

CONSEJOS Y BUENAS PRÁCTICAS PARA PROGRAMADORES - SCRATCH



PARA TENER EN
CUENTA A LA HORA DE
PROGRAMAR...

- Los OBJETOS deben tener siempre nombre, es recomendable que sea relacionado con el objeto o personaje que representa para facilitar la programación o identificación. Esto se aplica también a los disfraces del objeto o a los fondos del escenario.
- Cada programa del proyecto debe comenzar con un EVENTO que detecte el momento en que debe iniciar el proceso o realizar las acciones: Al presionar en este objeto – Al presionar la tecla... – etc.
- Algunas instrucciones poseen “parámetros” (espacios en blanco) que pueden ser modificados de acuerdo con las necesidades. Por ejemplo, la instrucción “decir...” permite cambiar el mensaje y el valor del tiempo en que será mostrado dicho mensaje.
- La posición o dirección final del objeto depende de la posición y dirección que tuviese antes de aplicarse la instrucción.
- Para simular que un guion se realiza de forma más lenta se utiliza la instrucción “Esperar”. Esta instrucción detiene la ejecución del bloque de instrucciones en el que aparece, la espera puede ser por segundos o fracción de segundos.
- Todo objeto está ubicado en el escenario en unas coordenadas (posiciones en los ejes X e Y) y está orientado hacia una dirección concreta. Estos datos se encuentran en el símbolo “i” que se sitúa sobre el ícono del objeto y son importantes para saber hacia dónde se desplazará el objeto.
- No hay que olvidarse de inicializar siempre las variables y de otorgarle un nombre acorde a su función.
- Si es necesario que una misma instrucción o guion se realice más de una vez se debe utilizar la instrucción “Repite”, si por el contrario lo que se desea es que se realice indefinidamente hasta que se decida detenerlo se debe utilizar “Por siempre”.
- En el caso de que un Objeto deba detectar a otro, a un determinado color o al puntero del mouse por ejemplo se utilizarán las instrucciones del bloque SENSORES.

Links recomendados:

<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ScratchGuiaReferencia.pdf>

<https://scratch.mit.edu/explore/projects/all>

<http://www.areatecnologia.com/informatica/scratch-2-tutorial-online.html>

https://scratch.mit.edu/starter_projects/

