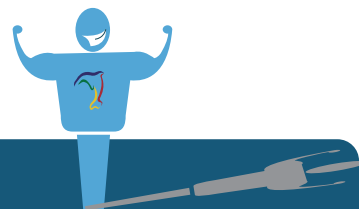


¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
Ese apoyo que siempre quiso tener...

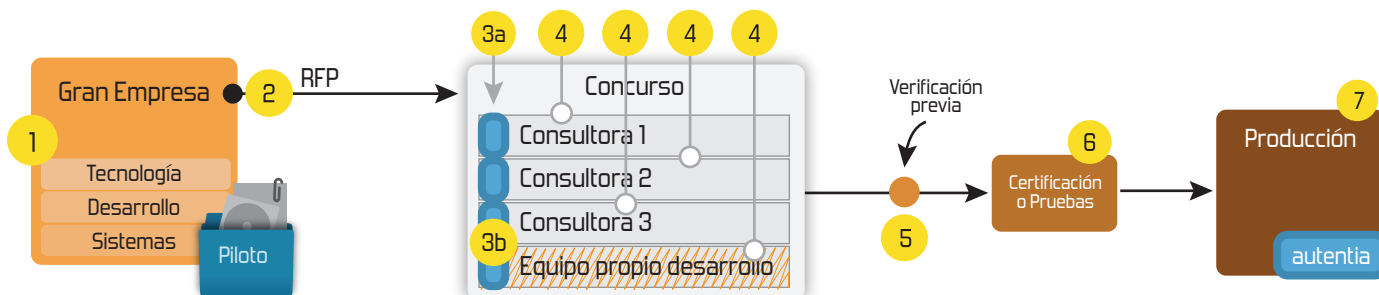
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
Gestor de contenidos (Alfresco)
Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
Gestor documental (Alfresco)
Inversión de control (Spring)

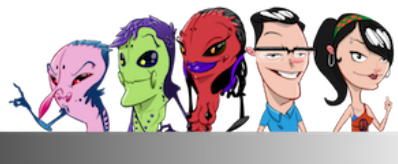
Control de autenticación y
acceso (Spring Security)
UDDI
Web Services
Rest Services
Social SSO
SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
Motor de búsqueda empresarial (Solr)
ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
Metodologías ágiles
Patrones de diseño
TDD

BPM (jBPM o Bonita)
Generación de informes (JasperReport)
ESB (Open ESB)

AdictosAlTrabajo

Temporada Completa
de Terrakas
terrakas.com

Entra en Adictos a través de



E-mail

Contraseña

Entrar

[Deseo registrarme](#)
[Olvidé mi contraseña](#)
[Inicio](#) [Quiénes somos](#) [Formación](#) [Comparador de salarios](#) [Nuestros libros](#) [Más](#)
» Estás en: [Inicio](#) [Tutoriales](#) SCRATCH, aprende a programar desde pequeño

Isabel Rodríguez Olivar

Directora desarrollo de Negocio

Titulada en Ingeniería Técnica en Informática por la Universidad Carlos III de Madrid.

Con más de 15 años de experiencia en las TIC, provengo de la parte técnica donde he desarrollado el trabajo en diferentes perfiles, desde el 2006 me he dedicado a la parte comercial y de gestión

Twitter: [Seguir a @iro2009](#) 111 seguidores

Actualmente me podéis encontrar en Autentia: Ofrecemos servicios de soporte a desarrollo, factoría y formación

Somos expertos en Java/J2EE

[Ver todos los tutoriales del autor](#)

Fecha de publicación del tutorial: 2014-05-13

Tutorial visitado 1 veces [Descargar en PDF](#)

SCRATCH, aprende a programar desde pequeño

Índice de contenidos

1. Introducción
2. Entorno
3. Ejecución de un programa

1. Introducción

Scratch es un lenguaje de programación orientado a que los niños aprendan a pensar, siempre según la máxima de Steve Jobs "Todo en mundo debería saber programar".

La habilidad para programar computadores es una parte importante del alfabetismo en la sociedad actual. Cuando las personas aprenden a programar en Scratch, aprenden estrategias importantes para resolver problemas, diseñar proyectos y comunicar ideas.

