

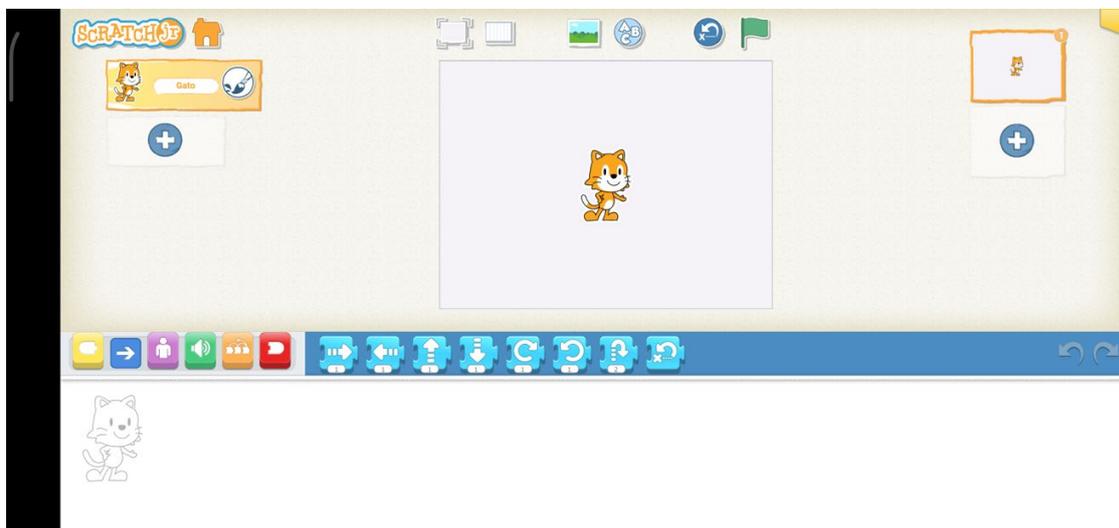


Primero de todo tenemos que descargar el programa Scratch Jr en tu dispositivo móvil, ordenador o Tablet. Se puede descargar fácilmente en Apple, Android y google Chrome Store.

Abrimos el programa para realizar la actividad.

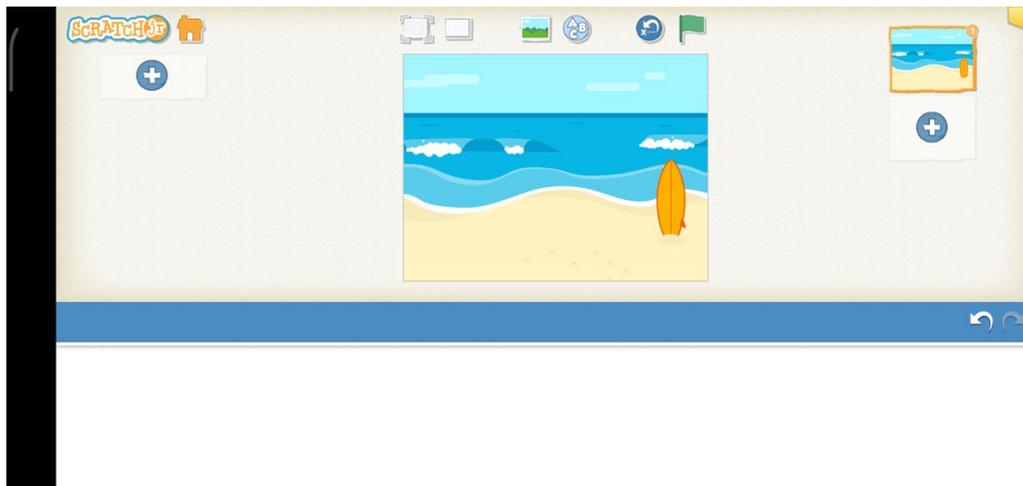
Primera actividad: Hacer que el sol se oculte.

