaje de fin de escena:

```
al recibir Construcción cerdito pequeño - casa terminada
decir Ya terminé! A jugar! por 2 segundos
deslizar en 2 segs a x: 259 y: -130
enviar Construcción cerdito mediano
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Tercera escena: Construcción del cerdito mediano

Ya deberíamos saber empezar esta escena sin ayuda. El escenario debe cambiar al fondo "Claro del bosque 2" al recibir el mensaje "Construcción del cerdito mediano", el cerdito pequeño debe ocultarse, y el cerdito mediano debe aparecer en algún lugar del escenario que nos guste.

Para esta escena, la única novedad será que la casa va a tener dos disfraces para simular que su construcción está en proceso.

Programemos el cerdito mediano:

```
al recibir Construcción cerdito mediano
mostrar
ir a x: -158 y: -113
decir Yo construiré mi casita de madera! por 2 segundos
decir La madera es más resistente que la paja, y no voy a tardar mucho en terminar... por 2 segundos
deslizar en 1 segs a x: -32 y: -108
enviar Construcción cerdito mediano - Turno casa de madera
```

Y programemos la casa de madera (recordad que hay que ajustar sus medidas y posición):

```
al recibir Construcción cerdito mediano - Turno casa de madera
mostrar
cambiar disfraz a en construcción
esperar 1 segundos
cambiar disfraz a terminada
enviar Construcción cerdito mediano - casa terminada
```

El cerdito mediano deberá también actuar al recibir este mensaje, tal como venimos haciendo ya en las anteriores escenas:

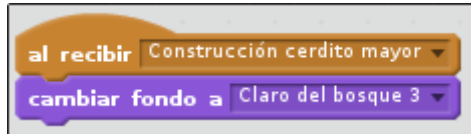
Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



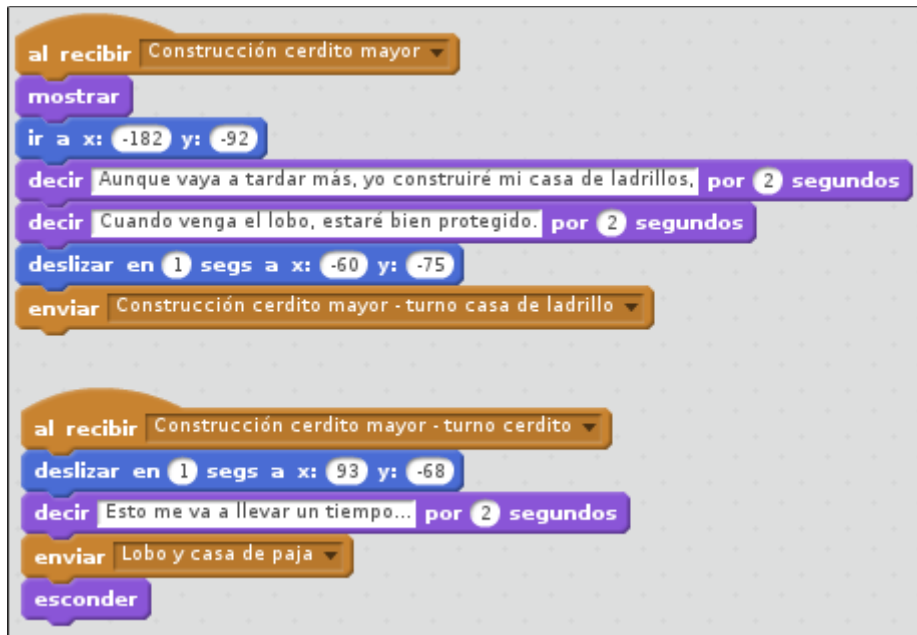
Cuarta escena: Construcción del cerdito mayor

Ya deberíamos tener el procedimiento bastante arraigado, así que solamente proporcionaremos el código para esta escena.

Escenario



Cerdito mayor

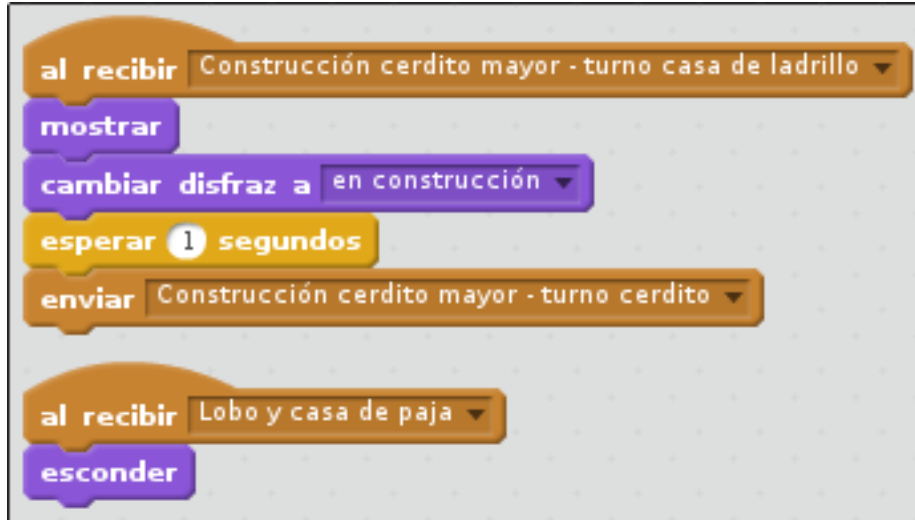


Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



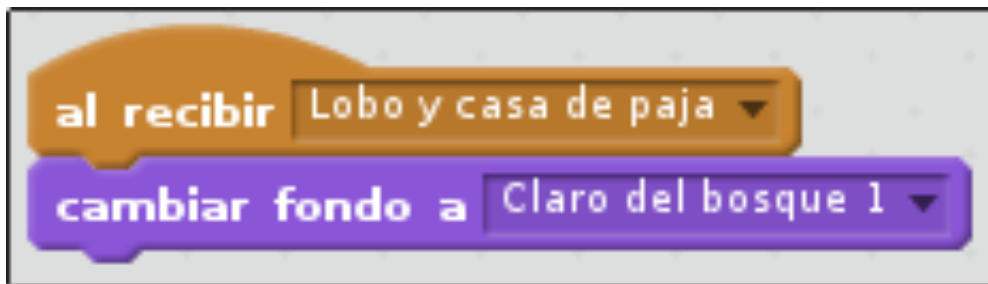
Casa de ladrillos



Quinta escena: Lobo y casa de paja

En esta escena, el lobo llega al primer claro del bosque, donde los cerditos mediano y pequeño juegan tranquilamente. Al ver el lobo, deben ocultarse dentro de la casa, esto se puede conseguir ya sea usando el bloque de ocultar objetos o el bloque 'ir () capas hacia atrás'. Nosotros preferiremos el segundo, ya que refleja mejor la realidad (los cerditos se ocultan dentro de la casa), y nos permitirá evitar un bloque extra de mostrar objeto cuando el lobo sopla la casa por los aires.

Escenario



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Credito mediano

