

# Guía Rápida para Etoys en la Laptop XO del Proyecto OLPC

Traducido por: Sdenka Z. SALAS PILCO (OLPC Puno – PERÙ)

Squeak Etoys es una “herramienta de autor multimedia”—programa que puede descargar a su computadora y luego utilizarlo para crear sus propios medios. Puede escribir sus proyectos y compartirlo con otros. Etoys corre en cualquier máquina con Windows, Mac y Linux, como también en las laptop XO del proyecto OLPC.

Y es gratuito. [Para saber más de Etoys](#)

## Guías acerca de algunos tópicos en Etoys

[Índice](#) 3

### Barra de Navegación (NavBar)

[Guardar y Recuperar](#) 4  
[Seleccionar un Idioma](#) 5

### Paleta de Pintar (Paint)

[Pinceles](#) 6  
[Herramienta Balde](#) 7  
[Herramienta Línea Recta](#) 8  
[Herramienta Círculo](#) 9  
[Herramienta Gotero](#) 10  
[Herramienta Cuadrado](#) 11  
[Herramienta Polígono](#) 12  
[Herramienta Gotero](#) 13  
[Herramienta Sellos](#) 14

### Halos (Halo)

[Mostrar los Halos](#) 15  
[Visor de Mosaicos de Guión](#) 16  
[Halo para Tamaño, Repintar y Duplicar](#) 17  
[Halo para Levantar y Mover](#) 18  
[Halo para Rotar](#) 19  
[Basurero](#) 20  
[Flecha al Centro](#) 21  
[Centro de Rotación](#) 22  
[Halo Menú](#) 23  
[Halo para Crear un Mosaico de Guión](#) 24  
[Halo para Colapsar](#) 25  
[Halo para Propiedades de Color](#) 26

### Provisiones (Supplies)

[Catálogo de Objetos](#) 27  
[Texto](#) 28  
[Todos los Guiones](#) 29  
[Control con Joystick](#) 30  
[Grabador de Sonido](#) 31

## Catálogo de Objetos (ObjectCat)

<a href="#">Barra de Desplazamiento</a>	32
<a href="#">Herramienta Capturar Pedazo</a>	33
<a href="#">Herramienta Lazo</a>	34
<a href="#">Imágenes Digitales</a>	35
<a href="#">Herramienta Fabrica Botones</a>	36

## Libros (Books)

<a href="#">Iconos de la Parte Superior</a>	37
<a href="#">Controles Expandidos</a>	38
<a href="#">Trabajando con Capas</a>	39
<a href="#">Mosaicos de Navegación del Libro</a>	40

## Mosaicos de Guión (ScriptTile)

<a href="#">Avanza</a>	41
<a href="#">Gira</a>	42
<a href="#">Rebota</a>	43
<a href="#">Mosaicos X e Y</a>	44
<a href="#">Categoría Uso del Lápiz</a>	45
<a href="#">Rastros en el Campo de Juegos</a>	46
<a href="#">Sellos o Firmas</a>	47
<a href="#">Dirección</a>	48
<a href="#">Factor de Escala</a>	49
<a href="#">Ocultar y Mostrar</a>	50
<a href="#">Entrada desde el Mundo</a>	51
<a href="#">Categoría Sonido</a>	52
<a href="#">Números Aleatorios</a>	53
<a href="#">Ubicación Exacta</a>	54
<a href="#">Ancho y Longitud</a>	55
<a href="#">Avanza y Gira</a>	56
<a href="#">Categoría Pruebas</a>	57

## Menú (Menu)

<a href="#">Normal y Latiendo</a>	58
<a href="#">Iconos del Visor</a>	59
<a href="#">Iconos del Editor de Guiones</a>	60
<a href="#">Botón para activar un Guión</a>	61
<a href="#">Agárrame y Muéstrame</a>	62
<a href="#">Observadores</a>	63
<a href="#">Papel de Gráfico en el Campo de Juegos</a>	64

# Índice



Cada guía es un libro interactivo creado para ayudarte a aprender una herramienta, mosaico o técnica útil.

Las ideas en estas guías pueden ser combinadas y re combinadas para crear muchas clases de proyectos.

Puedes crear proyectos acerca de cualquier tema. Hacer rompecabezas, juegos, animaciones, simulaciones y presentaciones.

Algunos de los temas básicos están listados al principio.

Las guías se han ordenado en grupos pero no es necesario leerlos en un orden particular.

Prueba unos cuantos de ellos y luego sigue a tu imaginación y busca las guías que te ayudarán a viajar por nuevos caminos.

Etoys es una herramienta para explorar ideas.

Sigue adelante con tesón y si algo no funciona de la manera que querías, piénsalo de nuevo o cierra el Etoys y comienza de nuevo.

Siempre hay sorpresas cuando aprendes nuevas cosas.

Pregúntate porqué.  
Pregúntate cómo.  
Pregúntate.



# Guardar y Recuperar Proyectos

Barra de Navegación:  
 Guardar un Proyecto y  
 Encontrarlo Otra vez

Hacer clic en el icono Diario de la Barra de Navegación para Guardar un proyecto.



El proyecto se convierte en una entrada en el Diario (en la XO solamente) y lo encontrarás ahí.



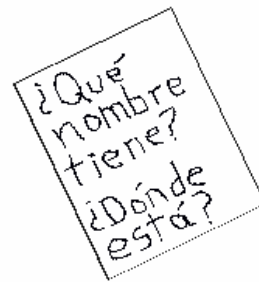
Abre el Diario para encontrar un proyecto.

Abre una vista detallada y cambia el nombre del proyecto o añade etiquetas para ayudarte a ordenar las ideas más tarde.

Haz clic para abrirlo.



Dales a los proyectos nombres significativos; los nombres sin sentido son difíciles de recordar.



imán para proyectos perdidos

# Seleccionar un Idioma

## Barra de Navegación: Seleccionar un Idioma

Etoys está disponible en muchos idiomas.

Hacer clic en el icono Bandera de la Barra de Navegación para abrir un menú de opciones.

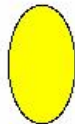


Haz clic en el icono Bandera y selecciona un nuevo idioma para traducir este guión.

Los guiones terminados pueden ser traducidos a cualquiera de los idiomas disponibles.



Compara el mismo guión en Español y en Inglés.



Voluntarios han trabajado para proveer estas opciones y otros voluntarios están trabajando para añadir más idiomas al menú.



# Pinceles

Herramientas de Pintar:  
Seis Tamaños de Pincel,  
Borrador y Formas



Haz clic en la paleta de pintar en la Barra de Navegación y pintar utilizando los seis tamaños de pincel.



Haz clic en la herramienta Borrador para hacer pequeños cambios en detalle.

Existen también seis tamaños de borrador. Experimenta.



Haz clic en la pestaña inferior derecha de la paleta de pintura para abrir la herramienta de Formas.

También hay seis tamaños para cada una de estas formas.



# Paleta de Colores

Herramientas de Pintar:  
Una Paleta de Colores



Haz clic en la paleta de pintura de la Barra de Navegación.

Desplaza el ratón sobre los colores rosado y negro para abrir un arco iris de colores.

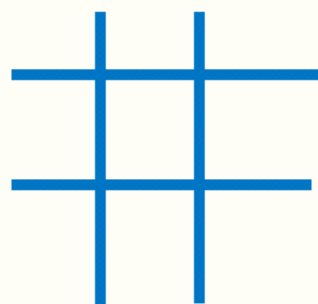
Haz clic sobre un color para seleccionarlo.



Busca colores como éstos.



Encuentra el color gris.



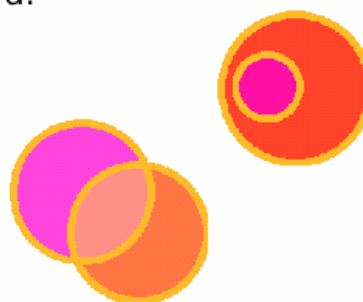
# Herramienta Balde

Herramientas de Pintar:  
El Balde Rellena los Espacios  
con Color



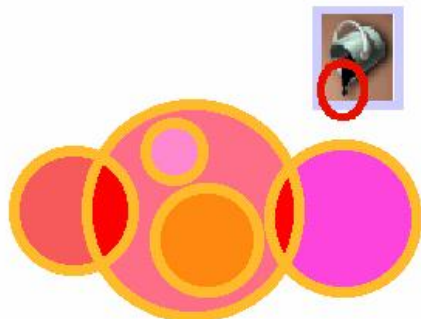
Haz clic en la Paleta de Pintura de la Barra de Navegación.

Dibuja una figura con el pincel. Selecciona la herramienta Balde y haz clic para rellenar un área con pintura.



Pon el pequeño + que está en la punta del Balde sobre la parte del dibujo que quieres pintar.

También el fondo de color de los dibujos puede ser cambiado y repintado con esta herramienta.



Si la figura tiene una abertura en su borde, el color se esparcirá fuera de la figura.



# Herramienta Línea Recta

Herramientas de Pintar:  
Herramienta Línea Recta



Haz clic en la Paleta de Pintura de la Barra de Navegación y luego clic en la pestaña inferior derecha para abrir o cerrar la herramienta de Línea Recta.

Experimenta.



Usa la herramienta de Línea Recta y presiona la tecla MAYUS para hacer líneas horizontales y verticales perfectas o en ángulos de cuarenta y cinco grados.

PRUEBA

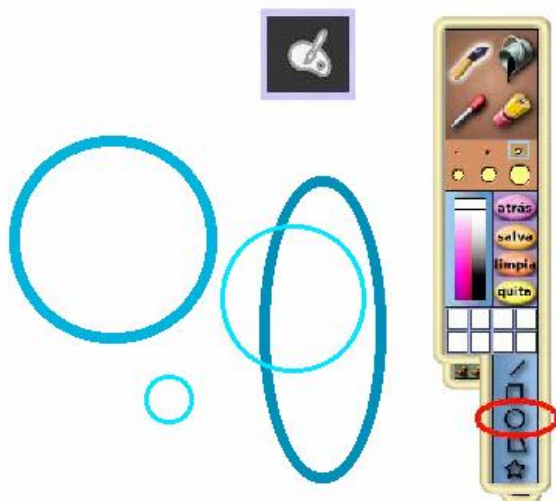
Prueba todos los seis tamaños de pincel con la herramienta Línea Recta.



CHAU

# Herramienta Círculo

Herramientas de Pintar:  
Círculos y Elipses con la  
Herramienta Forma



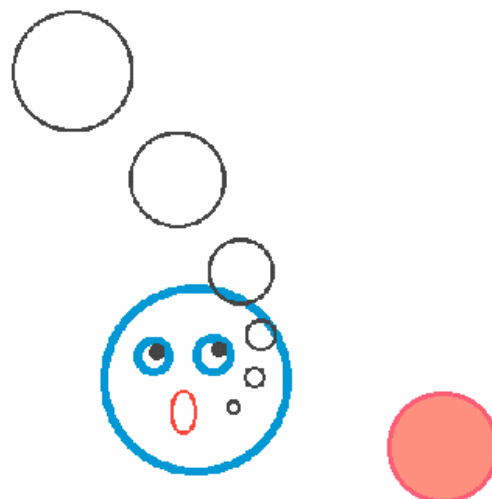
Abre la Paleta de Pintura de la  
Barra de Navegación y haz clic en  
la pestaña inferior derecha para  
abrir la herramienta Forma.



Selecciona la herramienta Círculo  
(Elipse) y luego escoge un tamaño  
de pincel. Prueba todos los seis  
tamaños.

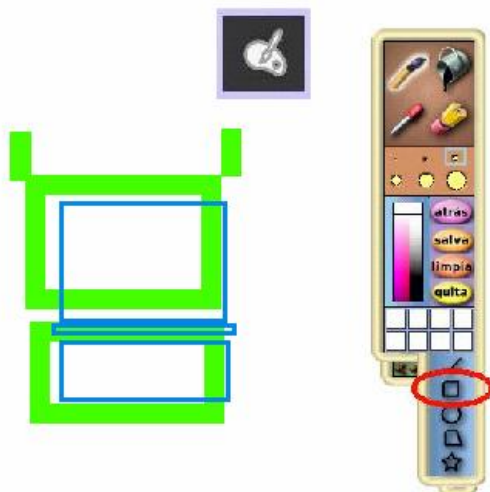


Mantén presionada la tecla MAYUS  
del teclado y utiliza la herramienta  
Círculo (Elipse) para dibujar círculos  
perfectos.



