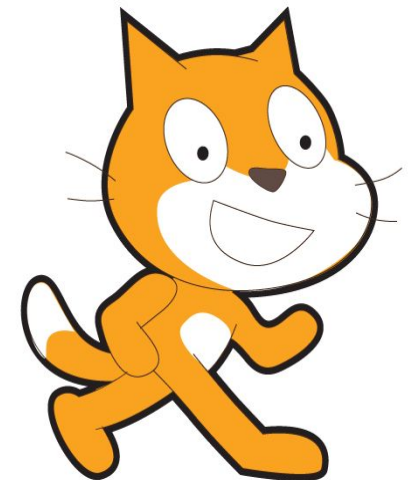


El diàleg

Iniciació al Scratch



Crear l'usuari de Scratch

- <https://scratch.mit.edu/>

La comunitat Scratch i l'escriptori

- [Comunitat Scratch](#)
- [Entendre l'escriptori](#)



Pràctica: Objectiu

- Fer un projecte Scratch on tres animals tenen una conversa
- A continuació trobareu un exemple de diàleg i de dibuixos del personatges



Diàleg (1)

1. **Mussol:** Bona nit, amics. Què feu desperts a aquestes hores?
2. **Conill:** Hola, Mussol! No podia dormir. Estava pensant en com serà l'hivern aquest any.
3. **Esquirol:** Jo també estava preocupada. He estat recollint moltes nous, però no sé si en tindrè prou.
4. **Mussol:** No us preocupeu tant. Sempre hem superat els hiverns junts. Recordeu l'any passat?
5. **Conill:** Sí, tens raó. Vam compartir el menjar i ens vam ajudar mútuament.
6. **Esquirol:** És veritat. I també vam construir un refugi més gran per a tots.
7. **Mussol:** Exacte. La clau és treballar junts i cuidar-nos els uns als altres.

Diàleg (2)

8. **Conill:** Tens raó, Mussol. A vegades em preocupo massa.
9. **Esquirol:** Jo també. Però saber que estem junts em fa sentir millor.
10. **Mussol:** Això és l'important. Sempre podem comptar els uns amb els altres.
11. **Conill:** Gràcies, Mussol. Em sento més tranquil·la ara.
12. **Esquirol:** Jo també. Demà continuaré recollint nous, però sense tanta preocupació.
13. **Mussol:** Així m'agrada. I recordeu, si necessiteu ajuda, només heu de demanar-la.
14. **Conill:** Gràcies, Mussol. Bona nit a tots dos.
15. **Esquirol:** Bona nit, amics. Dormiu bé.
16. **Mussol:** Bona nit. Que tingueu somnis dolços.

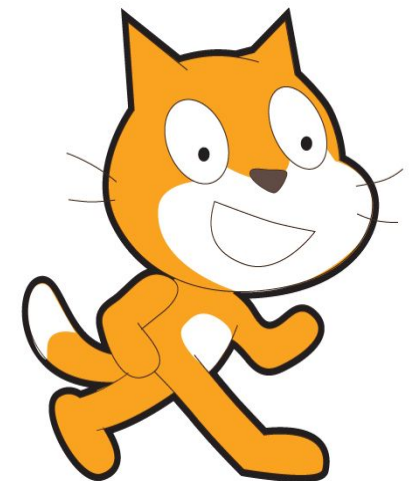
Que hem de fer

- 1. **Crear els personatges:** Afegeix tres personatges al teu projecte de Scratch: un Mussol, un conill i un esquirol.
- 2. **Afegir els escenaris:** Pots crear un escenari de bosc nocturn per ambientar la història.
- 3. **Programar el diàleg:** Utilitza blocs de “diu” per fer que els personatges parlin. Aquí tens un exemple de com podries programar el diàleg:
- 4. **Afegir moviment i efectes:** Pots afegir blocs de moviment i efectes de so per fer la història més dinàmica i interessant.

Els personatges



El diàleg



Entendre la sincronització

- Entenem sincronització com el mecanisme que permet que els diferents personatges facin les accions de forma ordenada.
- Ens trobem amb diferents formes de afrontar la sincronització:
 - La utilitzada per qui no te practica amb programació: fent que els personatges esperin un temps
 - Utilitzant una variable que indiqui l'ordre de les accions
 - Utilitzant missatges que normalment es fan des de un lloc director (escenari) o un personatge principal
 - Utilitzant una llista de accions, que compacta ordre, personatge, disfressa , so, escenari



Agraïments i Contribucions i Llicència

Les diapositives estan sota el Copyright **2021** © **Steam4all**, i estan disponibles públicament sota una llicència **Creative Commons Attribution 4.0**. amb l'obligació de mantenir aquesta última diapositiva en totes les còpies de el document, o una part, per complir amb els requeriments d'atribució de la llicència.

Si fas un canvi, ets lliure d'afegir el teu nom i organització a la llista de col·laboradors en aquesta pàgina on siguin publicats els materials.

Han contribuït a la creació d'aquest material

- Joaquin Jimenez Godoy
- Eusebi Calonge
- Tony Barbosa
- Maria Teresa Miras



<https://steam4all.eu>