



# El Gato del Marcos Frechín.

The image shows the Scratch programming environment. The top navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: Archivo, Editar, Tutoriales, Marcos Frechín, and Ver página del proyecto. The user's name 'breiro' is visible in the top right.

The left sidebar contains a 'Código' tab and a 'Disfraces' (Costumes) tab. Under 'Código', there are categories: Movimiento, Apariencia, Sonido, Eventos, Control, Sensores, Operadores, Variables, and Mis bloques. The 'Movimiento' category is selected, showing various movement blocks.

The main workspace displays a script for a cat character (Objeto1) in a playground scene. The script is as follows:

```
al hacer clic en [bandera]
mostrar
ir a x: -182 y: -91
repetir hasta que [¿tocando el color?]
  mover 5 pasos
  siguiente disfraz
esperar 2 segundos
ir a x: 134 y: -28
esperar 2 segundos
ir a x: 194 y: -97
esconder
enviar gato2
```

The right sidebar shows the 'Escenario' (Stage) area with a preview of the cat character in a playground scene. Below the preview are controls for the object: Objeto1, with x: 194, y: -97, Tamaño: 100, and Dirección: 90. The 'Fondos' (Backgrounds) section shows a preview of the playground scene and the number 2. At the bottom right, there is a 'Activar Windows' (Activate Windows) watermark.



# El Gato del Marcos Frechín.

Scratch interface showing a project titled "El Gato del Marcos Frechín" by Marcos Frechín. The interface includes a code editor, a stage, and a properties panel.

**Code Editor:**

```
al hacer clic en
  cambiar fondo a img_11763
  esconder

al recibir gato2
  mostrar
  ir a x: 175 y: -96
  repetir hasta que [locando borde]
  mover -5 pasos
  siguiente disfraz
  esperar 2 segundos
  ir a x: -174 y: -40
  decir ¡Qué bien me lo paso en Marcos Frechín! durante 2 segundos
  esperar 1 segundos
  siguiente disfraz
  deslizar en 1 segs a x: -175 y: 79
  esperar 1 segundos
  enviar fondonuevo

al recibir fondonuevo
  ir a x: 208 y: -125
```

**Stage:** A photograph of a playground with a slide and a playhouse. A cat sprite is visible on the slide.

**Properties Panel:**

- Objeto: Cat
- x: -175, y: 35
- Mostrar: [On]
- Tamaño: 100
- Dirección: 90
- Fondos: 2

**Code Editor (Left Panel):**

- Movimiento: mover 10 pasos, girar 15 grados, girar 15 grados, ir a posición aleatoria, ir a x: -175 y: 35, deslizar en 1 segs a posición aleatoria, deslizar en 1 segs a x: -175 y: 35, apuntar en dirección 90, apuntar hacia puntero del ratón, sumar a x 10, dar a x el valor -175, sumar a y 10, dar a y el valor 35, si toca un borde, rebotar

**Bottom Panel:** Mochila



# El Gato del Marcos Frechín.

SCRATCH Archivado Editar Tutoriales Marcos Frechín Ver página del proyecto Guardar ahora bremiro

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

- mover 10 pasos
- Apariencia
- girar 15 grados
- Sonido
- girar 15 grados
- Eventos
- Control
- ir a posición aleatoria
- Sensores
- ir a x: 188 y: -135
- Operadores
- deslizar en 1 segs a posición aleatoria
- Variables
- deslizar en 1 segs a x: 188 y: -135
- Mis bloques
- apuntar en dirección 90
- apuntar hacia puntero del ratón
- sumar a x 10
- dar a x el valor 188
- sumar a y 10
- dar a y el valor -135
- si toca un borde, rebotar

```
al recibir fondonuevo
  mostrar
  ir a x: 198 y: -146
  repetir 5
    sumar a y 5
    esperar 1 segundos
    sumar a y -5
  enviar Lanzar

al recibir Lanzar
  repetir 2
    deslizar en 1 segs a x: 130 y: -32
    esperar 1 segundos
    deslizar en 3 segs a x: 194 y: -146
  por siempre
    deslizar en 1 segs a posición aleatoria
    deslizar en 1 segs a puntero del ratón
```

