



Video tutoriales para aprender a programar con Arcade

Estimados estudiantes, te compartimos una serie de videos con explicaciones detalladas del uso de Arcade que te permitirán contar con los conocimientos y habilidades necesarios para mostrar tu habilidad creando una representación digital programada para conmemorar el 199 aniversario de nuestra independencia usando la programación Microsoft Arcade. Recordá que podés hacer: una simulación de un desfile, animación de una antorcha, faroles, u otra producción digital asociada a esta celebración.

Si nunca has programado con Arcade, podés iniciar con el video **Introducción a MS MakeCode Arcade a través de TEAMS** e ir viendo en orden secuencial los siguientes videos. Pero si ya conocés el uso de esta herramienta, podés observarlos en el orden que querás.

Aquí podés practicar lo que aprendás en los video tutoriales: <https://arcade.makecode.com/>

Recordá que para hacer tu producto digital debes ir al enlace "Fiestas-Patrias.mkcd" que se encuentra en los recursos de la tarea que te asignaron.

URL	Título del video	Descripción
https://youtu.be/s5_zgDJHQv8	Introducción a MS MakeCode Arcade a través de TEAMS	Introducción al entorno de programación de Makecode Arcade integrado en MS TEAMS.
https://youtu.be/HW1mHQvFbYI	Animando a nuestro personaje	Trabajo con controles, evento de los botones y animaciones para crear el desplazamiento del personaje y el efecto de mover los pies.
https://youtu.be/WMokXWTbQ_A	Mejorando la animación de nuestro personaje	Utilización del evento "release" que se produce en el momento que se libera una tecla con el fin de retornar a la animación de "descanso" del personaje.
https://youtu.be/B5uInVbq8Ak	Truco de animación	Utilización de las herramientas "animation" y "effects" de los sprites para lograr una divertida animación.
https://youtu.be/MC-ad-Cmbng	Acceso de MakeCode-Arcade en la Web	Guía para acceder y utilizar MakeCode Arcade en nuestro navegador
https://youtu.be/Gorqllb1wcA	Programando colisiones entre sprites	Utilización del evento "on overlapping" para detectar la colisión entre dos objetos de una animación, y así programar una determinada consecuencia.

Esperamos que disfrutés mucho programando con Arcade, y que en estas fiestas patrias demostrés toda tu habilidad creando una representación digital de la independencia súper creativa e ingeniosa