



## Objetivos

# Guia actividad (obligatoria)

- Profundizar en el uso de los bloques de apariencia
  - Distinguir el uso de los diferentes objetos de nuestra programación, escenario y disfraces.
  - Conocer los distintos efectos que podemos utilizar
  - Realizar una coordinación en la puesta en escena
- 



## Actividad (obligatoria)

A partir de la práctica guiada **ActGuiadaApa** vamos a sincronizar efectos en el escenario y en los dos objetos para conseguir un programa más completo.

1. Para el escenario introduce el siguiente código en la sección de programas:

- Iniciar el programa
- Quitar efectos gráficos
- Esperar 9 segundos
- Poner efecto mosaico de forma que el escenario se repita 60 veces.
- Volver al fondo original
- Cambia los colores del escenario.

2. Para el primer objeto vamos a completar sus movimientos por pantalla copiando las acciones de la práctica guiada ActGuiadaMov.

- Primero nos aseguraremos que tiene la apariencia inicial.
- Una vez hecho esto completaremos el programa de forma que el objeto se desplace a cada esquina del escenario y gire de forma que parezca que camina por el borde.



3. Para el segundo objeto disfraz cat5:

- Iniciar el programa
- Hacer que desaparezca de la escena
- Esperar 5 segundos y aparecer de nuevo
- Decir "efecto brillante" durante 2 segundos
- Aplicar el efecto brillante de forma que se vea más claro
- Decir "cambio de tamaño" por 2 segundos
- Aplicar un cambio de tamaño reduciéndolo al 20%
- Decir "vuelvo al original" por 2 segundos
- Volver al tamaño original
- Quitar todos los efectos
- Cambiar efecto desvanecer por 70

Guardar el proyecto como **ActObliMovApa** y subirlos a la plataforma.

---