Scratch está diseñado especialmente para edades entre los 8 y 16 años, pero es usado por personas de todas las edades. Millones de personas están creando proyectos en Scratch en una amplia variedad de entornos, incluyendo hogares, escuelas, museos, bibliotecas y centros comunitarios.

Lejos quedan aquellos comienzos en la programación, Cobol o Pascal, en los que podías gastar una mañana entera para que en la pantalla se viese un "Hola mundo". Entonces saltabas de euforia por haberlo conseguido, llamabas a tu padre para enseñarle tu proeza y... lo mejor era la cara de tu padre, que no decía nada, pero en la que se podía leer "¿Todo el día para esto?".

Con Scratch lo bueno es que, a parte de tener esa magia de resolver problemas y pensar la mejor manera de hacer las cosas, es totalmente visual y los resultados son fácilmente visibles (hacer que un muñeco se mueva por la pantalla, por ejemplo). Además de programar tus propias historias interactivas, juegos y animaciones, puedes compartir tus creaciones con otros en la comunidad en línea.

Scratch ayuda a los jóvenes a aprender a pensar creativamente, razonar sistemáticamente y trabajar colaborativamente, habilidades esenciales para la vida en el siglo XXI.

Scratch es un proyecto del Grupo Lifelong Kindergarten del Laboratorio de Medios del MIT. Se ofrece de forma gratuita.

2. Entorno

Catálogo de servicios Autentia



Síguenos a través de:



Últimas Noticias

» Concurso del Día de la Madre:

» Aprende gratis ReactiveCocoa

» Checklist de Scrum de Autentia

» Autentia estrena web y celebra el X Cycling Day

» Buscamos personal para Autentia y nuestros clientes (10-Marzo-2014)

[Histórico de noticias](#)

Últimos Tutoriales

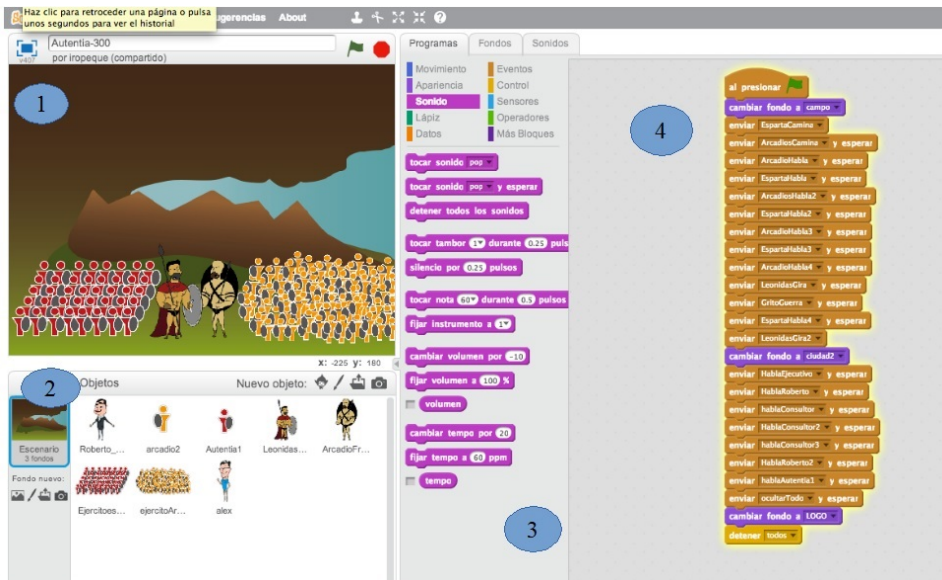
» Final Cut Pro X vs iMovie 10.1

» Implementar una función UDF de Apache Pig

» Primeros pasos con Bonita BPM Community 6.2.6

» Lanzamos nuevo site en Autentia.com

» Primeros pasos con Apache Pig



Últimos Tutoriales del Autor

» Contando mi experiencia en los talleres gratuitos de Apple

Hay 4 secciones diferentes.