# Herramienta Cuadrado

Herramientas de Pintar:  
Herramienta Cuadrado para Líneas  
Rectas y Ángulos Rectos

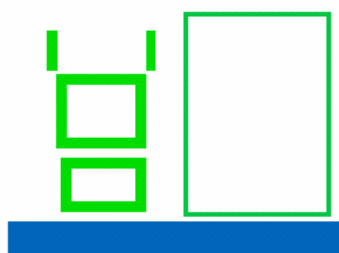


Haz clic en la Paleta de Pintura de la Barra de Navegación.

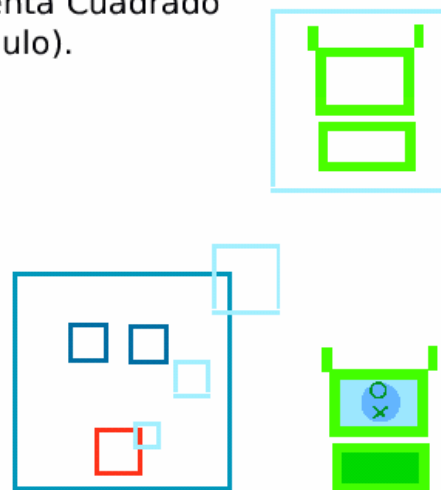
Haz clic en la pestaña inferior derecha para abrir y cerrar las herramientas. Selecciona el Cuadrado (Rectángulo).



Experimenta con la herramienta Cuadrado (Rectángulo) y todos los seis tamaños de pincel.



Dibuja cuadrados manteniendo presionada la tecla MAYUS del teclado, mientras usas la herramienta Cuadrado (Rectángulo).



# Herramienta Polígono

Herramientas de Pintar:  
Herramienta Polígono para Líneas  
Rectas y Vértices Agudos



Abre la Paleta de Pintura de la  
Barra de Navegación.

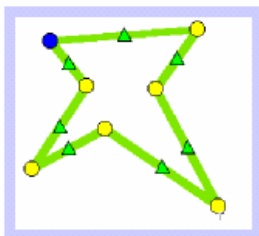
Haz clic en la pestaña inferior  
derecha para abrir la herramienta  
de Forma.

Hay cinco herramientas  
y el Polígono es el  
cuarto contando desde  
arriba.



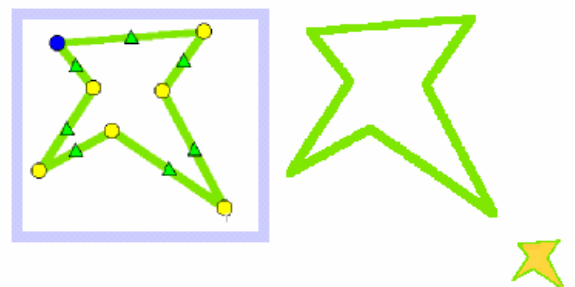
La herramienta Polígono dibujará  
una figura cerrada con tantos lados  
y vértices como desees.

Arrastra los pequeños círculos y  
triángulos, pues son los  
Manipuladores para cambiar la  
forma.



Si los Manipuladores desaparecen,  
ya no aparecerán para esa figura.

Haz clic para abrir una nueva  
herramienta Polígono si necesitas  
una figura diferente. Haz clic en  
SALVA para cerrar la pintura y  
utilizar los guiones.



# Herramienta Gotero

Herramientas de Pintar:  
El Gotero Recoge un Color  
en Forma Exacta



Haz clic en la Paleta de Pintura de la Barra de Navegación y haz clic sobre el Gotero.

Toca con la punta del gotero cualquier color y haz clic.

El Gotero llena la herramienta Pincel o Balde con el color seleccionado.



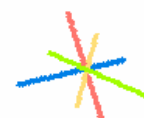
El Gotero identifica los colores con precisión matemática.



color	
Rectángulo's color	← 69
Rectángulo's componente rojo	← 69
Rectángulo's componente verde	← 91
Rectángulo's componente azul	← 0
Rectángulo's componente alfa	← 100
Rectángulo's tonalidad	← 75
Rectángulo's brillo	← 91
Rectángulo's saturación	← 100

Abre una Paleta de Pintura y selecciona en forma exacta estos colores.

Prueba con y sin el Gotero.



# Herramienta Sellos

Herramientas de Pintar:  
Sellos para Copiar



Haz clic en la Paleta de Pintura de la Barra de Navegación; dibuja una figura.

Clic sobre la pestaña inferior izquierda de la paleta de pintura para abrir la herramienta Sello. Clic sobre una herramienta.

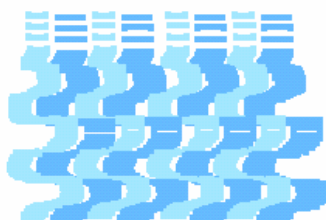
Utiliza el ángulo que reemplaza al cursor y arrástralo alrededor de una parte o de toda la figura.



Utiliza la herramienta Sellos para añadir una textura y una sombra.

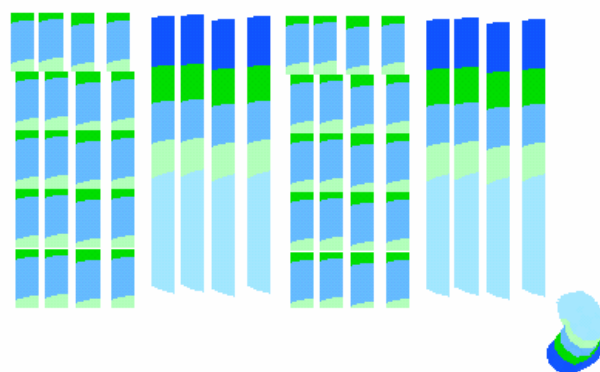
Sellar-Mover-Sellar tendrá una apariencia diferente de Sellar-Deslizar-Sellar.

Experimenta.



También crea estampados con los sellos.

Haz clic en otra herramienta diferente de la Paleta de Pintura para cerrar la herramienta Sellos.



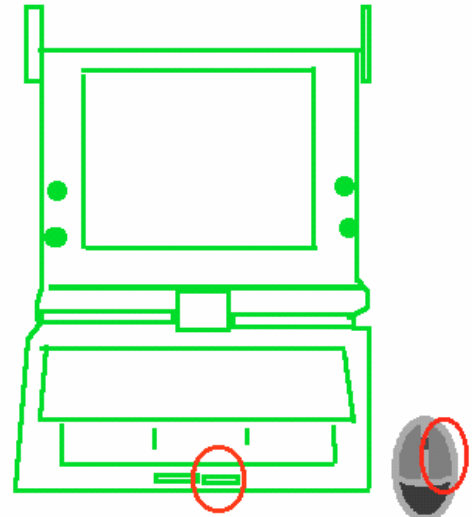
# Mostrar los Halos

## Herramienta Halos: Como Hacer Aparecer los Halos



Aquí vemos halos alrededor de un rectángulo verde. Los Halos son un conjunto de controles que te permiten hacer cambios a los objetos en Etoys.

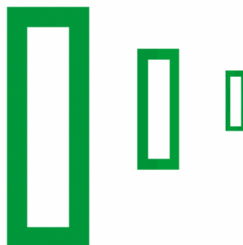
Hacer CLIC DERECHO sobre el rectángulo para mostrar los halos.



clic en el botón derecho

Haz aparecer los halos para cada uno de los siguientes rectángulos.

Los halos para los objetos pequeños con líneas finas son los más difíciles de mostrar porque el punto de la flecha debe estar exactamente sobre la línea.



Cada objeto tiene halos y cada halo tiene un globo de ayuda.

Hay capas de objetos en la pantalla. Encuentra los halos para el Libro, para la Página y para el Texto.

Muestra los halos del rectángulo verde y experimenta con sus controles.



# El Visor de Mosaicos de Guión

## Herramienta Halos: El Visor

El Visor contiene mosaicos de guión que proveen información y controlan las acciones y propiedades de los objetos.

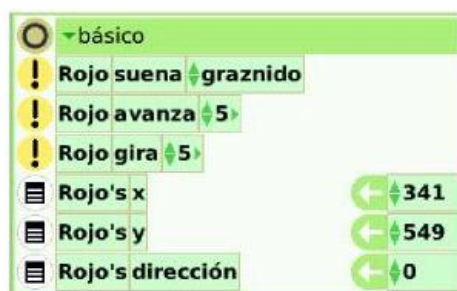
Clic Derecho sobre el círculo rojo y luego clic en el halo Celeste para ver un conjunto de mosaicos.

Para escribir un guión: haz clic en un mosaico y arrástralo hacia la pantalla.



Los mosaicos del Visor están organizados en categorías.

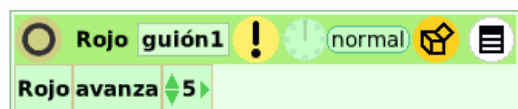
Algunos mosaicos aparecen en más de una categoría.



Existen más de 150 mosaicos agrupados en más de 20 categorías y más de 100 comandos de menú.

Un mosaico seleccionado de la Categoría BÁSICO en el Visor del círculo Rojo conforma este guión (guión1).

Haz clic sobre el pequeño reloj verde.



Necesitas practicar para aprender sobre las muchas posibilidades de Etoys y para manejar todas las nuevas ideas que trae consigo.

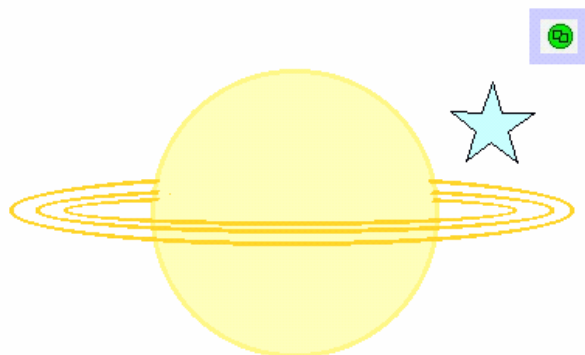
¡Bienvenido!  
¡Buena Suerte!  
¡Bien Pensado!  
¡Empieza!

HOLA

# Halo para Tamaño, Repintar y Duplicar

## Herramienta Halos: Cambiar Tamaño, Repintar y Duplicar

El halo Verde hace copias.



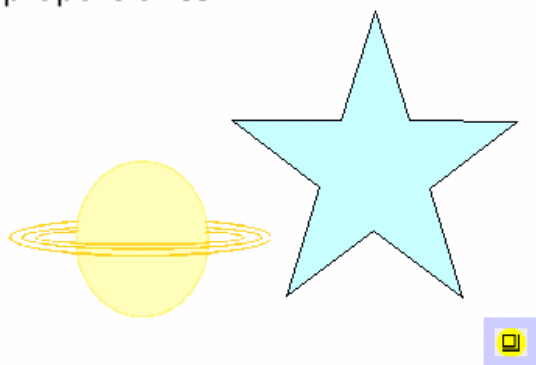
Dibuja una figura y guárdala con SALVA; luego haz clic sobre la Estrella que se encuentra en el baúl de Provisiones.

Las herramientas para repintar figuras y para repintar objetos son diferentes. Experimenta con ambos.

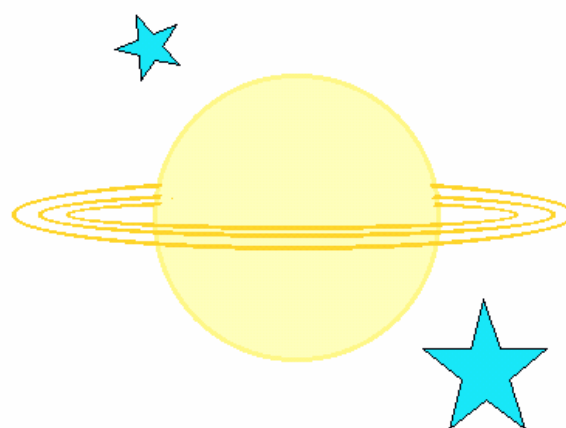


Utiliza el halo Amarillo para cambiar el tamaño.

Mantén presionada la tecla MAYUS y arrastra el halo para cambiar las proporciones.

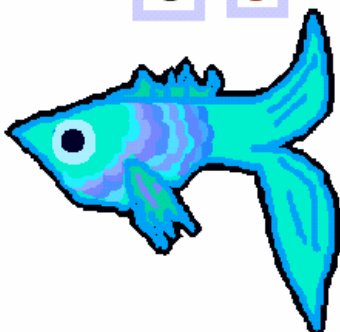


Las copias de los objetos que tienen guión, también incluirán esos guiones.