1-Añadimos un nuevo proyecto

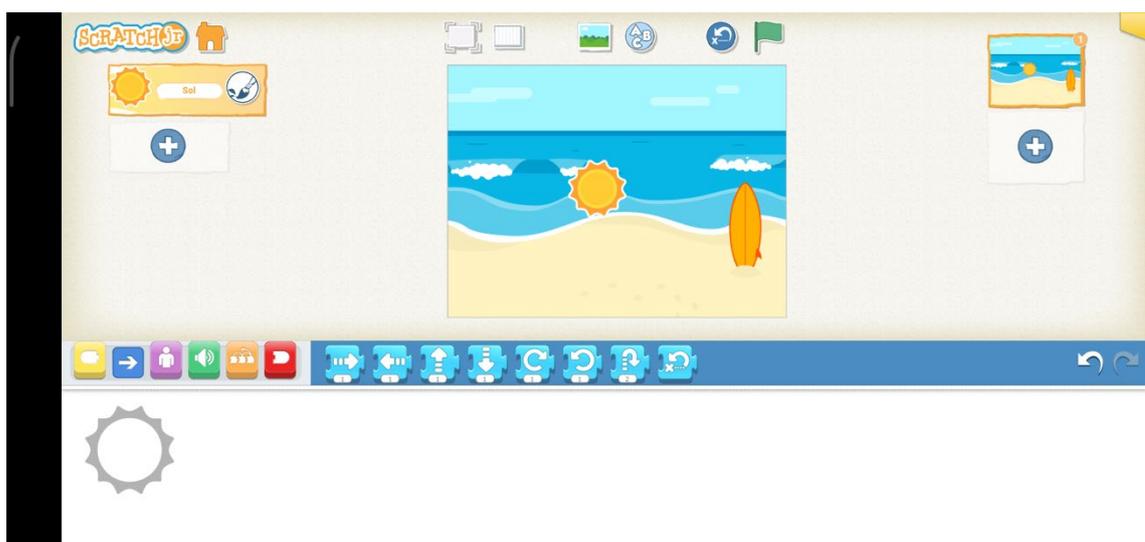


Mantenemos presionado al gato para así poder eliminarlo y empezar de 0.

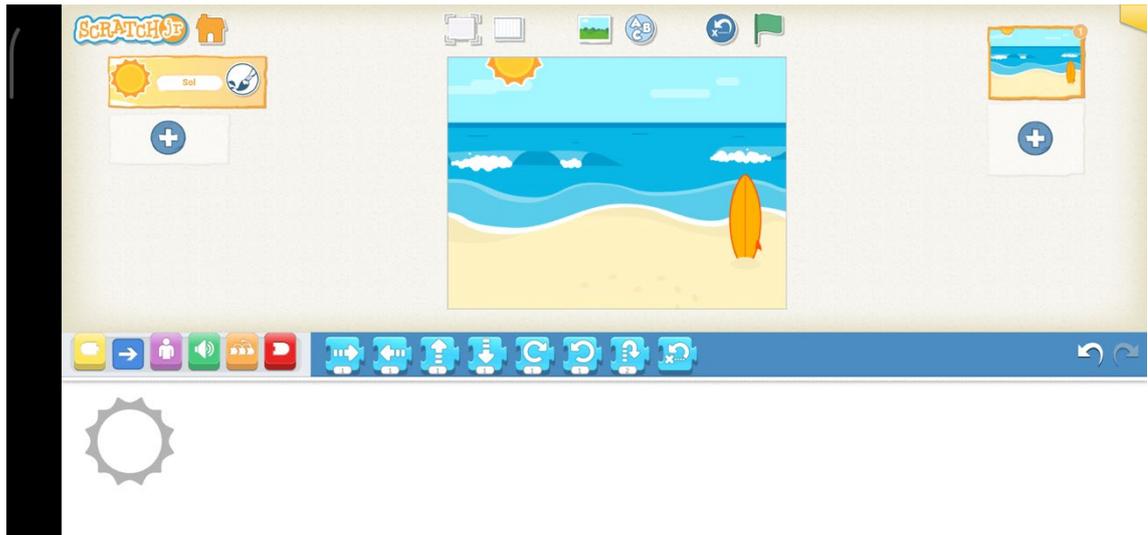
2-**Escogemos el fondo. (De día):** Añadimos el fondo de la playa. Para añadirlo tenemos que seleccionar el botón de arriba donde se ve un prado.