1. Área Escenario: Pantalla donde se puede previsualizar lo que se va programando
2. Objetos

- A. Escenarios
- B. Personajes

Tanto en uno como en otro puedes optar por imágenes predefinidas en Scratch, subir tus propias imágenes o tomar fotografías en el momento.

3. Área donde están todos los elementos que se emplean para programar
- C. Programas

Cada programa va a asociado a un objeto (personaje) o escenario.

- Movimiento: Se puede establecer la posición del objeto al cambiarlo de sitio, etc.
- Apariencia: Cómo se muestran los elementos en la ejecución.
- Sonido: Agregar y moldear los elementos de sonido que se desee implementar en el desarrollo.
- Lápiz: Se puede pintar en la pantalla como si de un lápiz se tratase con diferentes grosores y texturas.
- Eventos: Se pueden enviar eventos y gestionarlos en cada personaje cuando se reciben.
- Control: Con estas piezas se introducen en el mundo de los bucles tanto condicionales como repetitivos, con los que tantas cosas se pueden hacer.
- Sensores: Se utilizan para captar la interacción entre los objetos.
- Operadores: Empleados para realizar cuentas aritméticas.
- Más Bloques: Posibilita la ejecución de bloques a medida.

Cada una de estas piezas tienen formas diferentes, de tal forma que encajan entre ellas no pudiendo amoldarse piezas que tengan formas diferentes. Esto resulta de ayuda a la hora de saber qué pieza se tiene que utilizar, por citar un caso, en la condición de un bucle.

- D. Disfraces

Se pueden insertar diferentes formas del mismo objeto para ir cambiando de postura dependiendo del desarrollo que se quiera hacer.

- E. Sonidos

Al igual que los otros dos van asociados al objeto o escenario.

4. Área de programación

Donde se va creando el código correspondiente a cada uno de los objetos o escenario.



3. Ejecución de un programa

Para poder comprobar cómo funciona he realizado un pequeño desarrollo.

Aprovechando que contamos muchas veces una escena de la película "300", la que comparamos con el mundo actual de las empresas de TIC, he decidido ponerle movimiento y sonido a un cómic realizado por Autentia inspirado en la misma, para que se vea de una forma más dinámica.

<http://scratch.mit.edu/projects/21687159/#player>

Desde este enlace se puede ver tanto la ejecución del programa como el código por dentro (código fuente).

Cuando lo que quieres hacer es una historia, lo primero que tienes que hacer es escribir un guión de lo que tienen que

hacer los personajes, para ir desarrollando cada una de la acciones.

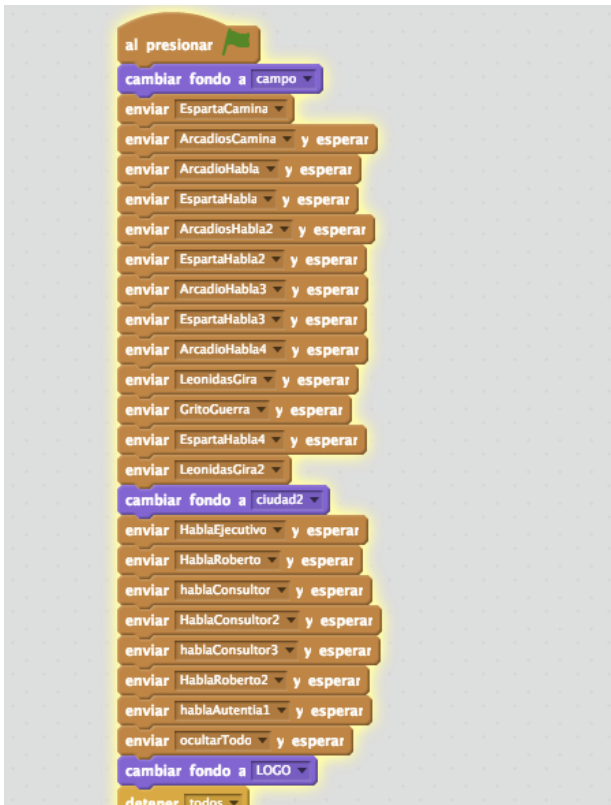
- Escenario 1
- Andar Leónidas y espartanos hasta encontrarse
- Andar Keox y arcadios hasta encontrarse
- Habla de Keox
- Pregunta de Leónidas
- Respuesta de Arcadio1
- Pregunta de Leónidas
- Respuesta de Arcadio2
- Pregunta de Leónidas
- Respuesta de Arcadios3
- Leónidas se gira 90°
- Y grita (sonido)
- Respuesta espartanos (sonido)

