

Sincronizar eventos con Scratch

Imagina un diálogo entre 2 personajes



Para parecer que mantienen un diálogo se puede usar "decir" y "esperar", y se van alternando.



Pero existe un modo más eficaz. El uso de eventos. Concretamente el **enviar mensajes** y **recibir mensajes**.

1. ¿Qué son los eventos?. Tipos

• **Eventos:** dictan cuándo se empieza a ejecutar código.
Podemos distinguir dos tipos:

- Propios de Scratch
- Personalizados



2. Envío de mensajes

- Son instrucciones incluidas en el bloque eventos que permiten crear un evento y capturarlo, ya sea en el mismo objeto o bien en otros (incluso en el escenario).
- Permiten sincronizar procesos.

Crea un proyecto "COMIC MEJORADO".

Debe haber 2 objetos. Selecciónalos de la galería, al igual que el escenario, y que mantengan una conversación (y que vayan cambiando su disfraz, para parecer que hablan y que se muevan un poco), pero no uses "ESPERAR". Debes usar **ENVIAR** y **RECIBIR** mensajes.

Cada personaje debe hablar al menos 2 veces cada uno.

COMPARTTE EL PROYECTO con la profesora.