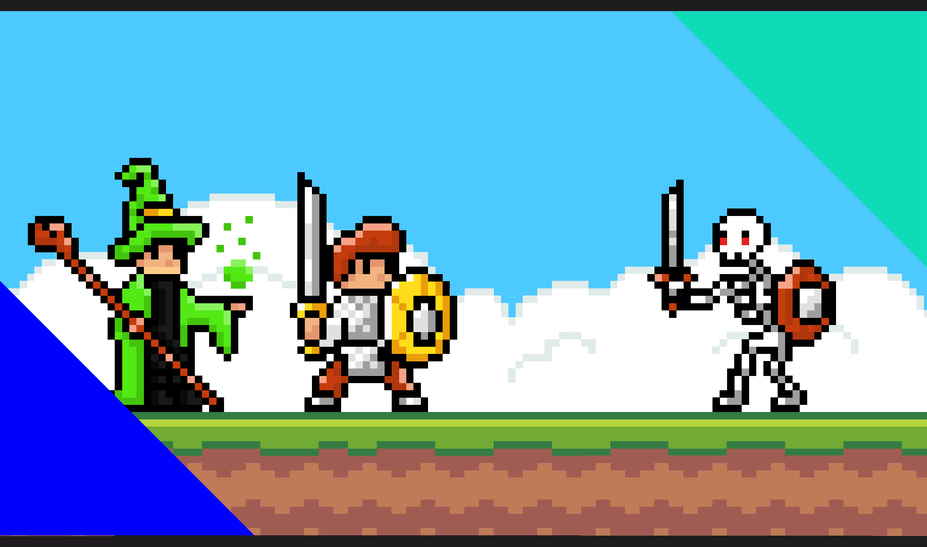
ELEMENTOS DE SCRATCH

Existen cinco elementos principales de Scratch:



01 Programming Palette

Contiene todas las herramientas esenciales que se requieren para programar un sprite para que haga o diga algo. Cada elemento de un programa, como un bucle, condición disponible en la paleta de programación.

02 Blocks

Contiene formas de piezas de rompecabezas que se utilizan para crear código en Scratch. Estos bloques están conectados entre sí verticalmente como piezas de un rompecabezas. Cada bloque tiene su propia forma que evita errores de sintaxis. Una vez que estos bloques están conectados, se denominan scripts. Estas son las siguientes seis formas diferentes disponibles en Scratch: Hat, Stack, Boolean, Reporter, C y Cap.

03 Stage Area

Este es un lugar donde todo sucede, como animaciones, gráficos de tortugas en tamaño pequeño o normal, con una opción de pantalla completa también disponible. Utiliza coordenadas X e Y para monitorear la acción con 0, siendo 0 el centro del escenario. Toda la acción de un sprite se realiza aquí.

04 Sprites

Estos son los personajes principales del programa. Es un elemento gráfico que se programa mediante una paleta de programación. Toda la acción se realiza sobre los sprites. De forma predeterminada, con una pantalla de avatar de gato en el panel de sprites, los usuarios también pueden dibujar su propio sprite.

05 Script

En el script, todo define qué tipo de operación deben realizar los sprites. Les dice a los personajes qué hacer o decir. Cada sprite está programado con un script.