```
al recibir Lobo y casa de paja
  mostrar
  enviar al frente
  ir a x: -17 y: -109

al recibir Lobo y casa de paja - turno creditos
  decir ¡Corre! por 1 segundos
  deslizar en 1 segs a x: 89 y: -78
  ir 4 capas hacia atrás

al recibir Lobo y casa de paja - creditos escapan
  decir ¡Corramos hacia mi casa! por 2 segundos
  deslizar en 1 segs a x: 280 y: -94
  enviar Lobo y casa de madera
```

Credito pequeño

```
al recibir Lobo y casa de paja
  mostrar
  ir a x: 67 y: -133

al recibir Lobo y casa de paja - turno creditos
  deslizar en 1 segs a x: 104 y: -103
  ir 4 capas hacia atrás
  enviar Lobo y casa de paja - turno lobo

al recibir Lobo y casa de paja - creditos escapan
  deslizar en 2 segs a x: 260 y: -108
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Casa de paja

```
al recibir Lobo y casa de paja
mostrar

al recibir Lobo y casa de paja - casa volando
deslizar en 1 segs a x: 359 y: 182
esconder
enviar Lobo y casa de paja - cerditos escapan
```

Lobo

```
al recibir Lobo y casa de paja
mostrar
ir a x: -277 y: -63
deslizar en 1 segs a x: -149 y: -60
decir ¡¡¡IRAAAAARRRR!!! por 1 segundos
enviar Lobo y casa de paja - turno cerditos

al recibir Lobo y casa de paja - turno lobo
decir ¡Soplaré, soplaré, y tu casa derribaré! por 2 segundos
cambiar disfraz a soplando
esperar 1 segundos
enviar Lobo y casa de paja - casa volando
cambiar disfraz a normal
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Corregir algunos errores

Todo parece correcto, pero si volvemos a probar el programa, veremos que la casa de paja aparece fuera del escenario, y siempre por delante de los cerditos. Siempre que modifiquemos la posición u otras propiedades visibles de los objetos, deberemos tener en cuenta que, probablemente, tendremos que añadir código para restablecerlas. En nuestro caso, habrá que revisar los siguientes objetos:

Casa de paja

```
al recibir Construcción cerdito pequeño - turno casa de paja
mostrar
ir a x: 58 y: -41
esperar 1 segundos
enviar Construcción cerdito pequeño - casa terminada
```

Cerdito mediano

