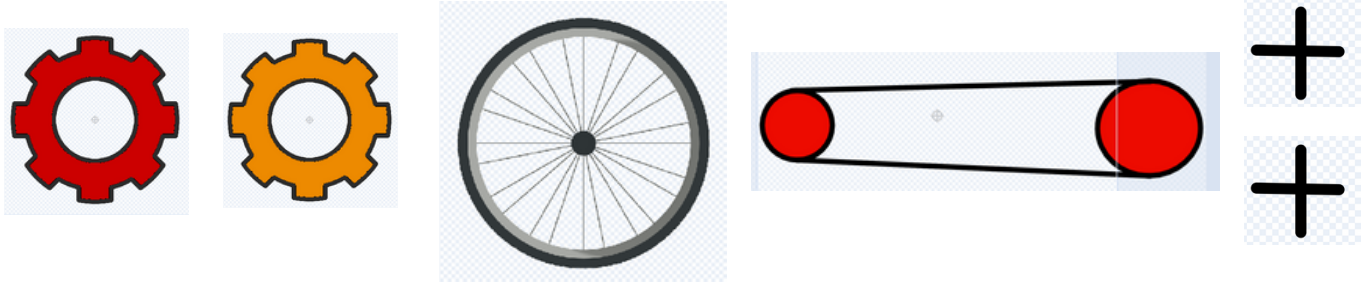


ACTIVIDAD 4: MECANISMO - PARTE 1

Creación del mecanismo en Scratch

En esta actividad, vamos a crear un mecanismo para ver el funcionamiento de las ruedas. Dibujaremos los 3 últimos objetos y los 3 primeros puede [descargarlo aquí](#).



Paso

1



Cada pieza será dibujada como un objeto, primero pulsamos en Pintar en el área de objetos

Paso

2

Contorno



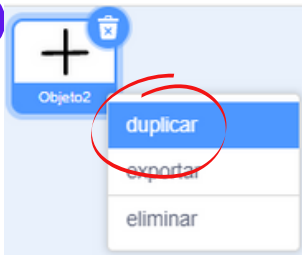
14

Vamos a poner 14 en contorno y luego pulsamos en la línea y creamos una horizontal y otra vertical. El objeto debe quedar como una cruz.



Paso

3



Vamos a duplicar el objeto creado, para eso en el área de objeto, clic derecho sobre el objeto y duplicar.

Paso

4

Repetimos el paso uno para crear otro objeto. Luego, pulsar en el círculo.



Paso

5

Seleccionamos un de relleno y contorno le ponemos 8

Relleno



Contorno



8

Paso

6

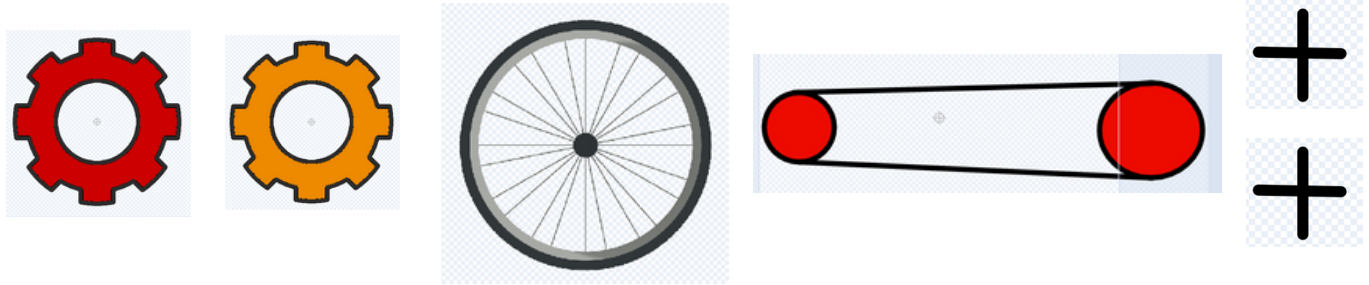
Vamos a crear 2 círculo, uno pequeño del lado izquierdo y otro más grande del lado derecho



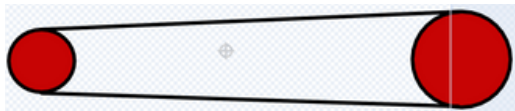
ACTIVIDAD 4: MECANISMO - PARTE 2

Creación del mecanismo en Scratch

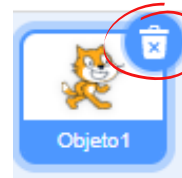
En esta actividad, vamos a crear un mecanismo para ver el funcionamiento de las ruedas. Dibujaremos los 3 últimos objetos y los 3 primeros puede [descargarlos aquí](#).



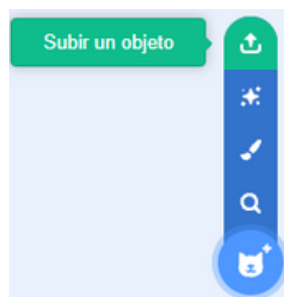
Paso 7 Pulsamos sobre la línea para unir ambos círculo.



Paso 8 Pulsar en el objeto del gato y eliminarlo.



