


# 1. Dibujar disfraces

En esta práctica vamos a programar un juego que consiste en dibujar en la pantalla diferentes personajes aplicando efectos como giro o tamaño.



1. Iniciamos el [editor de Scratch](#).

2. Pulsamos el botón idioma  en la barra superior y elegimos **Español**.

3. Añadimos una nueva extensión con el botón **añadir**




**extensión**  abajo a la izquierda.

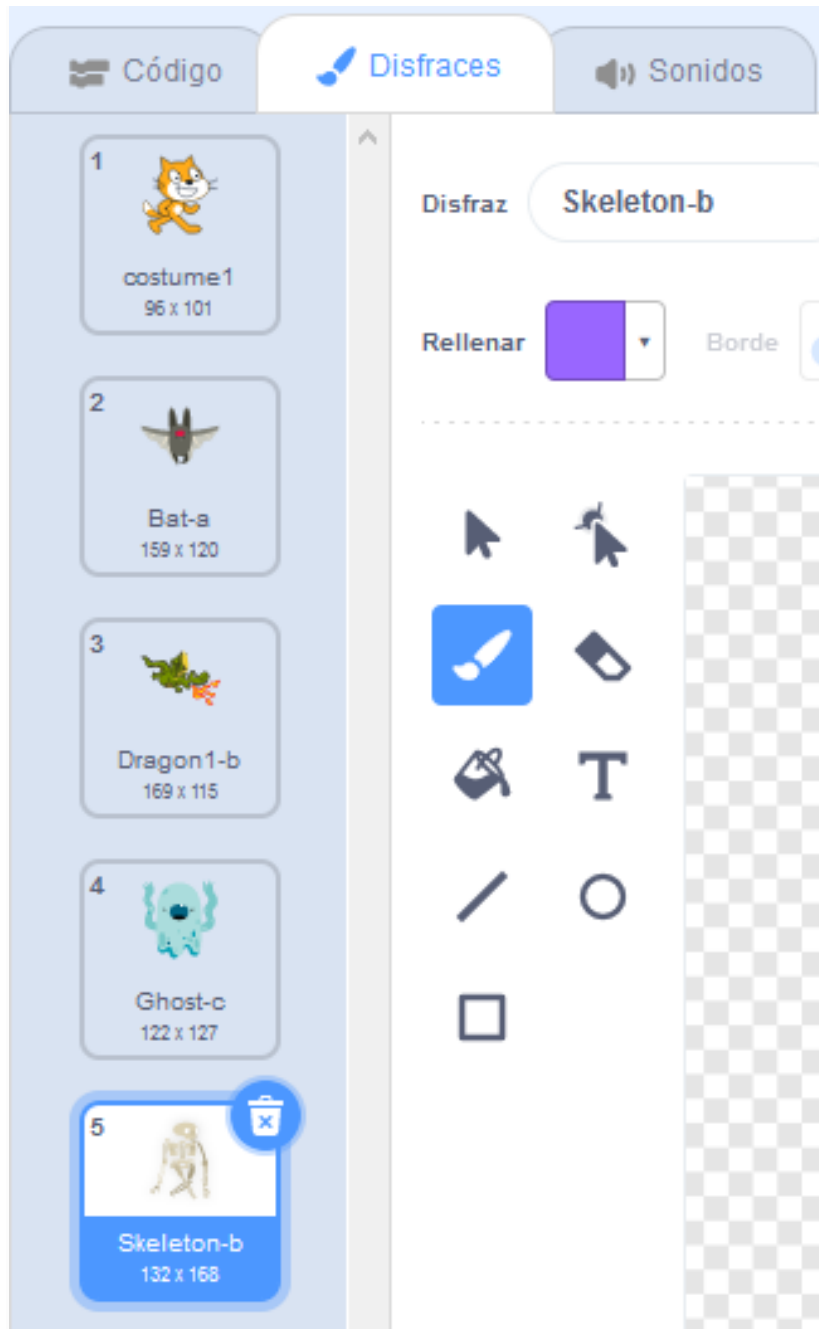
Seleccionamos la extensión **Lápiz** para poder dibujar.





En la barra de código aparecerá un nuevo icono, el Lápiz con instrucciones de color verde oscuro.