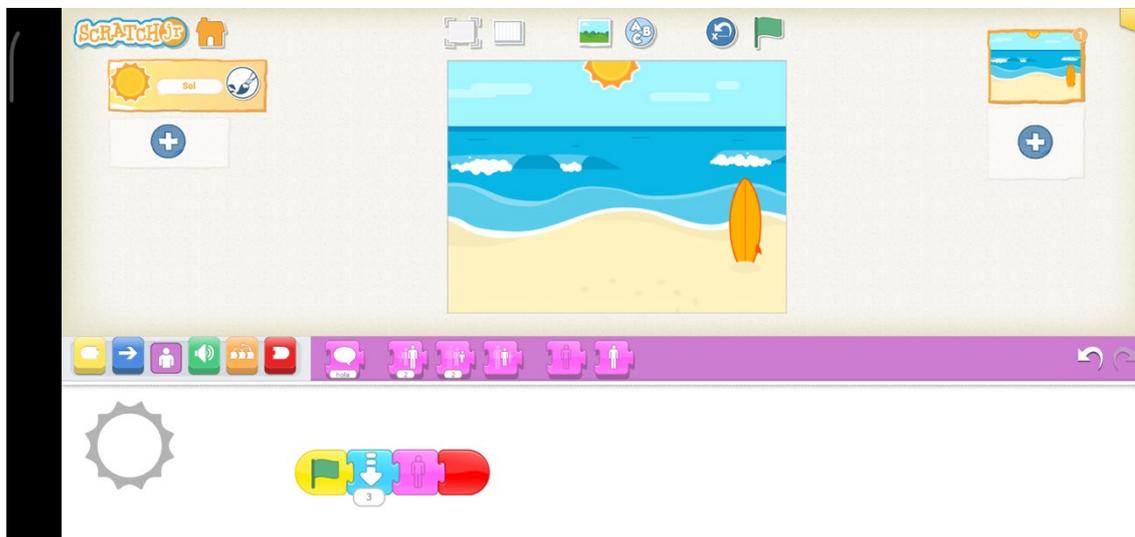
3. **Escogemos el personaje (Sol):** Para añadirlo debemos de clicar al (+) a la izquierda y seleccionar el sol.



4. **Mover el personaje al sitio del inicio:** Este paso es tan fácil como arrastrar al sol a la posición en la cual queremos que parta de inicio.

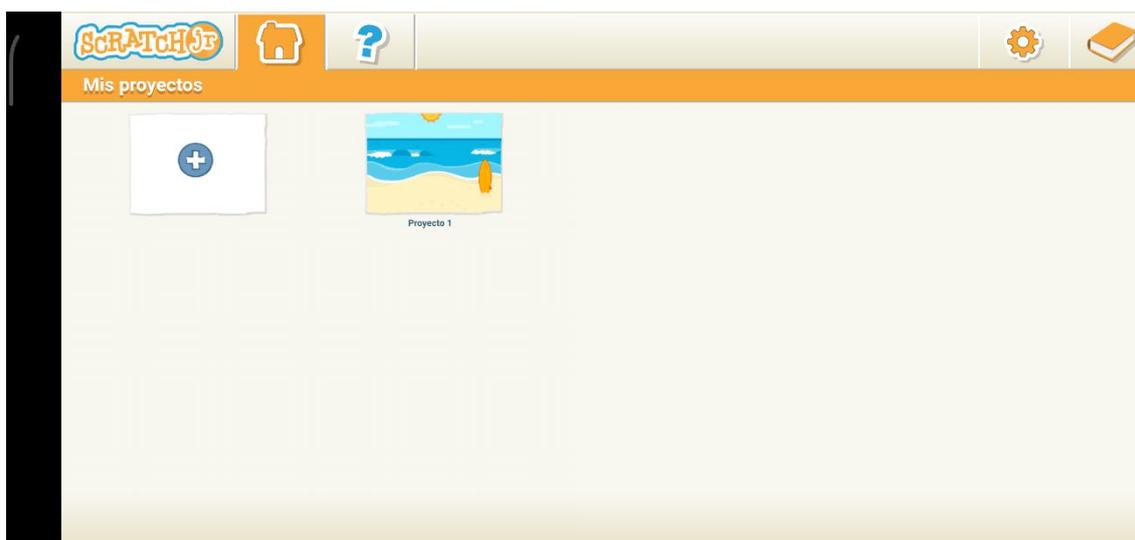


5. **Programarlo:** Aquí debemos hacer que el sol se mueva y desaparezca. En los botones de la parte inferior vemos donde se sitúan y el orden en el cual deben ponerse para que actúe de forma correcta.