# Halo para Levantar y Mover

Herramienta Halos:  
Levantar y Mover



Levanta este pececito con su halo Negro para sacarlo de este Libro y ponlo en el Mundo (arrástralo hacia la pantalla).



PezAzul's x = 191

PezAzul's y = 163

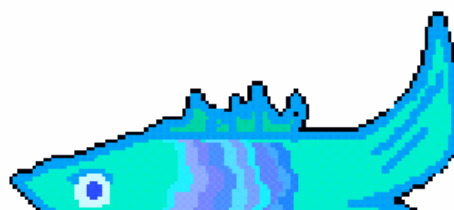
Levanta este pececito con su halo Café y no podrás sacarlo de este Libro.



PezAzul2's x = 200

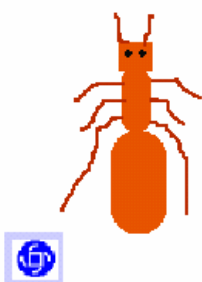
PezAzul2's y = 200

Utiliza el halo Café de este gran pez para moverlo hacia arriba.



# Halo para Rotar

Herramienta Halos:  
Rotar un Objeto con el Halo Azul



Clic Derecho sobre la hormiga para mostrar los Halos.

Arrastra el halo Azul; verás que cambia la dirección.



Hormiga's dirección = 48

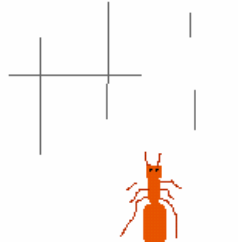
Haz clic sobre el número 45 en el mosaico de abajo y tipea un nuevo número.

Presiona ENTER y la dirección de la hormiga cambiará. Utiliza el halo Azul para retornar a la dirección 45.



Hormiga2's dirección = 45

Ejecuta el guión (clic sobre el reloj verde) y dibuja una letra o número usando el halo Azul para cambiar la dirección.



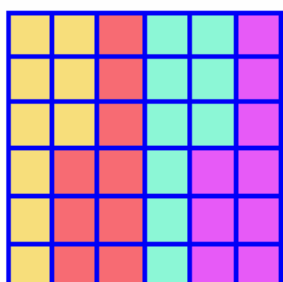
Hormiga3 guión1 ! normal

Hormiga3 avanza 5 ▶



# Basurero

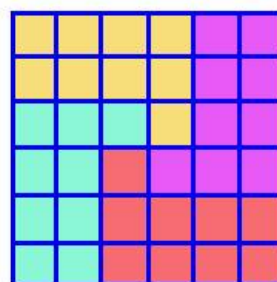
Herramienta Halos:  
 Mover al Cubo de Basura  
 . . . y Como Recuperarlo Otra Vez



Clic Derecho en la figura de arriba para mostrar sus halos y luego haz clic en la **X**.

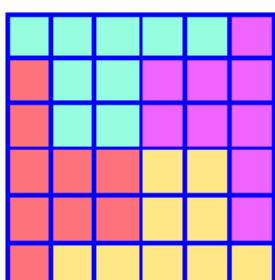
Abre los halos para esta figura y haz clic en la **X**.

El Cubo de Basura que aparece en el Mundo retendrá todos los objetos hasta que quieras deshacerte totalmente de ellos.



Ejemplo de Cubo de Basura

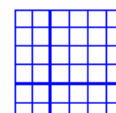
También los objetos pueden ser arrastrados hacia el Cubo de Basura. Pruébalo.



Doble Clic en el Cubo de Basura para ver lo que hemos arrojado.

Voltea las páginas del Libro BASURA para ver todos los objetos que están ahí.

Arrastra hacia afuera las cosas que quieres volver a usar.



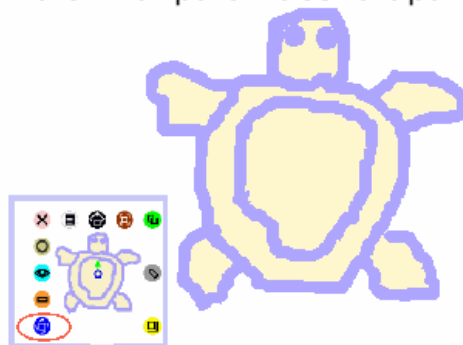
# Flecha al Centro

Herramienta Halos:  
Una Flecha en el Centro de  
Rotación Muestra la Dirección del  
Movimiento



Clic Derecho sobre la tortuga y  
arrastra la pequeña flecha en el  
centro de rotación hacia una nueva  
dirección.

Si la flecha está oculta, mueve el  
halo Azul para hacerla aparecer.

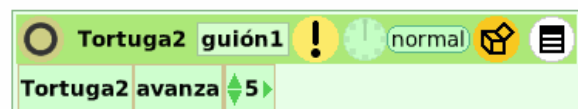
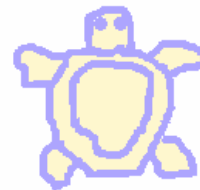


La cabeza de esta tortuga apunta  
hacia la parte superior de la pantalla  
pero la dirección de la flecha apunta  
a una dirección de 45.

Haz clic en el reloj verde para  
ejecutar el guión. Pruébalo.  
Modifícalo.



Una figura puede ser girada  
hacia cualquier dirección con el  
halo Azul de Rotación y su flecha  
verde de Dirección puede  
apuntar a cualquier dirección  
también. Pruébalo.

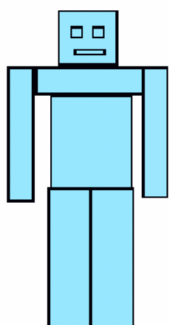


# Centro de Rotación

## Herramienta Halos: El Centro de Rotación

Cada objeto tiene un centro de rotación. El centro puede ser movido a cualquier lugar de la pantalla.

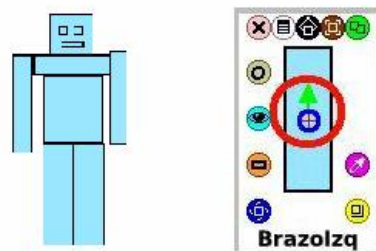
Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión.



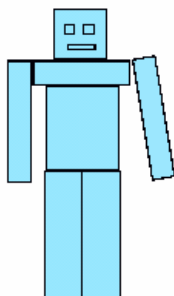
Brazolzq guión ! normal   
 Brazolzq gira 5 ▶

Abre los halos para el brazo izquierdo del robot y mueve el halo central azul de Rotación para mostrar su centro de rotación.

Presionando la tecla MAYUS, arrastra el + rojo hacia un nuevo lugar.



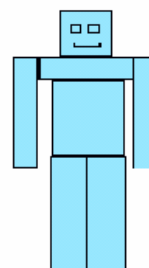
Brazolzq1 guión ! normal   
 Brazolzq1 gira 5 ▶



Brazo guión4 ! normal   
 Brazo gira 5 ▶

Brazo guión5 ! normal   
 Brazo gira -5 ▶

El centro de rotación puede estar lejos del centro del dibujo. Haz clic en el reloj verde para probar este guión.



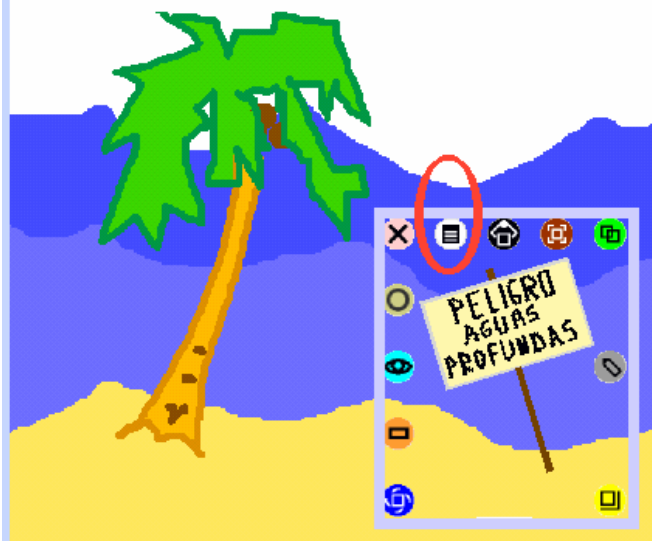
Robot guión2 ! normal   
 Robot gira 5 ▶

+ La cruz roja señala el nuevo centro de rotación del robot



# Halo Menú

Herramienta Halos:  
Comandos del Menú para  
Mayor Control y Facilidad



Clic Derecho en el letrero para  
mostrar sus halos y luego haz clic  
en el halo Blanco de Menú.

Haz clic en el sujetador celeste  
para mantener el Menú  
desplegado y leerlo fácilmente.  
Intenta: enviar el letrero hacia el  
fondo y traerlo hacia el frente.



Necesitarás algo de práctica para  
aprender lo que hay en el Halo  
Menú y en como utilizar esas  
herramientas y comandos.

Experimenta con cada alternativa  
para la palmera y mira lo que  
ocurre.

- evitar que sea eliminado
- se resiste al arrastre
- está bloqueado
- proporcionar recorte
- manipulador de dirección
- aceptar soltado de objetos
- esquinas redondeadas



Prueba estos comandos del Menú para  
el océano.

ajustar como fondo de escritorio  
dibujo...

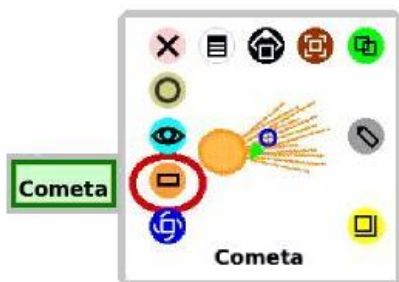
Algunas acciones se pueden deshacer;  
haciendo clic en la flecha de retorno  
en la Barra de Navegación.



# Halo para crear un Mosaico de Guión

## Herramienta Halos: Hacer un Mosaico Representando a Este Objeto

El halo Mosaico te permite asignar propiedades o comportamientos de un objeto a otro objeto.



Dibuja un objeto (estrella) y abre su Visor (halo Celeste).

Dibuja otro objeto (cometa) y también abre su Visor.



Crea un guión como éste para el primer objeto (estrella), ir a categoría BÁSICO, PRUEBAS Y GRÁFICOS.

Cambia la palabra PUNTO por el mosaico obtenido en el segundo objeto (cometa).

Cambia la palabra PUNTO en ambos lugares del guión.



Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión.

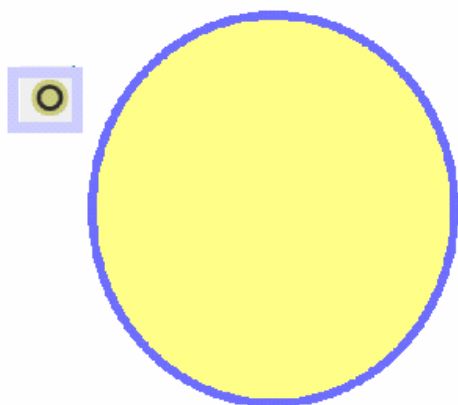


Reiniciar



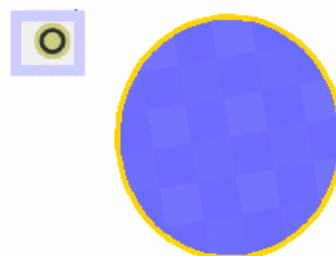
# Halo para Colapsar

Herramienta Halos:  
Colapsar Minimiza un Objeto a  
un Pequeño Botón



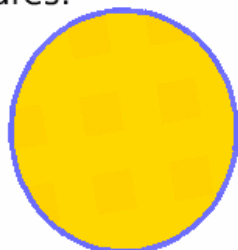
Haz click en la Elipse dentro del baúl de Provisiones y abre sus halos.

El halo Colapsar no aparece mientras el objeto está dentro de un Libro, un Contenedor o un Campo de Juegos. Hay que ponerlos en el Mundo para que aparezca el halo Colapsar.

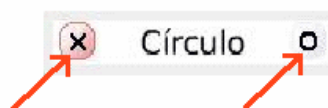


Levanta este círculo con su halo negro, ponlo en el Mundo (arrástralo hacia la pantalla) y aparecerá su halo Colapsar.

Los objetos colapsados se convierten en un botón en la esquina superior izquierda del Mundo y pueden ser movidos a otros lugares.