```
al recibir Presentación
enviar al frente
ir a x: 7 y: -122
mostrar
```

Cerdito pequeño

```
al recibir Presentación
enviar al frente
mostrar
ir a x: 94 y: -139
```

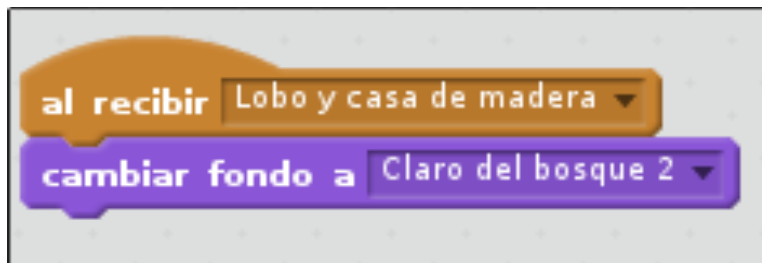
Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



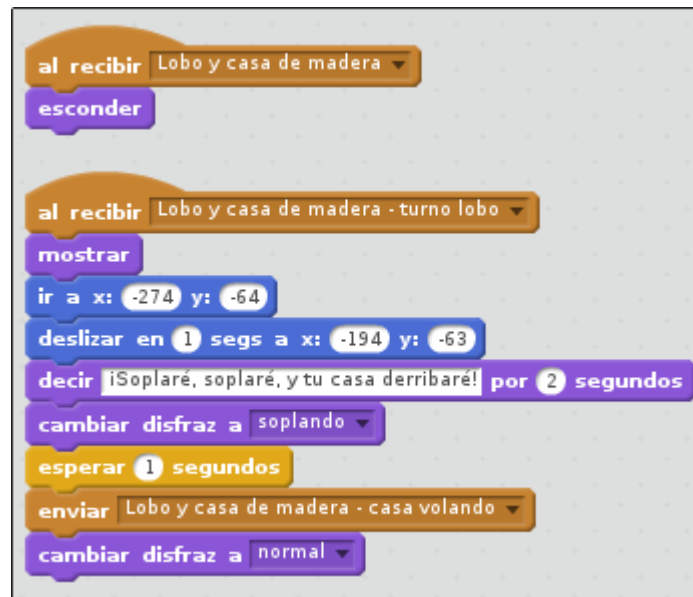
Sexta escena: Lobo y casa de madera

Como ya venimos haciendo en las anteriores escenas, es preferible que intentéis solucionar esta escena por vuestra cuenta, y consultéis el código que ofrecemos solamente en caso de duda. Fijémonos en como, al haber descubierto algunos de los errores típicos en el apartado anterior, ya los podemos corregir antes de que ocurran en este apartado:

Escenario



Lobo



Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Casa de madera

```
al recibir Lobo y casa de madera
  ir a x: 21 y: -2
  mostrar

al recibir Lobo y casa de madera - casa volando
  deslizar en 1 segs a x: 409 y: -5
  esconder
  enviar Lobo y casa de madera - cerditos escapan
```

Cerdito pequeño

```
al recibir Lobo y casa de madera
  enviar al frente
  ir a x: -271 y: -111
  deslizar en 1 segs a x: 24 y: -95
  ir 4 capas hacia atrás

al recibir Lobo y casa de madera - cerditos escapan
  deslizar en 2 segs a x: 260 y: -108
```

Cerdito mediano

```
al recibir Lobo y casa de madera
  enviar al frente
  ir a x: -271 y: -111
  deslizar en 1 segs a x: 24 y: -95
  ir 4 capas hacia atrás
  enviar Lobo y casa de madera - turno lobo

al recibir Lobo y casa de madera - cerditos escapan
  decir ¡Corramos hacia la casa de nuestro hermano mayor! por 2 segundos
  deslizar en 1 segs a x: 280 y: -94
  enviar Lobo y casa de ladrillos
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Escena final: Lobo y casa de ladrillos

La dinámica de la escena final es la misma, aunque hay alguna animación extra para el lobo, e interviene el fuego como objeto nuevo. Intentad desarrollar este ejercicio sin la ayuda de la wiki, y consultad el resultado final para comparar.