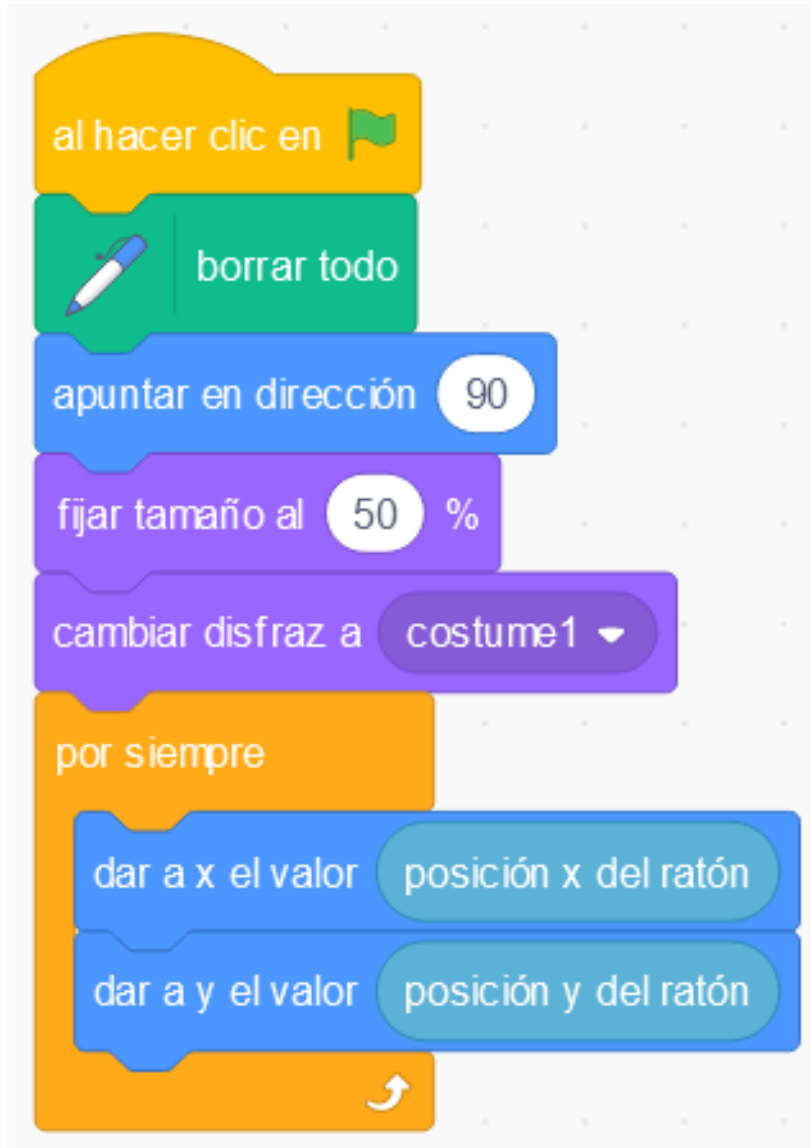



4. En la pestaña disfraces  Código  Disfraces  Sonidos, borramos uno de los disfraces del gato y añadimos varios personajes más que nos gusten.



5. Ahora en la pestaña de

código  Código  Disfraces  Sonidos, vamos a añadir un pequeño programa que se ejecute al hacer clic en la bandera.




6. Pulsamos la bandera verde  para probar el funcionamiento del programa.

Al pulsar la bandera toda la pantalla se borra y al mover el ratón, el gato se moverá por la pantalla.

7. Completaremos el programa con funciones para la pulsación de varias teclas.



8. Pulsamos la bandera verde  para probar el funcionamiento del programa.

Ahora al pulsar las teclas de flechas el disfraz aumenta y disminuye de tamaño y gira de derecha a izquierda.

Con la tecla espacio cambiará el disfraz.

Al hacer clic en la pantalla el disfraz quedará sellado.

---

## Retos

1. Inventar un dibujo hecho con varios disfraces sellados en la pantalla, con diferentes tamaños y giros.
2. Añadir nuevos disfraces y un escenario para hacer un dibujo más completo.
3. Añadir una nueva función para que al presionar la tecla "a" se selle en la pantalla el disfraz 24 veces. Cada vez que se selle, el disfraz girará 15 grados.
4. Añadir una nueva función para que al presionar la tecla "b" se selle en la pantalla el disfraz 6 veces. Cada vez que se selle, el disfraz aumentará de tamaño por 10.