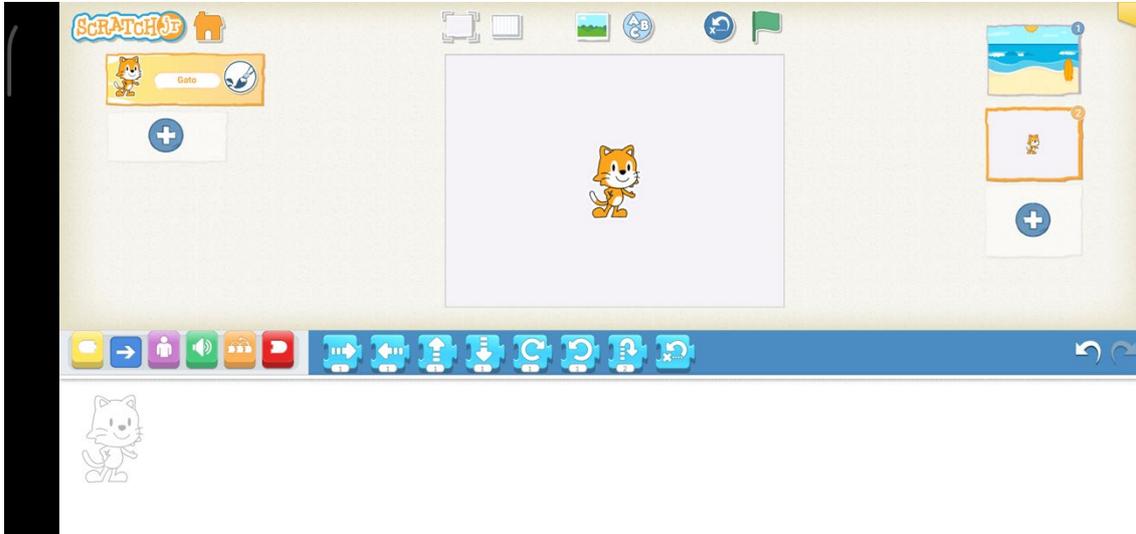


2- Hacer que salga la Luna después de que el Sol se oculte

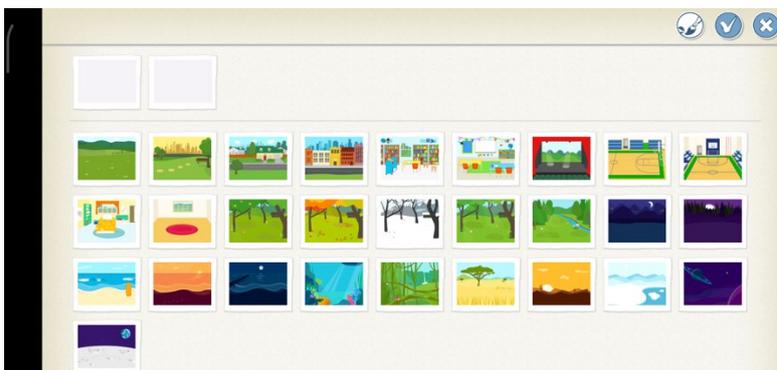
2.1 **Escoger el proyecto:** Entramos en el mismo proyecto realizado anteriormente.

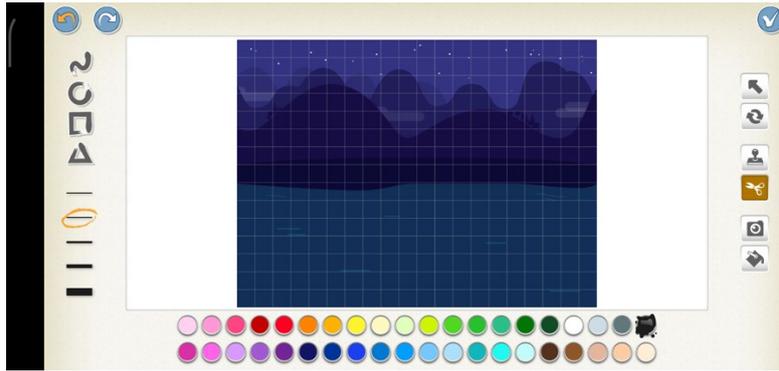


2.2 Añadir una pagina nueva y adicionar el personaje Luna: Primero de todo volvemos a presionar al gato para quitarlo. Seguidamente le damos al botón de la izquierda (+) para añadir el personaje de la luna.



2.3 Escoger el fondo de noche y editarlo para que no se vea la Luna: Para eliminar la luna del fondo escogido, debemos ir a selección de fondos, darle un clic sobre el que queremos y darle al botón de arriba a la derecha el primero (editar) y seguidamente nos salen unas herramientas a la derecha. Le damos un clic sobre las tijeras (recortar) y eliminamos la luna.





2.4 **Cambiar el programa 1 al 2 (Sol a la Luna):** Volvemos al primer fondo dándole un clic solamente. Cambiamos la última función (roja) por la que se indica. (Es la que muestra la segunda diapositiva).