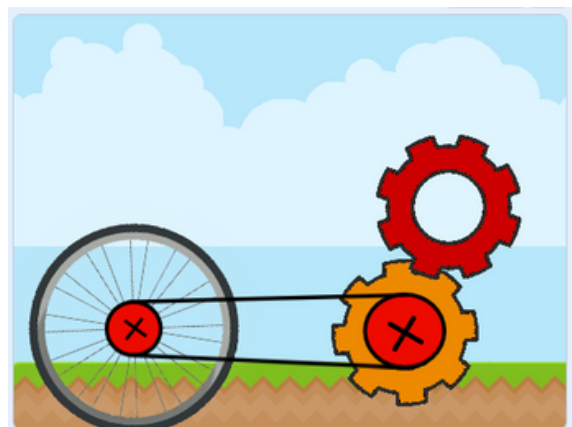
Paso 9 Vamos insertar los tres primeros objetos. Recuerda descargarlos. En el área de objeto pulsar en Subir un objeto y subir los 3.



Paso 10 El área de objeto debe quedar así.



Paso 11 Agregamos un fondo de escenario de nuestro agrado y luego organizamos los objetos de la siguiente forma:



ACTIVIDAD 4.1: MECANISMO - PARTE 1

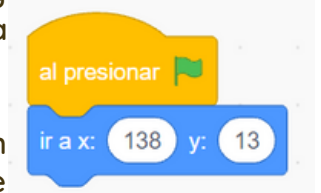
Vamos a programar el objeto de color rojo o engranaje

1



Primero vamos a pulsar sobre el engranaje de color rojo en el área de objetos, luego pulsamos en el bloque eventos y arrastramos al área de programación: Al presionar la bandera verde.

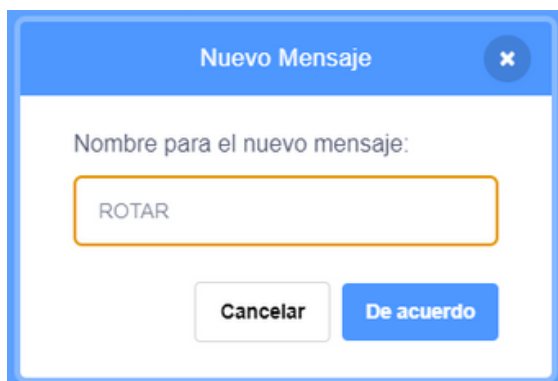
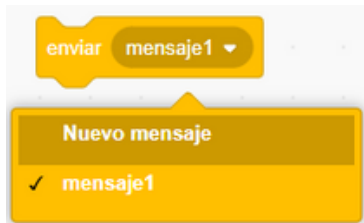
Luego pulsamos en el bloque de movimiento, movemos un poco el objeto y así obtenemos la ubicación con el bloque de ir a x: y; luego, arrastramos el bloque hacia el área de programación y acoplamos al primer bloque.



Luego en el bloque eventos, buscamos el bloque por siempre, arrastramos y acoplamos y luego pulsamos en el bloque de movimiento y arrastramos gira y le ponemos 3 para que el giro sea leve.



Luego en el bloque eventos, buscamos el bloque por enviar mensaje, pulsamos en nuevo mensaje y le ponemos como nombre ROTAR



El código final debe quedar así:



En el bloque apariencia, está el bloque ir a la capa de atrás.

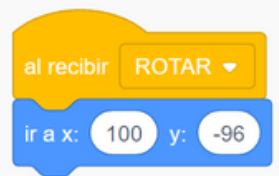
ACTIVIDAD 4.1: MECANISMO - PARTE 2

Vamos a programar el objeto de color mamey o engranaje

2



Primero vamos a pulsar sobre el engranaje de color mamey en el área de objetos, luego pulsamos en el bloque eventos y arrastramos al área de programación: Al recibir ROTAR.



Luego pulsamos en el bloque de movimiento, movemos un poco el objeto y así obtenemos la ubicación con el bloque de ir a x: y; luego, arrastramos el bloque hacia el área de programación y acoplamos al primer bloque.

Luego en el bloque eventos, buscamos el bloque por siempre, arrastramos y acoplamos y luego pulsamos en el bloque de movimiento y arrastramos gira y le ponemos 3 para que el giro sea leve.



El código final debe quedar así:



En el bloque apariencia, está el bloque ir a la capa de atrás.

Vamos a programar los demás objetos

3

Cada objeto debe ser programado de la siguiente manera:



```

al recibir ROTAR ▼
ir a la capa de atrás ▼
ir a x: -135 y: -92
por siempre
  girar 3 grados
  
```



```

al presionar
  ir a x: -42 y: -86
  
```



```

al recibir ROTAR ▼
ir a la capa de adelante ▼
ir a x: -135 y: -93
por siempre
  girar 3 grados
  
```



```

al recibir ROTAR ▼
ir a la capa de adelante ▼
ir a x: 100 y: -96
por siempre
  girar 3 grados
  
```



Ver el proyecto terminado:

<https://scratch.mit.edu/projects/668703997>



[Clic aquí para descargar los objetos](#)