Por otra parte se han de buscar las imágenes del escenario o los escenarios (en caso de existir más de uno) y de los personajes. Es preferible que se trate de aquellos que vayan a ser utilizados posteriormente, porque si después se trata de cambiar un escenario, se ha de refrescar en todos los sitios donde se hace referencia porque de lo contrario no procesa correctamente la orden.

Situándote en el escenario, comienzas a poner los eventos en el área de código (4).

Una vez se decide qué tecla se ha de pulsar para que comience tu programa, ya se puede comenzar. La más habitual es la bandera verde, la que yo he decidido.

Posteriormente defino los eventos que quiero que se vayan sucediendo.

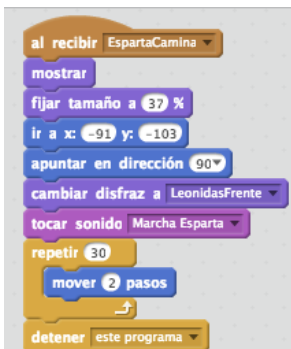


Luego situándome con el ratón en cada uno de los personajes comienzo a arrastrar piezas dependiendo lo que quiero que haga. Como en este programa lo primero que quiero que haga es que los espartanos anden junto a Leónidas y los arcadios comienzo por ahí.

Al recibir (EspartaCamina)

Inicializo todas las variables (algo básico en programación).

Coloco a Leónidas en la posición correcta, con el disfraz correcto y con el tamaño que quiero, ya que puede ser que el dibujo exportado sea más grande de lo que se necesita para la escena.



Para que se mueva utilizamos un bucle repetitivo un numero de veces fijas y la velocidad va condicionada por los pasos que se dan cada vez. En este ejemplo solo damos 1 paso, por lo que el objeto iría más despacio.



Cada vez que describamos una acción deberíamos detener ese programa, hay que tener cuidado de poner este programa y no todos los programas, como viene por defecto. Os puedo asegurar que una tontería así os puede traer quebraderos de cabeza...:-)

Así con cada uno de los personajes ya tenéis una escena en movimiento montada.

Se puede complicar tanto como se quiera y se pueden hacer cosas mucho más complejas. También se puede utilizar para la práctica de ejercicios básicos característicos de las primeras fases en programación.

Al finalizar puedes compartir tus proyectos y ver los que han hecho más personas y lo más interesante es que puede ver el código de cómo está hecho. Sólo un consejo, tratad de visualizarlo una vez lo hayáis subido, porque a veces las imágenes o sonidos se quedan en blanco, por lo que habría que volver a cargarlo.

Hacia mucho que no programaba y os puedo asegurar que la experiencia es muy gratificante y divertida. Animaros a intentarlo con vuestros hijos, puede ser un buen juego para practicar con ellos.

A continuación puedes evaluarlo:

[Regístrate para evaluarlo](#)

Por favor, vota +1 o compártelo si te pareció interesante

Share |

[+1](#) | [0](#)

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este **TUTORIAL**:

» **Regístrate** y accede a esta y otras ventajas «



Esta obra está licenciada bajo [licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

IMPULSA

Impulsores

Comunidad

¿Ayuda?

sin clicks

0 personas han traído clicks a esta página

+ + + + + + + +

powered by [karmacracy](#)

Copyright 2003-2014 © All Rights Reserved | [Texto legal y condiciones de uso](#) | [Banners](#) | [Powered by Autentia](#) | [Contacto](#)

[W3C XHTML 1.0](#)

[W3C CSS](#)

[XML RSS](#)

[XML RSD](#)