Desarrollo de Soluciones Informáticas 5to A

Primera semana

Animación en Scratch

El objetivo de esta tarea es generar efecto de animación en un objeto mediante la utilización del programa educativo scratch que ofrece una plataforma online, esta facilita el seguimiento del proyecto y la comunicación entre el docente y los alumnos.

Queridos alumnos, como hablamos el martes pasado estoy muy contenta con los primeros pasos dados en este trabajo, el 14 de abril realizaré la segunda observación del proyecto para ver sus avances, les recuerdo nuevamente las pautas a tener en cuenta.

**Pautas del trabajo:**

* Pensar en una propaganda o publicidad y diseñar la imagen de un objeto, ese es el objeto principal sobre el que se efectúa la animación.
* No menos de 30 disfraces del objeto principal para lograr el efecto de movimiento.
* No menos de 4 fondos (escenario).
* Insertar sonido o música a la animación.
* Se observará el avance de la animación los día martes 7 y martes 14.
* Fecha de entrega viernes 17 (muy importante agendar estas fechas).

Segunda semana

El objetivo de esta tarea es generar una programación en scratch-educativo donde el usuario pueda interactuar con el proyecto ingresando valores numéricos o alfabéticos desde el teclado.

**Pautas del trabajo**

1-El primer planteo es programar un proyecto que calcule la edad de una persona, según vimos el algoritmo en clase.

* Elegir un personaje.
* Elegir un fondo.
* Agregar una animación mientras transcurre el diálogo.
* Ingresar a los siguientes link para ver la explicación.

<https://youtu.be/Wnqs1WTodv4>

<https://youtu.be/N3kurNtebAA>

2-El segundo planteo es programar un proyecto que calcule el doble de un número ingresado por el usuario por teclado.

* Elegir un personaje.
* Elegir un fondo.
* Agregar una animación mientras transcurre el diálogo.
* Fecha de entrega viernes 24 de abril (los dos planteos)