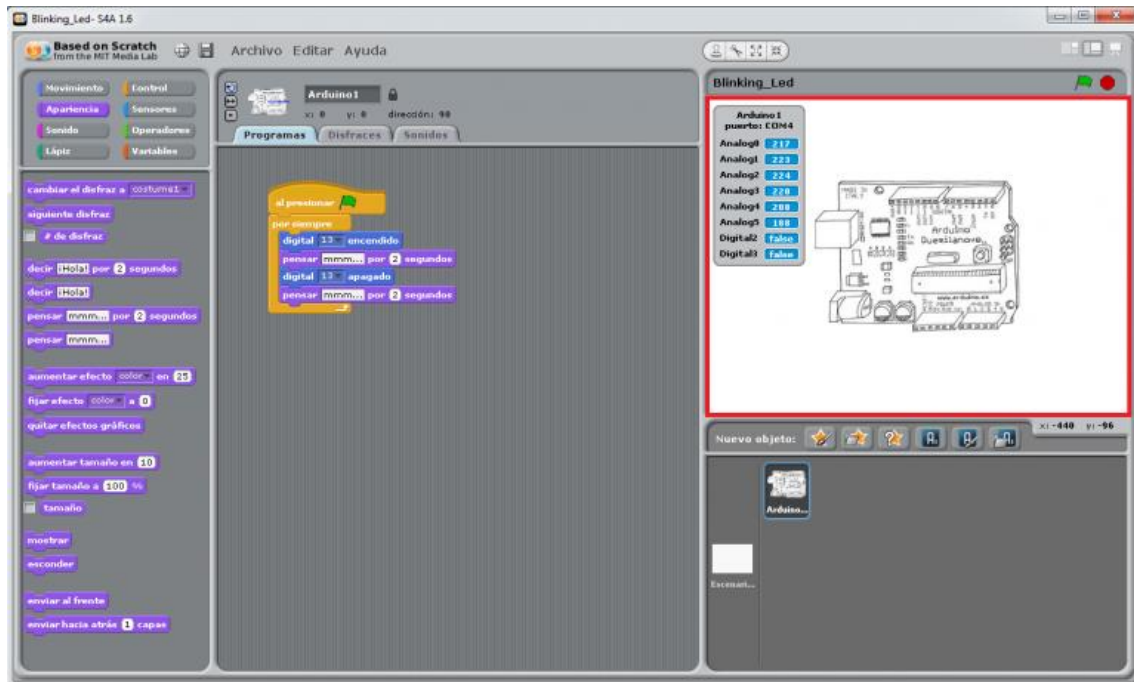


PRÁCTICA 3: ESCENARIO Y DISFRACES

En el **escenario** podemos ver en el monitor de nuestro ordenador cómo se desarrolla nuestro programa. Es la pantalla en blanco que hay arriba a la derecha.



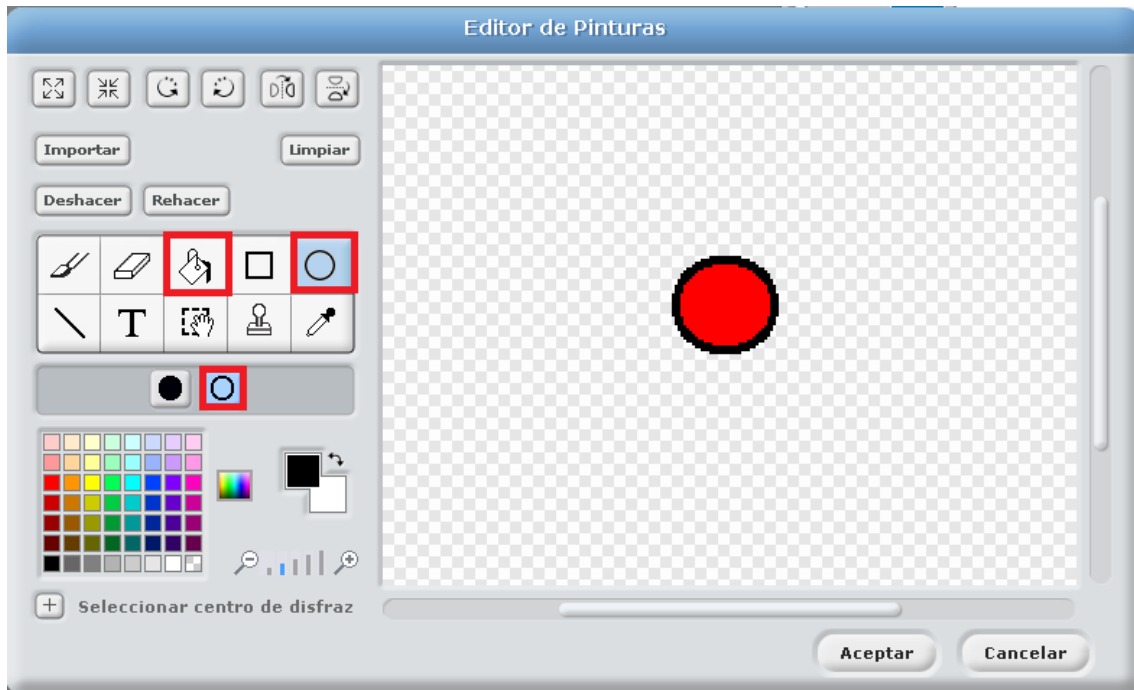
Lo que queremos conseguir es que en el Escenario aparezca un dibujo o una foto que represente un LED encendido cuando se encienda el LED, y uno apagado cuando esté apagado. Para conseguirlo usaremos los “**Disfraces**”.