Objeto Ball x: 188 y: -135

Mostrar Tamaño 100 Dirección 90

Escenario Fondos 2

Objeto1 Cat Ball

Activar Windows Ve a Configuración para activar Windows

Mochila



# El Gato del Marcos Frechín.

## DISFRACES GATO1

The screenshot shows the Scratch programming environment. The top menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Tutoriales', 'Marcos Frechin', 'Ver página del proyecto', 'Guardar ahora', and 'bremiro'. The main workspace is divided into several panels:

- Left Panel (Assets):** Shows two costume assets labeled 'disfraz1' (48 x 54) and 'disfraz2' (63 x 66), both featuring the Scratch cat character.
- Top Panel (Tools):** Includes options for 'Disfraz' (set to 'disfraz2'), 'Rellenar' (fill color), 'Borde' (stroke color and width, set to 4), and various manipulation tools like 'Agrupar', 'Desagrupar', 'Adelante', 'Atrás', 'Al frente', 'Al fondo', 'Copiar', 'Pegar', and 'Eliminar'.
- Center Panel (Stage):** Displays the Scratch cat character on a checkered background. A button at the bottom reads 'Convertir a mapa de bits'.
- Right Panel (Stage Properties):** Shows the current scene 'Objeto1' with coordinates (x: 194, y: -97). It also displays 'Mostrar' (visibility) and 'Dirección' (direction: 90) settings. Below this are thumbnails for 'Objeto1', 'Cat', and 'Ball'.
- Bottom Right Panel (Backgrounds):** Shows a preview of the background scene, labeled 'Escenario' and 'Fondos 2'.

The background scene is a photograph of a playground with a slide, a small playhouse, and a brick wall. The Scratch cat character is positioned on the slide.



# El Gato del Marcos Frechín.

DISFRACES  
GATO2

The screenshot displays the Scratch software interface. At the top, the menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Tutoriales', 'Marcos Frechin', and 'Ver página del proyecto'. Below the menu, there are tabs for 'Código', 'Disfraces', and 'Sonidos'. The 'Disfraces' tab is active, showing a list of costumes on the left. The main workspace features a checkerboard background with a cat costume being edited. The costume's name is 'cat-b', and its fill color is purple. The workspace includes a toolbar with various tools and a 'Convertir a mapa de bits' button. The right panel shows the object's properties, including its name 'Cat', position (x: -175, y: 35), size (100), and direction (90). A scene preview on the right shows a playground with the cat costume placed on it. The bottom of the interface has a 'Mochila' section and a 'Activar Windows' notification.



# El Gato del Marcos Frechín.

The screenshot shows the Scratch programming environment. At the top, the navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: Archivo, Editar, Tutoriales, Marcos Frechín, and Ver página del proyecto. On the right, there is a folder icon and a user profile for 'breiro'.

The left sidebar contains a menu with categories: Movimiento, Apariencia, Sonido, Eventos, Control, Sensores, Operadores, Variables, and Mis bloques. Under 'Apariencia', the 'Escenario seleccionado: no hay bloques' message is visible. The 'Apariencia' section includes blocks for 'cambiar fondo a img\_11654', 'cambiar fondo a img\_11654 y esperar', 'siguiente fondo', 'sumar al efecto color 25', 'dar al efecto color el valor 0', 'quitar efectos gráficos', 'número de fondo', and 'sumar al efecto altura 10'. The 'Sonido' section includes 'locar sonido pop hasta que termine', 'iniciar sonido pop', and 'detener todos los sonidos'.

The central workspace shows a script with two 'al recibir fondonuevo' triggers, each followed by a 'cambiar fondo a img\_11654' block.

The right side of the interface features a preview window showing a playground scene with a cat character on a slide. Below the preview is a control panel with 'Objeto' and 'Nombre' fields, and 'Mostrar' (eye icon), 'Tamaño', and 'Dirección' (rotation icon) options. A 'Escenario' panel on the right shows a thumbnail of the scene and 'Fondos 2'. At the bottom right, there are icons for 'Objeto 1', 'Cat', and 'Ball'. A watermark for 'Activar Windows' is visible at the bottom right.