

PRÁCTICA SCRATCH _ INSTALACIONES DE AGUA

En relación a los conceptos teóricos que vamos descubriendo en el aula de Tecnología para la Vida, hacemos esta práctica en nuestro ordenador.

La práctica consta de dos partes:

PARTE 1

Vamos a reproducir el recorrido del agua desde el abastecimiento por la red de fontanería, hasta su retorno por la red de saneamiento.

Por ello tendremos que incorporar **UN PERSONAJE:**

1- **PELOTA** con TRES disfraces que representan:

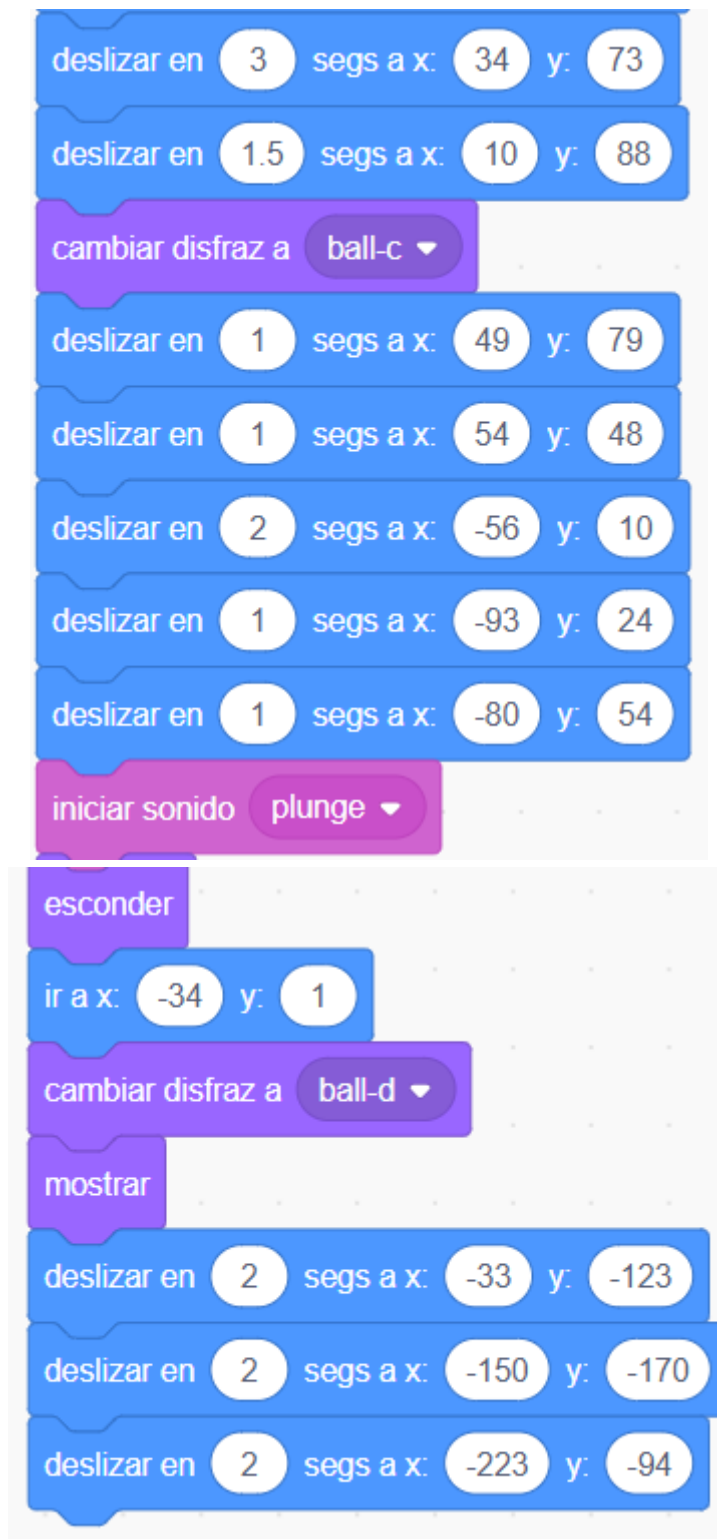
- A. agua de abastecimiento fría
- B. agua de abastecimiento caliente
- C. agua de fecales

Además hemos de que incorporar **UN ESCENARIO (IMAGEN DE EDIFICIO DE VIVENDAS QUE SE ADJUNTA A LA PRÁCTICA)** Lo tendrás que descargar y subir al programa

Además deberás incorporar: **SONIDO DE AGUA (DE LA PROPIA BIBLIOTECA DE SCRATCH)**

El **CÓDIGO DE LA PRÁCTICA** es el siguiente. Tendrás que adaptarlo según las coordenadas en las que se encuentren los distintos puntos de la instalación.





PARTE 2

Crear un **PERSONAJE** editado por ti representando el agua de lluvia.

Una vez creado, has de programar el recorrido del agua de lluvia sobre el faldón de la cubierta.

Para ello, incorpora **UN SONIDO** de lluvia ambiental y simula cómo el agua llega al canalón, desciende por la bajante y alcanza la arqueta antes de dirigirse al colector general.