

PROYECTO FINAL



INTRODUCCIÓN

Ahora ya conoces muchas de las posibilidades del entorno de programación Scratch , para finalizar el curso vamos a proponer la realización de un proyecto final donde debes de poner en práctica lo aprendido para diseñar y programar una sencilla actividad con tus propios medios.



Objetivos

- Diseñar y programar una pequeña aplicación con Scratch utilizando las herramientas vistas en el curso.
 - Crear una aplicación sencilla en el entorno Scratch desde cero.
 - Obtener recursos multimedia para incorporar a Scratch.
-



Temporalización

Contenidos	Temporalización
Proyecto final	3 horas

Contenidos



Indice

1. Descripción del proyecto
-

1. Descripción del proyecto



PROYECTO FINAL

El proyecto final que debes de generar con Scratch se trata de una sencilla actividad de **buscar el objeto desaparecido**. Se deben mostrar una serie de objetos por pantalla, pasados unos segundos se ocultan y se vuelven a mostrar todos menos uno. Debemos averiguar qué objeto es el que ha desaparecido.

Un ejemplo de funcionalidad de lo que buscamos podría ser:

- El programa al principio durante unos segundos muestra en movimiento por pantalla una serie de objetos.



- El contador de tiempo va indicando el tiempo restante durante el cual vamos a poder visualizar los objetos. Al terminar el contador de tiempo todos los objetos deben de desaparecer.



- Ahora se deben de mostrar todos los objetos menos el desaparecido y se deben de dar a elegir cinco opciones para que el usuario averigüe cual es el objeto desaparecido.



- El programa debe mostrar mensajes de acierto o error cuando seleccionemos el objeto que creemos que ha desaparecido. El programa termina cuando el usuario averigua el objeto desaparecido.



Las imágenes de este ejemplo son de una actividad sacada de Internet, **debes de crear tu propia versión utilizando las herramientas que proporciona Scratch.** Aparte de la temática de la actividad, recuerda que la disposición de las imágenes, los objetos, los sonidos, los mensajes y el resaltado de los aciertos es a tu libre elección e imaginación. Sólo tienes como condición que haya al menos 10 objetos diferentes y que funcione tal cual se ha indicado.

Si te surgen dudas de como realizar el programa, necesitas alguna pista o no sabes como resolver alguno de los requisitos pedidos puedes utilizar el foro del tema para solicitar ayuda o leer las dudas que le hayan surgido a tus compañeros.

¡ Manos a la obra !

Cuando finalices guarda tu proyecto con el nombre de **ProyectoFinal** y envíalo a través de la plataforma del curso.