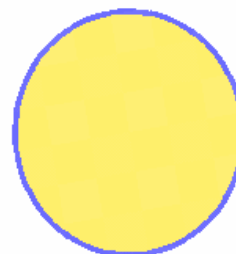


Colapsado, se parecerá a ésto.



Clic para botarlo a la Basura.

Clic para expandirlo otra vez.



# Halo para Propiedades de Color

## Herramienta Halos: Propiedades de Color

Las Propiedades de Color proveen herramientas para personalizar la apariencia de los objetos que están dentro de Provisiones y del Catálogo de Objetos.

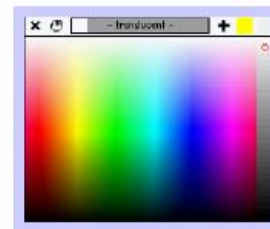
Haz clic en la Elipse dentro de Provisiones para experimentar.

Clic Derecho para abrir sus halos y luego haz clic en el halo Magenta.



Haz clic en el **+** que está en el borde superior de la paleta de color para ver las Propiedades de Color.

Estas Propiedades incluyen: relleno sólido, gradiente radial y degradado, color, estilo y ancho de borde, añadiendo sombra con opciones para su color y distancia.



Las propiedades de color de esta Elipse gigante han sido modificadas de diez maneras:

- color
- relleno gradiente
- segundo color
- relleno radial
- origen del relleno radial
- dirección del relleno radial
- ancho de borde reducido a 0
- sombra añadida
- ancho de sombra
- nuevo color de sombra

Experimentar con estas propiedades te permitirá obtener varias ideas para hacer que tus proyectos tengan la apariencia que tú te imagines.



# Catálogo de Objetos

**Provisiones:**  
El Catálogo de Objetos Contiene  
Herramientas y Objetos  
Listos para Usar



Haz clic en el Catálogo de Objetos que está en el baúl de Provisiones.

Cada botón nos lleva a un grupo de objetos y herramientas.

Clic en la palabra ALFABÉTICO para ver una lista de la A la Z.

Pasar el ratón sobre cada icono en el borde superior del Catálogo de Objetos para leer la información de los globos de ayuda.



Haz clic en un objeto del Catálogo para obtener una copia y usarlo en tu proyecto.

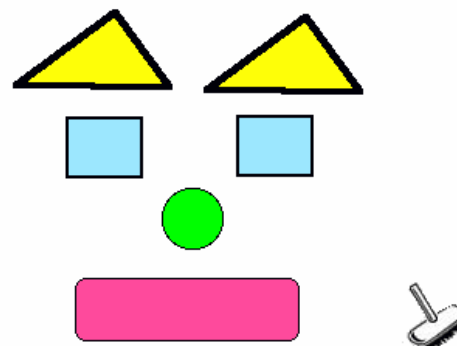
Hay más de 100 objetos en el Catálogo. Algunos tienen mosaicos especiales para usar.

Prueba ésto: Haz clic en un Polígono y abre su Visor, luego en la categoría POLÍGONO verás 13 mosaicos especiales que controlan su comportamiento y propiedades.



Algunos objetos funcionan inmediatamente; algunos deben tener un guión para que hagan lo que deseas.

La ESCOBA, que alinea objetos, funciona al instante; lee su globo de ayuda. Experimenta más.



# Texto

Provisiones:  
Añadiendo Texto a los Proyectos



## Texto

Haz clic en la herramienta Texto dentro de Provisiones. Resalta la palabra y empieza a tipear.

Presiona ENTER en el teclado para empezar una nueva línea de tipo.

Clic Derecho en el Texto para mostrar sus halos.

Tres halos adicionales del Texto son menús para seleccionar Estilo de la Fuente, Tamaño, Énfasis y Alineación.



Prueba los halos adicionales para aprender cuales son sus efectos de apariencia e imagina como ello impactaría en tus lectores.

El ejemplo que se muestra a continuación es KomikaText, tamaño 60 y en Negrita.

Abre el Visor del Texto y selecciona la categoría COLOR.

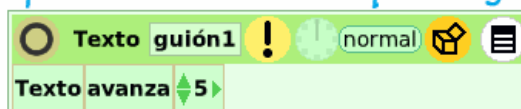
**Texto**

El Visor de la herramienta Texto incluye una categoría especial de mosaicos llamado TEXTO. Pruébalos.

Texto es un objeto; haz que se mueva.

Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión.

*palabras es todo lo que tengo*



**Palabras**

# Todos los Guiones

Provisiones:  
Botón 'Todos los Guiones',  
Detener, Paso a Paso y Ejecutar



Crea un círculo y crea un guión con el mosaico AVANZA 5.

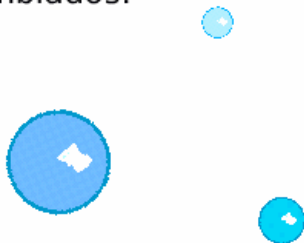
Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener tu guión.



Utiliza el halo Verde para hacer copias de tu dibujo, antes que el guión se detenga.

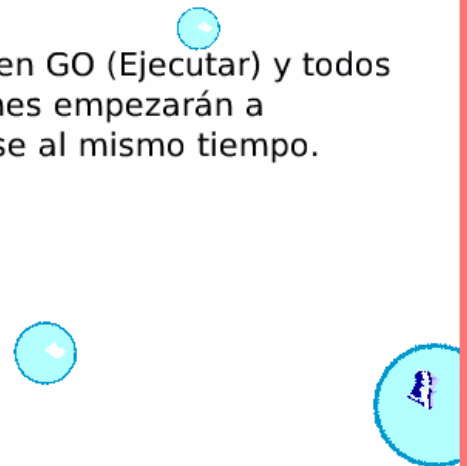
Las copias tendrán el mismo guión y también estarán pausadas.

Las copias y sus guiones pueden ser cambiados.



Abre las Provisiones y arrastra el Botón TODOS LOS GUIONES

Haz clic en GO (Ejecutar) y todos los guiones empezarán a ejecutarse al mismo tiempo.



# Control con Joystick

Provisiones:  
Control Remoto con Joystick



Pruébalo.  
Haz clic y arrastra el punto rojo

Crea un dibujo y un guión.  
Haz clic en el Joystick dentro del baúl de Provisiones y abre su Visor.



Script editor for 'aqua guión2' with 'normal' priority. It contains two blocks: 'aqua avanza' with a value of 5 and 'aqua gira' with a value of 5.

Haz clic en BÁSICO para luego ir a la categoría JOYSTICK y ver sus mosaicos especiales.

Screenshot of the Etoys interface showing the 'Joystick' category selected in the 'BÁSICO' section. The 'Joystick' category is circled in red. Below, a list of joystick-related blocks is shown, including 'Joystick's botón1', 'Joystick's botón2', 'Joystick's desplazamiento', and 'Joystick's ángulo'.

Combina los mosaicos; utiliza el recuadro verde para juntar los mosaicos.

Script editor for 'nuevoRojo guión1' with 'normal' priority. It contains three blocks: 'nuevoRojo avanza' with a value of 5, 'nuevoRojo gira' with a value of 5, and a block for 'Joystick3's izquierda - derecha'.



Script editor for 'NuevoRojo guión1' with 'latiendo' priority. It contains three blocks: 'NuevoRojo avanza Joystick3's arriba abajo', 'NuevoRojo gira Joystick3's izquierda derecha', and a small orange square button in the bottom right corner.

# Grabador de Sonido

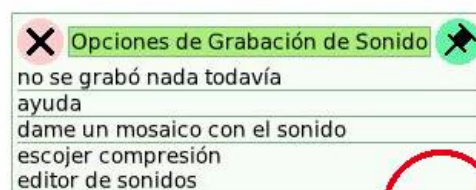
## Provisiones: Grabador de Sonido



Graba sonidos y añádelos a la biblioteca de sonidos de Etoys para usarlos en los proyectos.

Abre las Provisiones y haz clic en el Grabador de Sonido.

Haz clic en el Menú blanco para obtener más ayuda acerca de la herramienta de grabación.



... o simplemente pruébalo.

Haz clic en GRABAR y habla o canta en el micrófono de tu computadora.

Un botón rojo mostrará que la sesión ha empezado.

Una barra amarilla mostrará el nivel del volumen.

Haz clic en PARAR y luego clic en REPRODUCIR para oír tu grabación.

Si deseas, graba otra vez utilizando la misma herramienta.

Haz clic en GUARDAR (el botón más a la derecha), tipea un nombre para el nuevo sonido y clic en ACEPTAR.

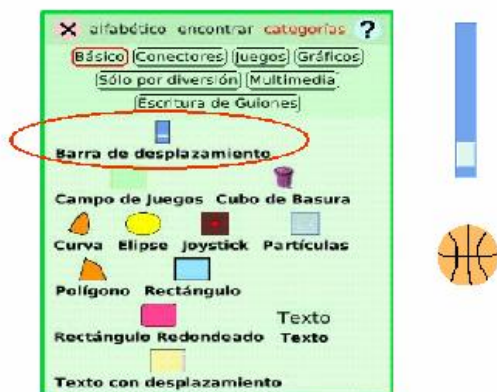
El nuevo sonido es añadido a la lista.

Haz clic en GRAZNIDO para ver la lista de sonidos.



# Barra de Desplazamiento

## Catálogo de Objetos: Barra de Desplazamiento para Control Remoto



Una Barra de Desplazamiento puede tener un guión para controlar a otros objetos.

Crea un dibujo y un guión como el siguiente.

Obtén una Barra de Desplazamiento del Catálogo de Objetos y abre su Visor.



Haz clic en la categoría BÁSICO y luego abre la categoría BARRA DE DESPLAZAMIENTO.

Existe un conjunto especial de mosaicos para la Barra de Desplazamiento. Ábrelo.



Combina los mosaicos uniendo un mosaico de VALOR NUMÉRICO de la Barra de Desplazamiento al VALOR Y de la pelota de Basket.



# Herramienta Capturar Pedazo

## Catálogo de Objetos: Herramienta 'Capturar Pedazo'



Copia lo que desees con esta herramienta.

Haz clic en el Catálogo de Objetos dentro de Provisiones y luego haz clic en Gráficos.

Haz clic en la herramienta Capturar Pedazo en el botón Gráficos del Catálogo de Objetos.



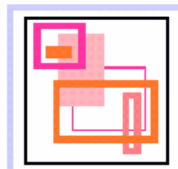
Cuando está seleccionada, la herramienta se convierte en una línea negra con ángulo recto.



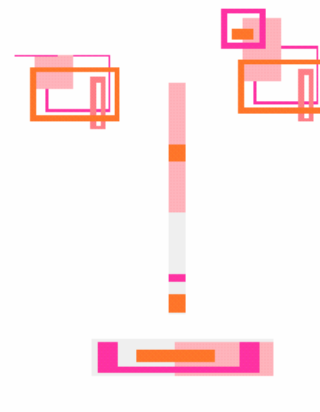
Haz clic y arrastra la herramienta Capturar Pedazo alrededor de un dibujo, diseño o texto; puedes seleccionar todo o una parte.

Los bordes negros se expanden de izquierda a derecha y de arriba para abajo. La copia incluye todo lo que esté adentro.

Las copias de Capturar Pedazo serán rectangulares. Usa el Lazo para formas irregulares.



Los colores, tamaños y proporciones de las copias Capturar Pedazo pueden ser modificadas. También se les puede añadir un guión.



# Herramienta Lazo

## Catálogo de Objetos: Herramienta Lazo



Utiliza el Lazo para realizar copias libres de lo que desees.

Haz clic en el Catálogo de Objetos dentro de Provisiones y luego clic en Gráficos.

Un Lazo se parece a lo siguiente dentro del Catálogo de Objetos.



La herramienta cambia de forma cuando es seleccionada y se parece a un pequeño signo más.

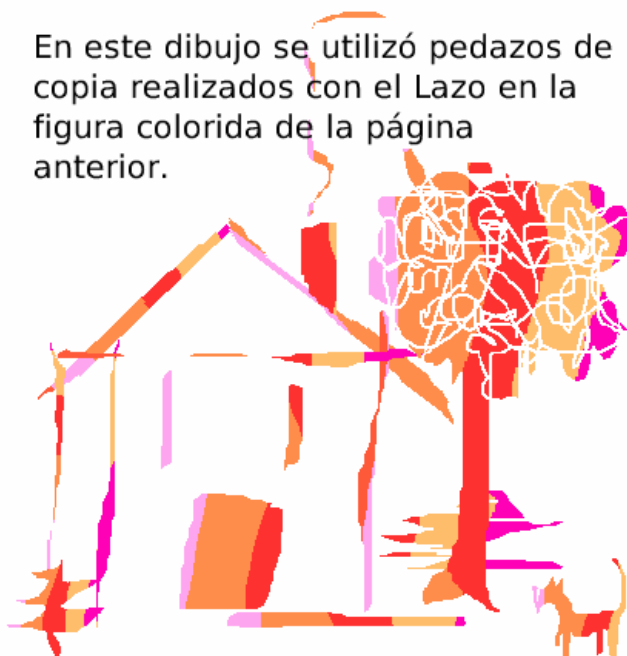


Haz clic y arrastra el Lazo para copiar cualquier forma o parte del original.