Escenario

```
al recibir Lobo y casa de ladrillos
  cambiar fondo a Claro del bosque 3
```

Casa de ladrillos

```
al recibir Lobo y casa de ladrillos
  ir a x: 27 y: 4
  mostrar
  cambiar disfraz a terminada
```

Cerdito pequeño

```
al recibir Lobo y casa de ladrillos
  enviar al frente
  ir a x: -255 y: -139
  deslizar en 3 segs a x: 99 y: -121
  esconder
  enviar Lobo y casa de ladrillos - turno lobo y esperar

al recibir Lobo y casa de ladrillos - final
  mostrar
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Credito mediano

```
al recibir Lobo y casa de ladrillos
  enviar al frente
  ir a x: -272 y: -126
  deslizar en 1 segs a x: -121 y: -120
  decir ¡Ayuda! ¡Viene el lobo! por 1 segundos
  enviar Lobo y casa de ladrillos - turno credito mayor
  deslizar en 1 segs a x: 80 y: -105
  esconder

al recibir Lobo y casa de ladrillos - final
  mostrar
  decir Gracias por acogernos en tu casa... la próxima vez trabajaremos más duro. por 4 segundos
```

Credito mayor

```
al recibir Lobo y casa de ladrillos
  enviar al frente
  mostrar
  ir a x: -13 y: -87

al recibir Lobo y casa de ladrillos - turno credito mayor
  decir ¡Corred hacia dentro! por 2 segundos
  deslizar en 1 segs a x: 99 y: -80
  esconder

al recibir Lobo y casa de ladrillos - final
  mostrar
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Lobo

```
al recibir Lobo y casa de ladrillos
  esconder

al recibir Lobo y casa de ladrillos - turno lobo
  mostrar
  ir a x: -277 y: -74
  deslizar en 1 segs a x: -195 y: -68
  decir ¡Soplaré, soplaré, y tu casa derribaré! por 2 segundos
  cambiar disfraz a soplando
  esperar 1 segundos
  cambiar disfraz a normal
  decir ¡Vaya! Esta casa es muy resistente... por 2 segundos
  decir Me colaré por la chimenea... por 2 segundos
  deslizar en 1 segs a x: -92 y: -66
  deslizar en 1 segs a x: -91 y: 213
  enviar Lobo y casa de ladrillos - turno fuego
  decir ¡¡¡Me quemo!!! por 2 segundos
  esconder
  enviar Lobo y casa de ladrillos - final
```

Fuego

```
al recibir Lobo y casa de ladrillos - turno fuego
  mostrar
```

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.
http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Ejercicios adicionales

Hasta aquí, el ejercicio queda terminado con un resultado aceptable. Podéis consultar el programa completo en este enlace:

[Los tres cerditos en Scratch 2.0](#)

Como ejercicios adicionales, es interesante intentar solucionar una serie de problemas menores que presenta este programa, así como añadir algunas animaciones para mejorar su apariencia.

Listamos estas mejoras en orden de dificultad. Los alumnos más pequeños podrán realizar solamente los primeros ejercicios, mientras que los mayores deberían poder llegar hasta el final.

De hecho, para alumnos de 16 a 18 años, puede ser interesante partir del [ejercicio terminado](#) e implementar todos los cambios listados en este apartado.

Ajustar posiciones

En algunos casos los cerditos se solapan. Solucionad el problema añadiendo código que coloque los cerditos en posiciones adecuadas.

Ajustar tiempos

Algunos diálogos y animaciones no tienen las duraciones adecuadas. Corregid los tiempos para darle más aire y realismo a la historia.

Simular el habla

De todos los disfraces que hemos importado para cada objeto, solamente unos cuantos han terminado siendo usados en el programa. Este ejercicio consiste en utilizar algunos de los disfraces que no hemos usado para simular distintos comportamientos.

Cambiad el código de todos los personajes para que cambien parezca que abren la boca cuando les toca el turno de palabra.

Pantalla de fin

Cread un fondo con la palabra FIN y añadidlo a la historia. Haced que todos los personajes se oculten cuando se muestre este fondo.

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling



Crea y diviértete con

SCRATCH



Pantalla de presentación

Cread un fondo con el nombre del cuento y haced que aparezca primero antes de empezar la historia. No debería verse ningún personaje hasta que la historia comience.

Caminar

Realizad cambios en el código de forma que todos los personajes alternen sus disfraces cuando caminan para simular que mueven los pies.

Presentación de diapositivas

Utilizad las técnicas aprendidas en este proyecto para crear una presentación de diapositivas explicando algún tema de una asignatura no directamente relacionada con la informática, como música, inglés, historia o matemáticas.

Snap!

Volved a programar este proyecto en Snap!, e intentad generalizar mediante bloques personalizados el máximo de comportamientos posibles. Por ejemplo, convertid el código de las animaciones de caminar en un bloque genérico llamado "Caminar en () segs. a x: () y: ()", que realice la misma operación que el bloque de deslizar, pero animando el personaje alternando sus disfraces.

Retomado de: Ejercicio Story Telling, Edutec Citilab.

http://wiki.edutec.citilab.eu/index.php/Ejercicio:_Storytelling

