



Un lindo gatito

Parece ser que la segunda tarjeta poseía algo de información y un archivo.

En esta ocasión la tarjeta parece que estaba en bastante buen estado y la información estaba bien conservada.

En las notas que nos ha entregado la patrulla A38 - Bravo, describen que cerca de la tarjeta encontraron un panel informativo en el que sólo se podían leer dos títulos: "Día y noche" y "Vestirse en el espacio", pero el resto de información estaba totalmente borrada. También había marcas de otros posibles paneles, pero han desaparecido.

Volviendo a la tarjeta, el arqueólogo informático nos ha dicho que contiene la siguiente información:

Cargar el archivo en Scratch para que los visitantes puedan jugar. Para comenzar el juego se tendrá que responder a una pregunta, cuya respuesta se obtendrá de la actividad anterior.

Nos ha mandado también un archivo de extensión .sb2 que ha encontrado en la tarjeta. Nos comenta que tendremos que utilizar el programa Scratch para abrirlo. Veamos qué información tenemos sobre este programa en nuestro diccionario de términos:

Scratch, desarrollado por el MIT. Software para aprender a programar. Utilizar en servidor interno, URL: <https://scratch.mit.edu/>

Para poder abrir el archivo, accederemos a la página <https://scratch.mit.edu/>, haremos clic en el botón Únete a Scratch que encontraremos en la parte superior derecha de la pantalla, para crear una cuenta.

Únete a Scratch

Iniciar sesión

Una vez tengamos nuestra cuenta, haremos clic en Crear y nos abrirá un nuevo proyecto. Para subir el archivo *viaje estelar.sb2* que encontraremos junto a la documentación del proyecto, haremos clic en Archivo → Subir de tu computadora y seleccionamos el archivo.

Cuando hayamos cargado el programa, presionaremos la bandera verde para empezar a visualizar la aplicación.

Parece ser que el programa era un juego para los asistentes y las preguntas son sobre cuestiones de la vida en el espacio. Está claro que tendremos que descubrir las respuestas de alguna forma teniendo en cuenta que no hay paneles informativos en los que obtener información.

Vamos a probar el juego, a ver si al menos algunas preguntas se pueden contestar de forma intuitiva. Si no, siempre podremos investigar en nuestra base de datos o mirar si entendemos la programación del juego.

¿Ya habéis conseguido la respuesta? Es interesante esto de Scratch, ya que lo hemos usado y parecía ser útil cuando fue creada la misión, deberíamos entender cómo funciona para dejar una descripción más extensa en la base de datos.

De momento vamos a investigar un poco sobre algunas cuestiones de esta herramienta. Podemos dividirnos el trabajo y posteriormente pondremos en común qué hemos encontrado. De esta forma iremos más rápido.

Contestemos a las siguientes preguntas:

- 1 ¿Para qué sirve Scratch?
- 2 ¿Qué son los objetos y qué son los escenarios en Scratch?
- 3 ¿Qué son los eventos en Scratch?
- 4 ¿Para qué se usa el bloque Sí?
- 5 ¿Qué es una variable?

Deberíamos explicarlo de una forma sencilla para que futuros componentes del equipo A38 - Delta puedan utilizar la información en futuros retos. Lo compartimos en la comunidad de Family ON, para que otras familias puedan consultarlo. Nuestra unidad requiere que aprendamos muchas cosas y no podemos perder tiempo en el futuro intentando entender algo que ya deberíamos conocer.

Como bien nos dijo la comandante Sara en su día, hay que documentar lo que aprendamos, si no seguramente en el futuro alguien pierda el tiempo aprendiendo lo que nosotros ya hemos aprendido.

Es el momento de responder a las cuestiones relativas al funcionamiento interno del equipo:



Pensad, de manera individual y durante unos minutos, en las siguientes cuestiones:

- He sentido que hemos trabajado en equipo.
- Mis aportaciones han sido bien recibidas.
- He tenido en cuenta las aportaciones de los demás.
- Todos hemos trabajado de forma equitativa.

Trabajad sobre cada cuestión de forma colectiva, dando la respuesta que habéis meditado.

Si hay discrepancias, intentad abordar la pregunta de nuevo de forma individual contestando a las siguientes cuestiones:

- ¿He hecho como individuo todo lo posible por ayudar al resto del equipo?
- ¿He realizado un verdadero esfuerzo por escuchar las aportaciones de los otros miembros del equipo?
- En las situaciones tensas, ¿he tratado alguna vez de ponerme en el lugar de la otra persona?

El funcionamiento del equipo requiere que cada miembro del mismo piense en lo que puede mejorar hacia el grupo, y nunca piense en qué deben mejorar los demás.