Suelta la nueva copia lejos del original, pues sino será difícil poder encontrarla.

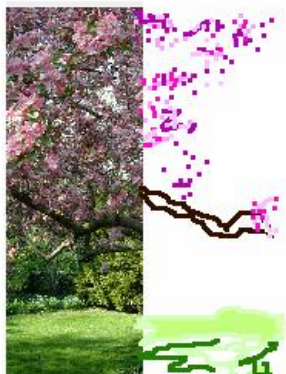


En este dibujo se utilizó pedazos de copia realizados con el Lazo en la figura colorida de la página anterior.



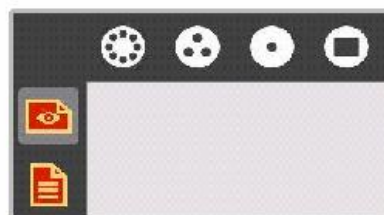
# Imágenes Digitales

## Catálogo de Objetos: Imágenes Digitales en los Proyectos Etoys



Abre el Diario y copia una imagen digital al Portapapeles.

El Portapapeles está en el borde izquierdo del marco (laptop XO).



Desde el Portapapeles, arrastra la foto hacia el proyecto Etoys donde se convertirá en un objeto con halos.

Abre su Visor para crear un guión.

Si la imagen es muy grande, utiliza el halo Amarillo para hacerlo más pequeño.

O . . .

Haz clic en su categoría GEOMETRÍA para cambiarle el FACTOR DE ESCALA.

O . . .

Utiliza la herramienta Capturar Pedazo o Lazo para copiar la parte que desees incluir en tu proyecto y desechar el resto.

Las imágenes digitales utilizan bastante espacio de tu computadora.

Una copia con Capturar Pedazo o Lazo utiliza menos espacio que la imagen original.

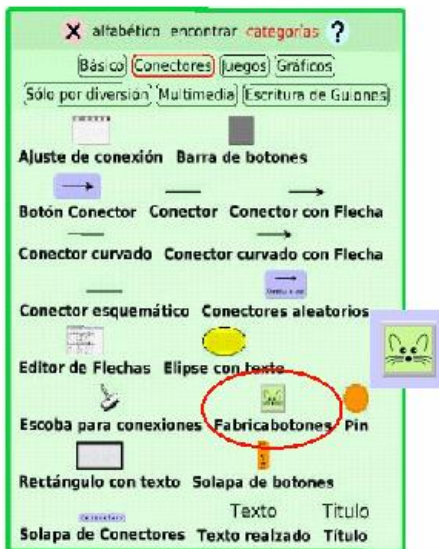
Algunas veces añadir líneas o dibujos en parte de una foto con la Paleta de Pintura de la Barra de Navegación es una manera para incluir los detalles que desees.



# Herramienta Fabrica Botones

## Catálogo de Objetos: Fabrica Botones

El Fabrica Botones hará copias de cualquier objeto que sueltes en él. Aún copias de sí mismo.



Haz clic en el Catálogo de Objetos dentro de Provisiones y luego clic en la categoría CONECTORES.

Haz clic en Fabrica Botones y suéltalo en el Mundo (arrástralo a la pantalla).

Si planeas utilizar en un proyecto muchos Fabrica Botones, añade un segundo Fabrica Botones encima del primero y ello creará copias de sí mismo.

Utiliza las herramientas de pintar para dibujar algo que utilizarás varias veces.

Pon tu dibujo en un Fabrica Botones para hacer copias. Si el objeto tenía un guión antes de ponerlo en el Fabrica Botones, entonces todas las copias también tendrán ese guión.

Estos ejemplos son objetos. Y cada uno será puesto en un Fabrica Botones.

Marcos

Estas letras están dentro de un Fabrica Botones y ahora nos darán una HERRAMIENTA sin fin para hacer palabras o diseños o . . .

Marcos!  
roca cosa  
saco arco

# Iconos de la Parte Superior

## Libros: Los Cinco Iconos de la Parte Superior



Haz clic en Provisiones y luego en el Libro.



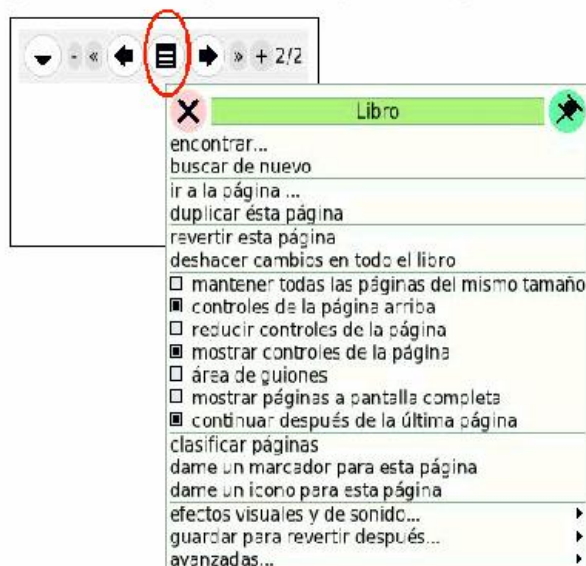
Haz clic en el botón izquierdo del borde superior para abrir y cerrar los controles expandidos.

Pasa el mouse sobre cada icono para leer el globo de ayuda.

Experimenta con estos controles y con los controles expandidos.



El icono del centro abre un menú grande de opciones para explorar.



Haz clic en Texto dentro de las Provisiones y empieza a escribir tu libro.

Utiliza las flechas para pasar las páginas y leer este pequeño libro.



**¡Palabras!**

# Controles Expandidos

## Libros: Herramientas del Menú en los Controles del Libro



Haz clic en Provisiones y luego en el Libro.

Haz clic en el círculo de la izquierda para expandir las opciones de control.



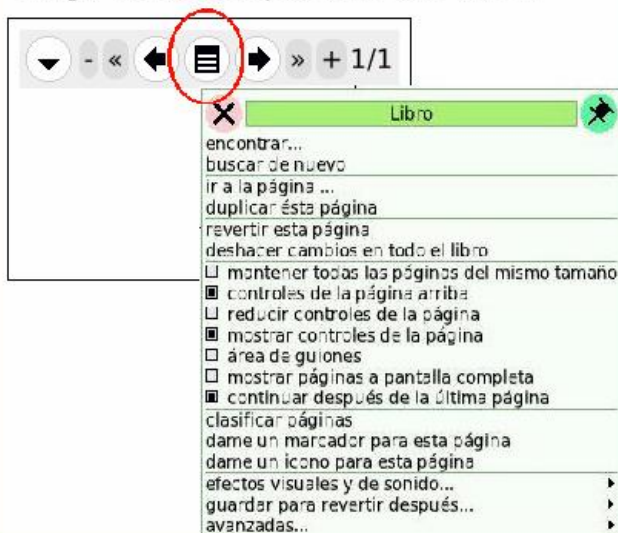
Los halos del Libro brindan todas las herramientas, menús y opciones disponibles para cualquier objeto.

Lee los globos de ayuda para cada icono del borde superior del Libro.

Tu Libro sólo tiene una página hasta que le añadas más.

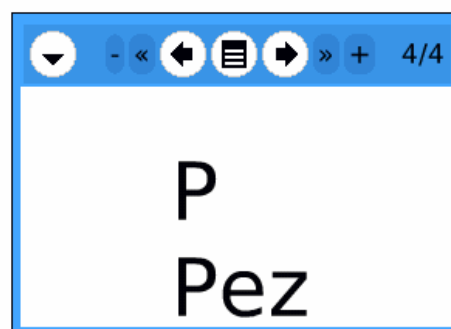
Haz clic en el + para añadir páginas.

Haz clic en el Menú blanco de los controles del Libro para abrir una larga lista de opciones del Libro.



Prueba las opciones de menú en este libro azul:

- Duplica esta página
- Clasifica las páginas



Experimenta con otras opciones.

ficción,

# Trabajando con Capas

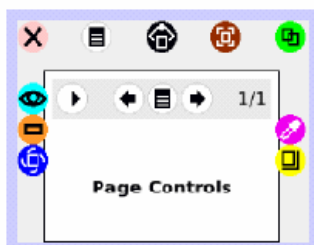
## Libros:

### Trabajando con Capas de Objetos



Abre un Libro desde Provisiones.

*TODO ES UN OBJETO.* Puedes abrir los halos y usar los controles, los menús y los mosaicos de gui3n para cualquier cosa.



Clic Derecho en el medio de tu Libro para abrir los halos y luego en el mismo lugar, haz Clic Derecho otra vez para abrir los halos de la P3gina.

Clic Derecho en los iconos del borde superior de tu Libro y encuentra los halos para Alineamiento (Alignment), Controles de P3gina (Page Controls), y Bot3n de Tres Fases (ThreePhaseButton).

Abre los Visores y experimenta con los mosaicos de gui3n y los menús.

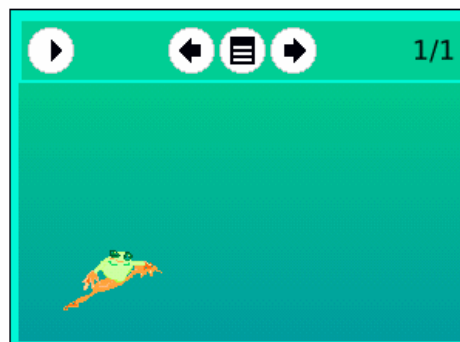
Pon una Elipse en tu Libro; la Elipse est3 sobre una P3gina y la P3gina est3 dentro de un Libro.

Prueba: abrir los halos para el Libro, la P3gina y la Elipse.

Lee las etiquetas, as3 sabr3s los halos de qu3 capa has seleccionado.

Cambia las cosas en el Libro, en la P3gina y en la Elipse.

T3 decides qu3 opciones son las mejores para tus proyectos.



reinicia rana

rana salta

imagen de la rana tomada de [www.free-nature-photos.org](http://www.free-nature-photos.org)



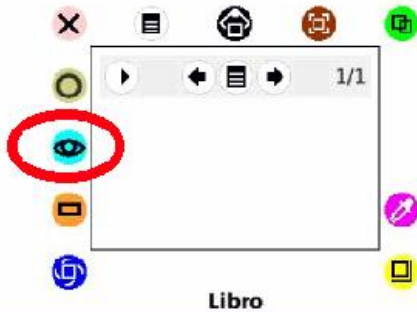
# Mosaicos de Navegación del Libro

Libros:  
Mosaicos de la Categoría  
'Navegación del Libro' en el Visor



Haz clic en Provisiones y luego en el Libro.

Abre los halos y el Visor de tu Libro.



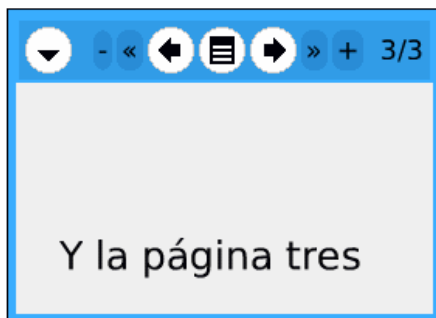
Haz clic en la categoría BÁSICO para luego abrir la categoría NAVEGACIÓN DEL LIBRO.

Estos mosaicos de guión ayudan a los lectores a usar un Libro de la manera que deseen.



Haz clic en + para añadir más páginas a tu Libro.

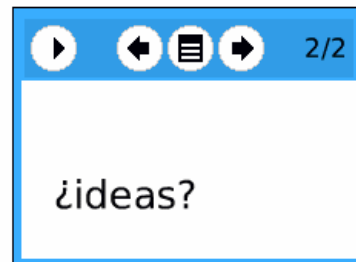
Prueba: cambiar de falso a verdadero, y de verdadero a falso.