Lo primero que haremos será ir a la pestaña “**Disfraces**” (tenemos que tener el objeto “**Arduino1**” seleccionado). Ahí podemos ver que el único disfraz que hay es un dibujo de una placa **Arduino** que viene por defecto. Para dibujar un disfraz nuevo haremos clic en el botón “**Pintar**”.



Llegaremos a una pantalla muy semejante al programa Paint de Windows. Con ella vamos a dibujar un círculo rojo que representará nuestro diodo LED encendido:

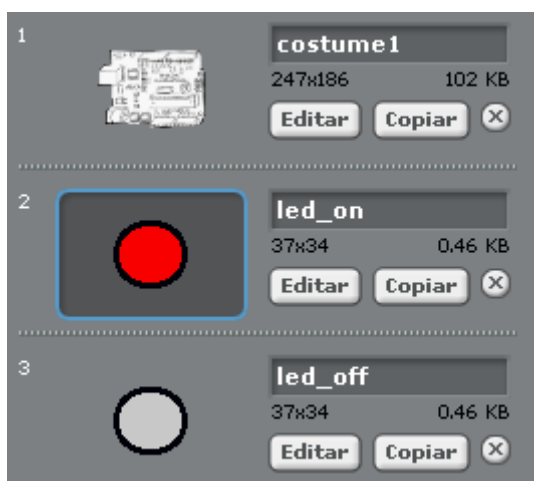
- Pulsamos el botón que tiene forma de círculo y seleccionamos el círculo vacío que aparece debajo.
- Pulsamos en el botón del cubo, seleccionamos el color rojo y rellenamos el círculo.
- Damos a aceptar.



Una vez aceptado volveremos a la pestaña de "Disfraces" y le cambiaremos el nombre al "disfraz1" por "led_on".

Nos queda dibujar el disfraz que representará el diodo LED apagado. Para hacerlo, en vez de crear uno de nuevo copiaremos el anterior y lo rellenaremos de gris.

- Pulsamos el botón "Copiar" que hay en la figura "led_on" que hemos creado. Se nos creará una nueva figura idéntica.
- Le damos a "Editar" en la nueva figura que hemos creado y rellenamos el círculo de gris.
- Cambiamos el nombre de la figura por "led_off".



Si en vez de dibujarlos preferís usar una imagen que tengáis guardado en el ordenador o alguna de las que vienen predefinidas en S4A, bien sea un dibujo o una foto, podéis utilizar el botón de “Importar” en vez de “Pintar”.

Lo que queremos es que cuando se encienda el LED, en el escenario se visualice el disfraz “led_on”, y cuando se apague el disfraz “led_off”. **Los bloques relacionados con los disfraces están en la categoría “Apariencia”**. En este caso usaremos el bloque “cambiar el disfraz a”.

- Como queremos que esto pase inmediatamente a la vez que el encendido o apagado debemos colocarlo justo debajo de los bloques de encender y apagar. También valdría colocarlo justo encima.
- Recordad que las instrucciones se llevan a cabo de forma secuencial, una inmediatamente detrás de otra, mientras no le indiquemos lo contrario.
- Seleccionaremos “led_on” en el bloque de “cambiar disfraz a” después de encenderlo, y “led_off” después de apagarlo.
- Esta vez para que el programa espere vamos a usar el bloque de “Apariencia” “pensar mmm... por 2 segundos”. También podemos cambiar el tiempo que queremos que espere y el mensaje que queremos que se vea mientras espera.



Ya sólo nos queda dar a la bandera verde y comprobar que nuestro programa funciona correctamente. Veremos que mientras espera podemos ver el mensaje que hemos escrito en el bloque “pensar mmm... por 2 segundos”.