

## Ejercicio Scratch (Presentación)

El alumno debe crear, utilizando Scratch, una presentación para darse a conocer al resto de compañeros de la clase. En ella, el alumno hará referencia a diferentes aspectos de su vida (nombre, población donde vive, centro donde estudia, aficiones, etc.).

La presentación básica deberá incluir obligatoriamente los siguientes elementos:

- Deberá utilizar obligatoriamente cinco escenarios diferentes:
  - Título de la presentación (algo así como La vida de...).
  - Escenario para me llamo...
  - Escenario para Vivo en....
  - Escenario para Estudio en....
  - Fondo para la despedida.
- Un objeto que represente al alumno y que muestre los mensajes anteriores (Me llamo..., Vivo en..., Estudio en..., etc.). No es necesario que realice ningún movimiento).

La presentación básica funcionará obligatoriamente de la siguiente manera: (6 puntos)

1. Se mostrará el título La vida de... durante 2 segundos.
2. Aparecerá el objeto que representa al alumno diciendo su nombre durante 2 segundos. El fondo deberá ir en consonancia con el mensaje.
3. Aparecerá el objeto que representa al alumno diciendo la población donde vive durante 2 segundos. El fondo deberá ir en consonancia con el mensaje.
4. Aparecerá el objeto que representa al alumno diciendo el centro donde estudia durante 2 segundos. El fondo deberá ir en consonancia con el mensaje.
5. Se mostrará un mensaje de despedida durante 2 segundos.

La presentación podrá incluir opcionalmente los siguientes elementos:

- Cuando cambie el fondo (escenario) de la presentación, el objeto que representa al alumno aparecerá desde un lado del mismo, se parará en algún punto del escenario, mostrará el mensaje y desaparecerá por el otro lado del escenario. (1 punto)

- Aparecerá el objeto que representa al alumno diciendo una primera afición del alumno (Me gusta...) durante 2 segundos. El fondo deberá ir en consonancia con el mensaje. (1 punto)
- Aparecerá el objeto que representa al alumno diciendo una segunda afición del alumno (Me gusta...) durante 2 segundos. El fondo deberá ir en consonancia con el mensaje. (1 punto)
- Se utilizará en algún momento de la presentación un segundo objeto ejecutando alguna acción. (1 punto)
- Se utilizará en algún momento de la presentación un tercer objeto ejecutando alguna acción. (1 punto)

**Importante:** La entrega consistirá en una carpeta que se llamará **nombreAlumno\_apellidoAlumno\_scratch\_01** (por ejemplo rafael\_nadal\_scratch\_01), dentro de la cual aparecerá el **archivo de scratch** (archivo con extensión .sb o sb2). El nombre del archivo será **nombreAlumno\_apellidoAlumno\_scratch\_01**.

Apartado		Puntuación máxima
1	La presentación cumple los requisitos obligatorios (Elementos y funcionamiento obligatorios)	6 puntos
2	Cuando cambia el escenario de la presentación, el objeto que representa al alumno aparece desde un lado del mismo, se para en algún punto del escenario, muestra el mensaje y desaparece por el otro lado del escenario.	1 punto
3	Aparece el objeto que representa al alumno diciendo una primera afición del mismo durante 2 segundos. El fondo va en consonancia con el mensaje.	1 punto
4	Aparece el objeto que representa al alumno diciendo una segunda afición del mismo durante 2 segundos. El fondo va en consonancia con el mensaje.	1 punto
5	Se utiliza en algún momento de la presentación un segundo objeto ejecutando alguna acción	1 punto
6	Se utiliza en algún momento de la presentación un tercer objeto ejecutando alguna acción	1 punto
7	Otros aspectos (Originalidad, aspecto, etc.)	1 punto

**Fecha de entrega:** Miércoles 7 de Diciembre de 2016.