Azul's pageControlsAtTop = verdadero

Azul's pageControlsShort = falso

Experimenta con otros mosaicos de la categoría NAVEGACIÓN DEL LIBRO para ver como funcionan para tus propósitos.



# Avanza

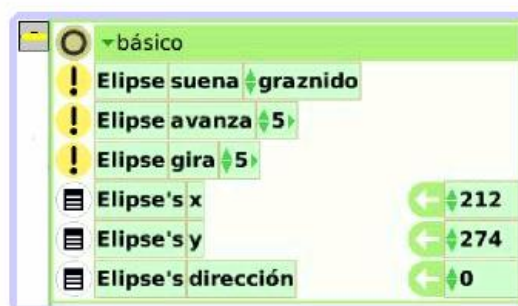
## Mosaicos de Guión: 'Avanza 5' - Un Mosaico que Hace Mover un Objeto

Abre el baúl de Provisiones y haz clic en una Elipse.

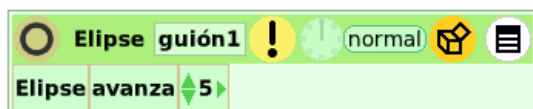
Abre un Visor para la Elipse con su halo Celeste.



Haz clic en el mosaico ELIPSE AVANZA 5 del Visor y suéltalo en el Mundo (arrástralo a la pantalla).



Ahora tu mosaico debería parecerse a ésto.



Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.

Prueba con otros números positivos y negativos.



# Gira

## Mosaicos de Guión: 'Gira 5' - Movimiento

Hace mover los objetos en los proyectos.

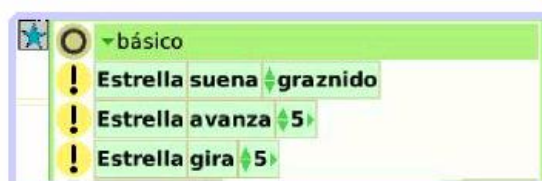
Haz clic en la Estrella dentro de Provisiones y luego abre sus halos.

Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.



Abre el Visor de tu Estrella.

Haz clic sobre el mosaico GIRA 5 dentro del Visor y suéltalo en el Mundo (arrástralo hacia la pantalla) para hacer un guión.



Ahora debería parecerse a ésto.

Pruébalo. Haz clic en el reloj verde de tu guión.

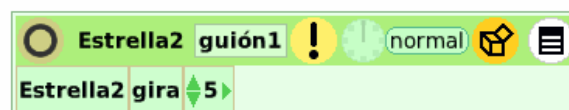


Cambia el número 5 del guión.

Utiliza las pequeñas flechas verdes para cambiar de uno en uno.

O . . .

Para números grandes, resalta el número y tipea un nuevo valor y luego presiona ENTER.



# Rebota

Mosaicos de Guión:  
'Rebota' - Cambia la Dirección de un Objeto Cuando Toca el Borde

Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.



○ Basket guión1 ! normal [icon] [icon]

Basket avanza 10

Basket rebota silencio

Pinta algo y abre su Visor.

Crea un guión con el mosaico AVANZA 5.

Haz clic en la categoría BÁSICO y selecciona la categoría MOVIMIENTO.

	categoria
○	▼ básico
!	guiones
!	variables
!	básico
!	guiones
!	color
!	geometría
!	uso del lápiz
!	pruebas
!	<b>movimiento</b>
!	relleno y borde
!	manejo de guiones
!	sonido
!	observación
!	arrastrar y soltar
!	misceláneo
!	gráficos
!	entrada

Añade a tu guión el mosaico REBOTA.

Cambia el mosaico AVANZA con un número más grande como 10 ó 20.



○ Basket2 guión1 ! normal [icon] [icon]

Basket2 avanza 5

Basket2 rebota silencio

Haz clic sobre la palabra SILENCIO del mosaico para ver un menú de varias alternativas.



○ Basket3 guión1 ! normal [icon] [icon]

Basket3 avanza 20

Basket3 rebota silencio

# Mosaicos X e Y

## Mosaicos de Guión: Los Mosaicos X e Y Señalan la Ubicación en una Cuadrícula

Este óvalo rojo se ubica en una posición fija sobre el eje X de esta Guía. Pon el óvalo en el Mundo y encuentra ahí la posición X=212.

Muévelo a la izquierda o derecha y regresará automáticamente.



rojo guión1 ! latiendo

rojo x ← 212 ▶

Haz clic en forma continua sobre la X en el guión de abajo.

Se abrirá un menú, escoge INCREMENTAR POR (Increase by).

Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.



amarillo guión1 ! normal

amarillo x ← 5 ▶

Escoge la opción DECREMENTAR POR (Decrease by) después de presionar en forma continua sobre el mosaico X y luego ejecuta el guión (clic en el reloj verde).



azul guión1 ! normal

azul x ← 10 ▶

Experimenta. ¿Qué tan lejos se fue?

Haz clic sobre el número del mosaico azul y también sobre el número del mosaico verde; tpea un nuevo valor. Presiona ENTER. El óvalo verde se reubicará.

O ejecuta el guión y mira que ocurre.



verde's y = 175

verde guión2 ! normal

verde y decrementar por 100 ▶

# Categoría Uso del Lápiz

Mosaicos de Guión:  
Mosaicos de la Categoría 'Uso del Lápiz' Marcan el Camino desde el Centro de un Objeto en Movimiento



Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión.

<input type="radio"/>	Portón guión1	!	🕒	normal	📦	☰
	Portón avanza	100	▶			
	Portón gira	160	▶			
	Portón trazar	←	verdadero			

Crea un dibujo y abre su Visor. Haz un guión como el que sigue.

Haz clic en la categoría BÁSICO y escoge del menú la categoría USO DEL LÁPIZ.



<input type="radio"/>	Portón1 guión1	!	🕒	normal	📦	☰
	Portón1 avanza	5	▶			
	Portón1 gira	5	▶			

Arrastra el mosaico TRAZAR (lápiz bajo) hacia el guión.

Cambia de falso a verdadero; ejecuta el guión.



<input type="radio"/>	Portón2 guión1	!	🕒	normal	📦	☰
	Portón2 avanza	5	▶			
	Portón2 gira	5	▶			
	Portón2 trazar	←	falso			

El mosaico TRAZAR (lápiz bajo) puede quedar en el Visor y todavía seguirá ejecutándose si es VERDADERO.

Prueba también otros estilos de rastro y otros colores.



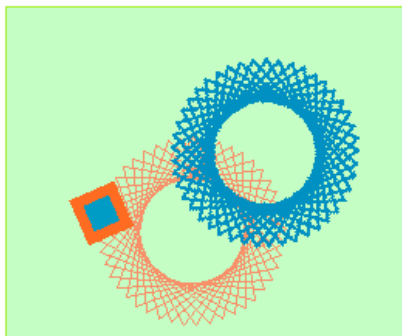
<input type="radio"/>	Portón3 guión1	!	🕒	normal	📦	☰
	Portón3 avanza	50	▶			
	Portón3 gira	161	▶			



# Rastros en el Campo de Juegos

## Mosaicos de Guión: 'Rastros del Lápiz' en el Campo de Juegos

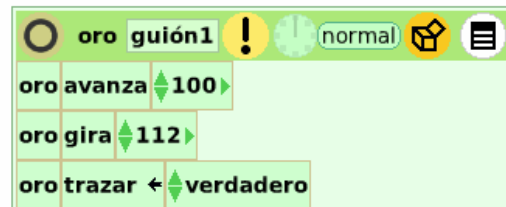
Bellos e intrincados rastros de lápiz dibujados en un Campo de Juegos pueden convertirse en objetos de dibujo y tener un guión.



Abre las Provisiones. Haz clic en la Elipse y en el Campo de Juegos.

Escribe un guión para la Elipse. Utiliza mosaicos de la categoría BÁSICO y USO DEL LÁPIZ (lápiz bajo=trazar).

Ejecuta el guión para hacer un diseño. Experimenta con otros números.



Pon la Elipse dentro del Campo de Juegos y ejecuta el guión.

Abre el Visor del Campo de Juegos, haz clic en la categoría BÁSICO y luego selecciona RASTROS DEL LÁPIZ.

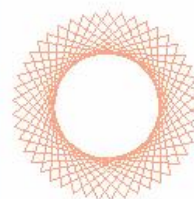
Haz clic sobre el menú Blanco que está a la izquierda del mosaico CAMPO DE JUEGOS'S HUELLAS DEL LÁPIZ COMO GRÁFICO (pen trail graphic).

Y haz clic sobre DAME UN DIBUJO CON LAS HUELLAS DEL LÁPIZ (hand me a picture of pen trail).



Crea un guión para tu nuevo objeto.

Prueba este guión. Experimenta más.



reiniciar



# Sellos o Firmas

## Mosaicos de Guión: Sellos o Firmas Misceláneos



Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.

<input type="radio"/>	Diseño	guión1	!	normal		
	Diseño	gira	90			
	Diseño	firma				

La categoría MISCELÁNEO incluye un mosaico FIRMA (stamp) para cada objeto.

Abre un Visor para tu diseño y haz un guión como el siguiente.



<input type="radio"/>	Diseño1	guión1	!	normal		
	Diseño1	gira	45			
	Diseño1	firma				

Cambia el orden de los mosaicos y los números para cambiar el efecto.



<input type="radio"/>	Diseño2	guión1	!	normal		
	Diseño2	avanza	20			
	Diseño2	firma				
	Diseño2	gira	30			

Los Sellos o Firmas son como rastros de lápiz y pueden ser limpiados haciendo clic en el signo de exclamación ! en la categoría USO DE LÁPIZ.



<input type="radio"/>	Diseño3	guión3	!	normal		
	Diseño3	avanza	10			
	Diseño3	gira	120			
	Diseño3	firma				



# Dirección

## Mosaicos de Guión: Dirección

Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.



Oro guión1 ! normal

Oro avanza 5

Oro dirección 0

Dibuja una mariposa como vista desde arriba, de manera que se mueva recto hacia arriba de la pantalla, con el guión AVANZA 5.



Rosado guión1 ! normal

Rosado avanza 5

Añade al guión el mosaico DIRECCIÓN arrastrando el mosaico por su flecha blanca de 'asignación'.

Cambia los números de DIRECCIÓN para cambiar la dirección del vuelo.



Melón guión1 ! normal

Melón avanza 5

Melón dirección 0

Existen direcciones para cada punto cardinal; prueba muchas direcciones.



Oro1 guión2 ! normal

Oro1 avanza 2

Oro1 dirección 45

Rosado2 avanza 2

Rosado2 dirección 90

Melón2 avanza 5

Melón2 dirección -60



# Factor de Escala

## Mosaicos de Guión: Cambiar el Factor de Escala de un Objeto

Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión.



○ Abeja **vuelaLejos** ! normal

Abeja avanza 11

Abeja gira 8

Abeja factor de escala decrementar por 0

abeja obtenida de una foto en:  
[www.abc.net.au/morthas/stories/s658414.htm](http://www.abc.net.au/morthas/stories/s658414.htm)

Crea un dibujo y abre su Visor.

Haz un guión como el que sigue.  
Haz clic en la categoría BÁSICO y  
selecciona del menú la categoría  
GEOMETRÍA.



○ Abeja2 **guión2** ! normal

Abeja2 avanza 2

Abeja2 gira 2

Arrastra por su flecha blanca de  
'asignación' el mosaico FACTOR DE  
ESCALA hacia el Editor de Guiones.

Experimenta cambiando el valor en  
el mosaico FACTOR DE ESCALA.



○ Abeja3 **guión1** ! normal

Abeja3 avanza 2

Abeja3 gira 2

Abeja3 factor de escala ← 1

Haz clic en el FACTOR DE ESCALA que  
está en el guión para abrir un menú.

Selecciona DECREMENTAR POR  
(decrease by); cambia el valor a 0.05.  
Prueba otras ideas también.



○ Abeja4 **guión1** ! normal

Abeja4 avanza 2

Abeja4 gira 2

Abeja4 factor de escala ← 1



# Ocultar y Mostrar

## Mosaicos de Guión: Mosaicos Ocultar y Mostrar



Haz clic en la exclamación ! para ejecutar el guión una sola vez.

<input type="radio"/>	Tv guión1	!	🕒	normal	📦	☰
	Tv ocultar					
<input type="radio"/>	Tv guión2	!	🕒	normal	📦	☰
	Tv mostrar					

Haz un dibujo, abre sus halos y luego abre su Visor.



Haz clic en la categoría BÁSICO para abrir un menú y luego haz clic en la categoría MISCELÁNEO.

