

Instruções Animar o nome:

1-Escoller as letras do teu nome na biblioteca de Scratch. Personalizalas no editor.

2-Programar a primeira letra:

Escoller a orde de inicio

- Agochar
- Ir a posición  $x=$  e  $y=0$
- Agardar 0,5 s
- Amosar
- Agardar (para facer as contas do tempo que hai que agardar, tes que sumar o tempo que queres que pase entre que aparece cada letra por tantas letras teñas , máis o tempo que van estar todas no escenario, mais o tempo que tardan en desaparecer.
- Esvarar a  $x=240$ ,  $y=0$
- Agochar

3-Pasas a programación da primeira letra as demais (ver truco 1) e vas axustando para cada letra o tempo e a posición inicial.

4-Engadeslle un son se queres a cada letra (ver truco 5)

Posible solución: Recorda que pode haber diferentes solucións e poden ser correctas todas. Está é unha de varias:

1ª letra



2ª letra



.....

última letra