Haz clic en el mosaico OCULTAR y arrastra el mosaico hacia el Mundo (hacia la pantalla).

Prueba el nuevo guión.

Para hacer un uso interesante de los mosaicos OCULTAR y MOSTRAR, crea un guión, como el que sigue, para tu dibujo.

Haz clic en PRUEBA SÍ NO en el Visor para crear un guión con una prueba.

Desde la categoría PRUEBAS, pon el mosaico DEBAJO DEL RATÓN al lado de la palabra PRUEBA en el guión.

<input type="radio"/>	Dibujo guión1	!	🕒	normal	📦	☰
	Prueba	Dibujo's	está debajo del ratón			
	Sí					
	No					

Añade los mosaico OCULTAR y MOSTRAR a tu guión.

Haz clic en el reloj verde para probar este guión.








<input type="radio"/>	Tv2 guión3	!	🕒	normal	📦	☰
	Prueba	Tv2's	debajo del ratón			
	Sí Tv2 ocultar					
	No Tv2 mostrar					

# Entrada desde el Mundo

## Mosaicos de Guión: Utiliza una Entrada desde las Teclas o Flechas de Cursor

El Mundo (world) es la pantalla y tiene un fondo gris claro.

Abre los halos del Mundo (world) y encuentra estos cinco controles:

- Visor 
- Menú 
- Color  
- Crear un Mosaico 

Abre el Visor del Mundo (world) y mira su menú de categorías: GUIONES, VARIABLES, COLOR, RASTROS DEL LÁPIZ, CAMPO DE JUEGOS, COLECCIONES, SONIDO y ENTRADA.

ENTRADA es una manera de hacer que los objetos y sus guiones respondan a la presión de una tecla cualquiera en vez de presionar el ratón.

Haz un dibujo y crea un guión. Utiliza el Visor del dibujo, el Visor del Mundo, un mosaico PRUEBA y combina los mosaicos en un guión.

Haz clic en la tecla "a" para probar este ejemplo de guión.



The screenshot shows a script editor window titled "Cuadrado guión1". It contains a "Prueba" (Test) block with the text "world's ultima tecla presionada" followed by an equals sign and the letter "a". Below this is a "Sí" (If) block with the text "Cuadrado gira" followed by a diamond and the number "5". A "No" block is also present.

Para utilizar las Flechas de Cursor, debes tipear pequeños corchetes <> y la palabra: UP (arriba), DOWN (abajo), LEFT (izquierda) o RIGHT (derecha).

Haz clic en la Flecha de Cursor UP (arriba) para ver el efecto.



The screenshot shows a script editor window titled "Cuadrado1 guión1". It contains a "Prueba" (Test) block with the text "world's ultima tecla presionada" followed by an equals sign and "<up>". Below this is a "Sí" (If) block with the text "Cuadrado1 avanza" followed by a diamond and the number "5". A "No" block is also present.

# Categoría Sonido

## Mosaicos de Guión: Categoría Sonido

Puedes ajustar el tono con un mosaico de la categoría SONIDO y crear música en movimiento.

Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión. Y apunta a la estrella con el ratón.



Haz clic en la Estrella dentro de Provisiones y abre su Visor.

Haz clic en la categoría BÁSICO para abrir un menú y selecciona la categoría SONIDO (sound); crea dos guiones como los que siguen.

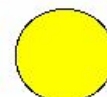
Haz clic en la exclamación ! para iniciar y detener el sonido.



A440 es un tono para afinar los instrumentos musicales de una orquesta.

La escala pentatónica tiene cinco notas que se combinan bien entre ellas.

C# 138.59      D# 155.56  
 F# 185.00      G# 207.65  
 A# 233.08

# Números Aleatorios

## Mosaicos de Guión: Números Aleatorios

Haz clic en el reloj verde para ejecutar uno de los guiones. Detén ese guión y luego prueba el otro guión.



○ Aceituna **guión1** ! normal

Aceituna gira  $\blacktriangleleft$  40  $\blacktriangleright$

○ Aceituna **guión2** ! normal

Aceituna gira  $\blacktriangleleft$  random (  $\blacktriangleleft$  40  $\blacktriangleright$  )  $\blacktriangleright$

El mosaico de Números Aleatorios tiene un número y puede añadirse a cualquier guión.

El rango de los números puede ser cambiado.

El mosaico de Números Aleatorios se encuentra en la caja amarilla en el borde superior de los Editores de Guión. El mosaico RANDOM (aleatorio) es el tercer mosaico.

El Catálogo de Objetos también tiene mosaicos de Números Aleatorios en el botón ESCRITURA DE GUIONES opción Aleatoriedad.

Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión.

Mira los cambios de Dirección que aparecen en el Observador celeste.

Cambia el valor de RANDOM (aleatorio) con otro número.



Aceituna1's dirección =  $\blacktriangleleft$  0  $\blacktriangleright$

○ Aceituna1 **guión3** ! normal

Aceituna1 avanza  $\blacktriangleleft$  5  $\blacktriangleright$

Aceituna1  $\blacktriangleleft$  dirección  $\blacktriangleleft$  random (  $\blacktriangleleft$  45  $\blacktriangleright$  )  $\blacktriangleright$

Experimenta con las combinaciones de estos tres guiones; cambia los valores para aprender más acerca de los efectos que tienen los Números Aleatorios.



○ Aceituna2 **guión2** ! normal

Aceituna2 gira  $\blacktriangleleft$  random (  $\blacktriangleleft$  5  $\blacktriangleright$  )  $\blacktriangleright$

○ Aceituna2 **guión5** ! normal

Aceituna2  $\blacktriangleleft$  tamaño del lápiz  $\blacktriangleleft$  random (  $\blacktriangleleft$  5  $\blacktriangleright$  )  $\blacktriangleright$

○ Aceituna2 **guión4** ! normal

Aceituna2 avanza  $\blacktriangleleft$  random (  $\blacktriangleleft$  5  $\blacktriangleright$  )  $\blacktriangleright$


Borrador

# Ubicación Exacta

## Mosaicos de Guión: Ubicaciones Exactas

Los mosaicos de la categoría GEOMETRÍA son para información y control.

Prueba las flechitas verdes para hacer cambios.



Melon's **x** = 321

Melon's **izquierda** = 254

Melon's **derecha** = 388

Melon's **y** = 178

Melon's **arriba** = 213

Melon's **abajo** = 142

Semilla's **arriba** = 203

Semilla's **izquierda** = 321

Experimenta con las flechas verdes de los Observadores celestes para mover las parras de uva.

Abre un Visor para cada una de las parras y haz clic en la categoría BÁSICO y luego selecciona la categoría GEOMETRÍA para ver un conjunto de 17 mosaicos. Pruébalos todos.





Parra's **arriba** = 148



Parra1's **arriba** = 120

Haz clic en las exclamaciones ! para probar estos dos guiones.



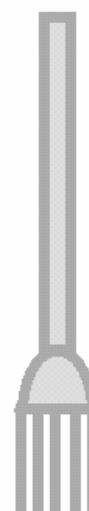
Melon2 **guión1** ! normal  

Melon2 **derecha** ← 275 ▶

Melon2 **guión2** ! normal  

Melon2 **abajo** ← 160 ▶

Los mosaicos de la categoría GEOMETRÍA necesitan algo de práctica para aprender a usar sus controles y explorarlos.



# Ancho y Longitud

## Mosaicos de Guión: Ancho y Longitud

Estos Observadores celestes muestran el largo y el ancho de la letra G.

Utiliza las flechitas verdes para cambiar estas dimensiones.



LetraG's ancho = 94

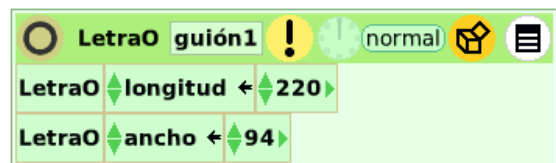
LetraG's longitud = 124

Dibuja un figura y haz clic en SALVA.

Clic Derecho en la figura para abrir sus halos y luego abre su Visor.

Haz clic en la categoría BÁSICO para abrir un menú y selecciona la categoría GEOMETRÍA. O si no también...

Haz clic en el reloj verde para probar este guión. Cámbiale los números.



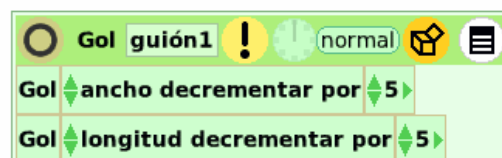
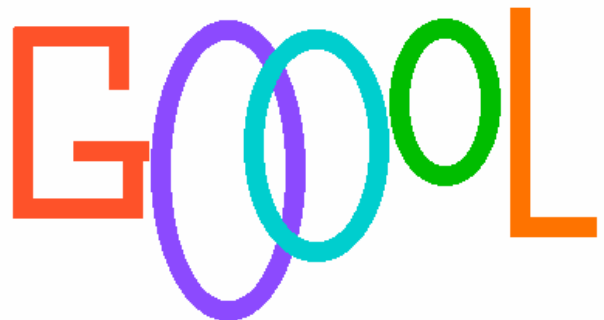
Haz clic y continua presionando sobre la palabra 'ancho' del guión y selecciona INCREMENTAR POR del menú. Prueba luego DECREMENTAR POR.

Prueba también MULTIPLICAR POR, pero piensa qué puede hacer realmente tu computadora. Haz clic en la exclamación ! para ejecutar el guión sólo una vez, cuando pruebes MULTIPLICAR POR.

LetraA's ancho = 50



Experimenta también con este guión.



# Avanza y Gira

## Mosaicos de Guión: Avanza y Gira en un Sólo Guión



Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.

Hoja1 guión1 ! normal

Hoja1 avanza 5 ▶

Hoja1 gira 5 ▶

Utiliza el halo Celeste para abrir un Visor para la hoja.



Arrastra hacia afuera el mosaico AVANZA 5 y suéltalo para formar un guión.

De igual manera forma el guión GIRA 5.

Ejecuta y detén los guiones.



Hoja2 guión2 ! normal

Hoja2 avanza 5 ▶

---

Hoja2 guión1 ! normal

Hoja2 gira 5 ▶

o si no. . .

Ambos mosaicos puede estar en un solo Editor de Guiones.

También cámbiales los números.



Hoja guión1 ! normal

Hoja avanza 5 ▶

Hoja gira 5 ▶

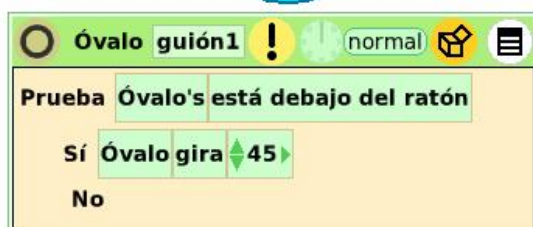


# Categoría Pruebas

## Mosaicos de Guión: Categoría Pruebas

Las PRUEBAS se utilizan para hacer que las cosas sucedan de la manera que tú te imaginas.

Haz clic en el reloj verde para ejecutar y detener el guión.



Haz clic en la Elipse dentro de Provisiones y abre su Visor.

Haz clic en el mosaico PRUEBA SÍ NO y suéltalo en el Mundo (arrástralo hacia la pantalla); cambia su apariencia dentro del guión.

Prueba Sí No



La línea superior prueba:  
Si la sentencia que contiene es Verdadera

Las siguientes dos líneas dan las alternativas:

Si SÍ (VERDADERO) entonces...

Si NO (FALSO) entonces...

Se necesita algo de práctica para explorar el potencial de las PRUEBAS en los proyectos.

Cuanto más veces pienses en sentencias SI/ENTONCES (if/then), más ideas plasmarás en Etoys.

Siempre puedes abrir los Visores de los objetos de los proyectos para leerlos y cambiar sus guiones.

El TEXTO también es un objeto.



# Normal y Latiendo

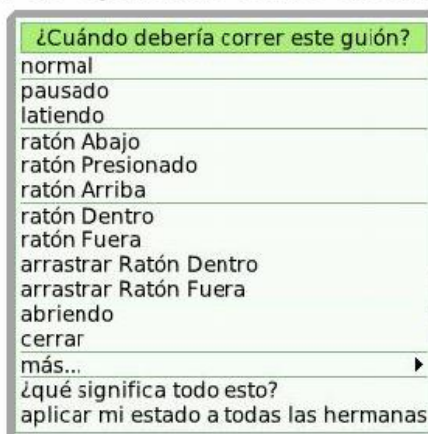
## Herramientas del Menú: ¿Qué es Normal o Cuándo Debería Correr Este Guión?

Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión y haz clic otra vez para pausarlo.



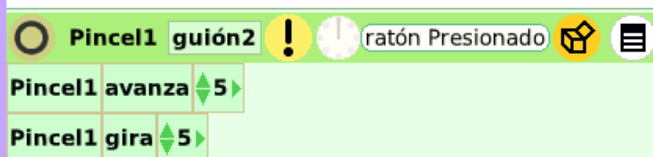
Crea un dibujo, abre su Visor y haz un guión con AVANZA 5.

Haz clic en la palabra NORMAL del Editor de Guiones para abrir un menú de opciones como éstos.



Existen muchas opciones, entre ellas está: RATÓN PRESIONADO

Está funcionando en este momento, haz clic sobre el pincel, no sobre el reloj del guión.



Haz clic sobre el pincel para probar RATÓN ARRIBA, luego experimenta con otras opciones del menú.



# Iconos del Visor

## Herramientas del Menú: Iconos del Visor

Los iconos de la parte superior del Visor son herramientas, información y menús.



Abre los halos para una Elipse dentro de tus Provisiones. Haz clic en su Visor (halo Celeste).



Se abrirá el Visor con todos los mosaicos que contiene.

Haz clic en la pequeña pestañita a la izquierda, para abrir y cerrar el Visor.

Haz clic en el **O** para cerrar el Visor y su pestaña.

Haz clic en la Elipse para resaltarla, cámbiale el nombre a algo útil y descriptivo.

Haz clic en la **V** para añadir una variable. Crea tantas variables como requieras para implementar tus ideas.

Haz clic en el **+** para añadir otra categoría a los mosaicos.



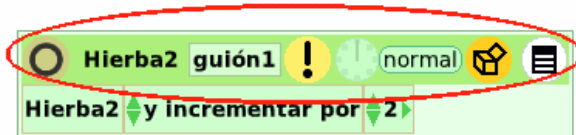
El menú Blanco tiene cinco herramientas más. Prueba las herramientas del menú de tu Elipse.

El botón BUSCAR significa 'busca-un-mosaico' como REBOTA, AVANZA u OCULTA, no un nombre inventado.



# Iconos del Editor de Guiones

Herramientas del Menú:  
Los Ocho Iconos del  
Editor de Guiones

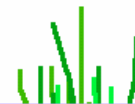


El Editor de Guiones incluye muchas herramientas, menús y comandos.

El círculo color Habano (●) a la izquierda cierra el Editor de Guiones.

El nombre del objeto usado en esta página es Hierba3. Utiliza sus halos y su Visor para abrir otra vez el Editor de Guiones.

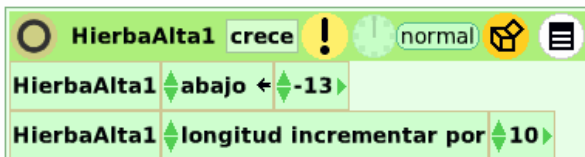
El guión1 se renombró a "creciendo".



El signo de exclamación ! ejecuta el guión sólo una vez con cada clic.

El reloj verde ejecuta y detiene el guión. Presiónalo continuamente para cambiar el número de latidos por segundo.

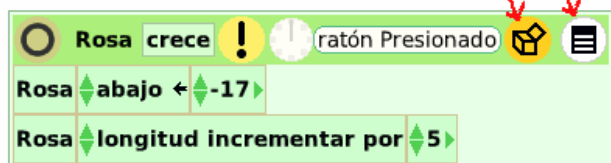
Presiona sobre "normal" para seleccionar "¿Cuándo debería correr este guión?". Experimenta.



La caja Dorada tiene ocho mosaicos frecuentemente utilizados.

El menú Blanco ofrece once comandos más.

Todos éstos necesitan de práctica para aprender a usarlos.



# Botón para activar un Guión

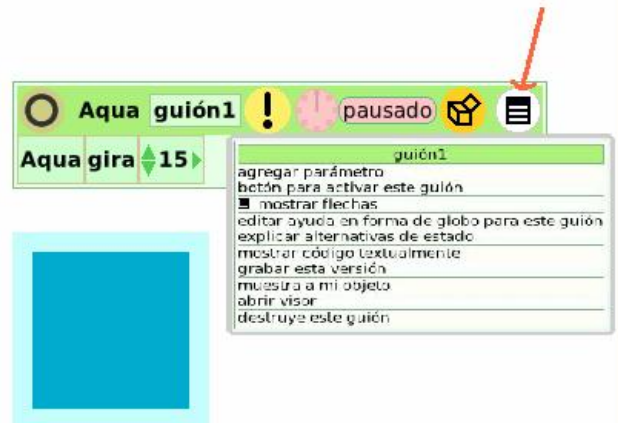
Herramientas del Menú:  
Botón para Activar este Guión



Haz Clic para Girar el Cuadrado Dorado

Crea un botón que active un guión aún si el guión no es visible en el proyecto.

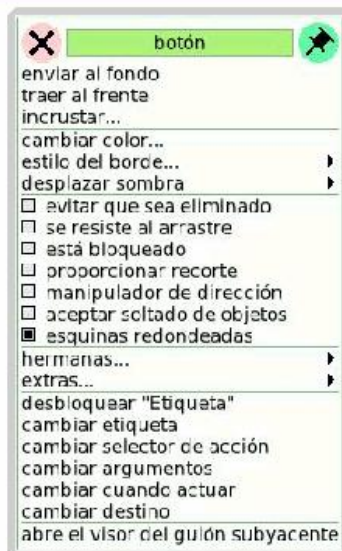
Haz clic en el menú Blanco y elige **BOTÓN PARA ACTIVAR ESTE GUIÓN**.



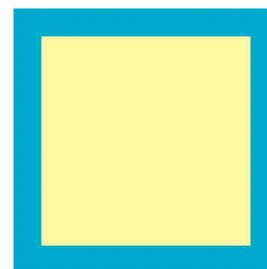
Utiliza el halo Blanco (Menú) para cambiar el color, tamaño y etiqueta del botón.



guión1 del aqua pequeña



El color, texto, tamaño y estilo de los botones fueron cambiados utilizando los menús. Prueba también las otras opciones.



cuadrado grande que avanza

botón

# Agárrame y Muéstrame

## Herramientas del Menú: Agárrame y Muestra a Mi Objeto

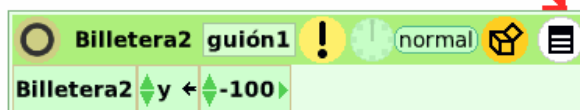
Estos comandos encuentran un objeto que no puedes ver.

Haz clic en el signo de exclamación ! para ejecutar el guión y la billetera desaparecerá.

Luego abre el menú Blanco del guión y haz clic en MUESTRA A MI OBJETO.



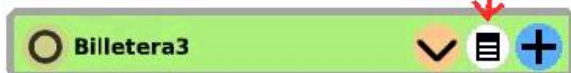
Haz clic en el menú Blanco de la parte superior del Editor de Guiones y selecciona: MUESTRA A MI OBJETO



O si no. . .

Abre los halos y el Visor de esta billetera.

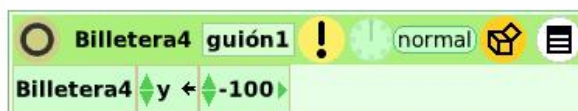
Haz clic en el menú Blanco que se encuentra en la parte superior de su Visor.



Selecciona: AGÁRRAME.

O también. . .

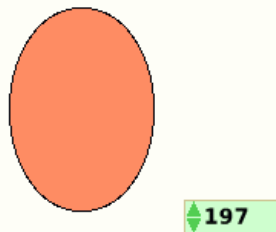
EL menú Blanco del Visor incluye: DEJARME VER. Pruébalo también.



# Observadores

## Herramientas del Menú: El Observador Simple y Detallado del Visor

Este OBSERVADOR SIMPLE sólo muestra la posición X del Óvalo en la página. Mueve el Óvalo a la izquierda o derecha y el número de ubicación cambiará.

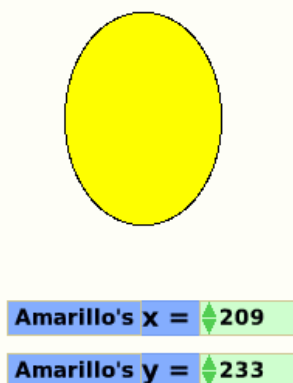


Abre el Visor del óvalo Azul y haz clic en el menú Blanco que se encuentra a la izquierda del mosaico AZUL'S Y.

Este OBSERVADOR DETALLADO muestra la posición Y. Mueve esta elipse.

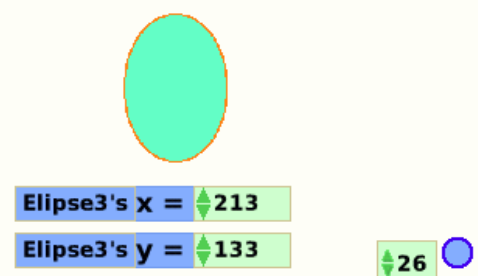


Arrastra la elipse Amarilla fuera del libro.  
Sus OBSERVADORES DETALLADOS te dirán su posición dentro del Mundo.



Aún cuando el Visor esté cerrado, los OBSERVADORES DETALLADOS muestran la información.

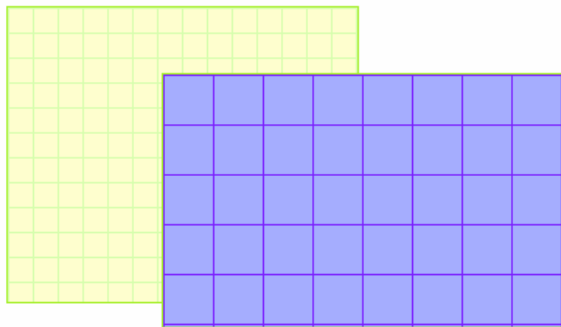
Haz también cambios en los OBSERVADORES. Haz clic en las pequeñas flechas verdes o resalta el número y tipea uno nuevo, luego presiona ENTER.



# Papel de Gráfico en el Campo de Juegos

## Herramientas del Menú: Opciones de Papel de Gráfico en el Campo de Juegos

Utiliza un papel de gráfico estándar de 16x16 dentro de un Campo de Juegos o crea uno con tamaños y colores personalizados.



Haz clic en el Campo de Juegos dentro de Provisiones; luego haz Clic Derecho para abrir sus halos.

Haz clic en su menú Blanco. Haz clic sobre el sujetador del menú para mantenerlo abierto.



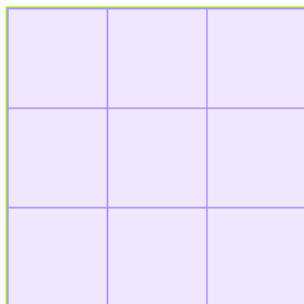
Selecciona OPCIONES DEL CAMPO DE JUEGOS y mantén abierto ese menú también.

La lista del segundo menú incluye dos opciones:

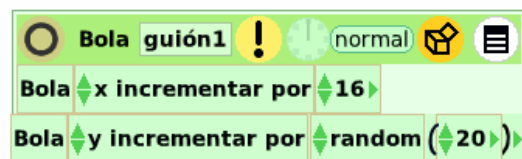
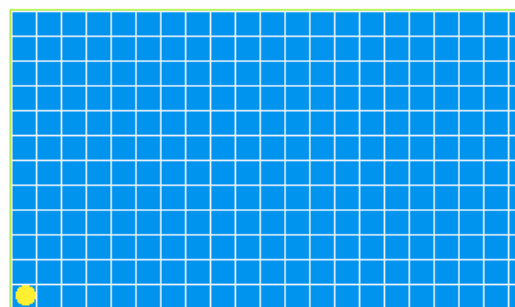
- UTILIZAR TEXTURA ESTÁNDAR
- HACER UN PAPEL DE GRÁFICO

Si seleccionas HACER UN PAPEL DE GRÁFICO (cuadriculado), te pedirá: ESCRIBE EL TAMAÑO DE LA REJILLA o cuadrícula.

Este ejemplo tiene tamaño de rejilla 64. Nuevamente se te pedirá que asignes un color de fondo y de línea.



Haz clic en el reloj verde para ejecutar el guión, que dibujará un gráfico sobre la cuadrícula.



Más