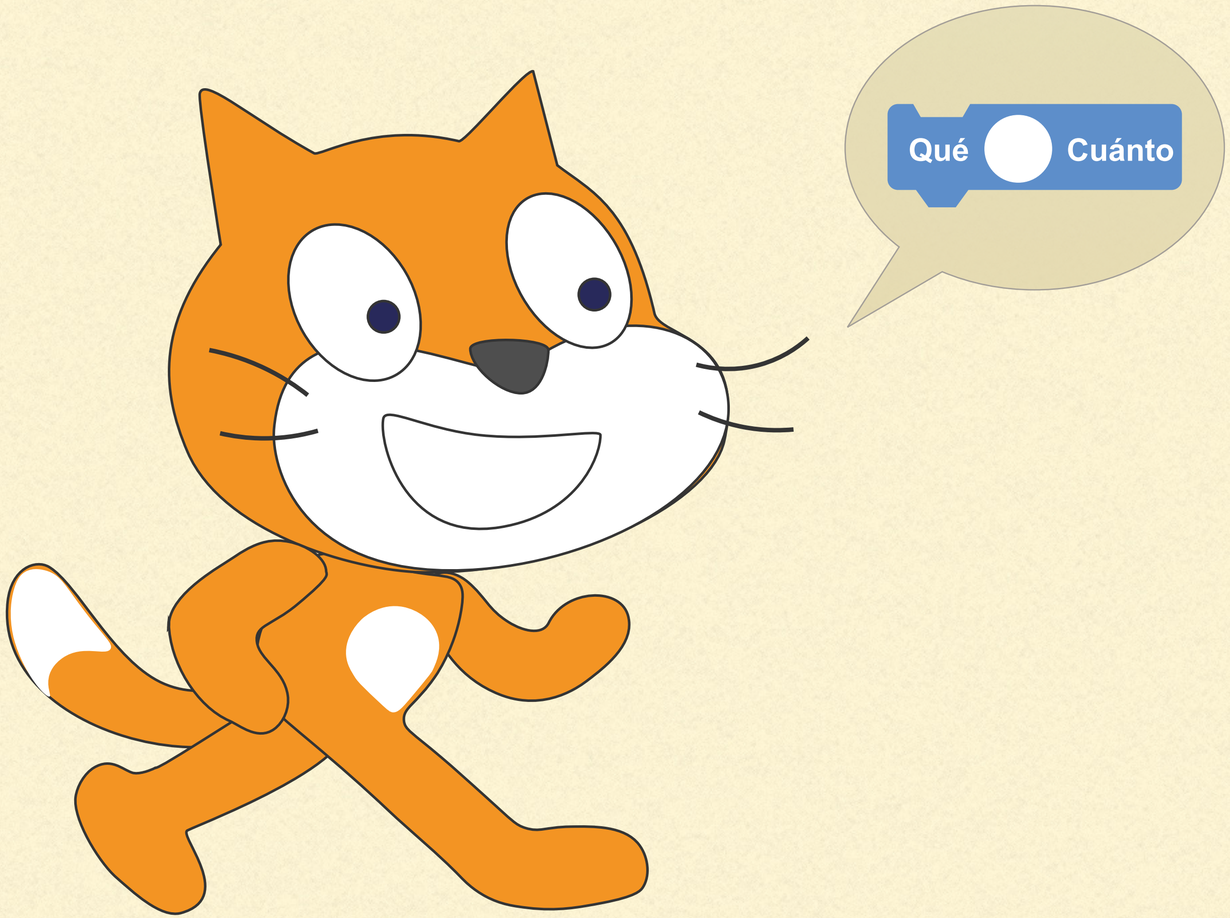
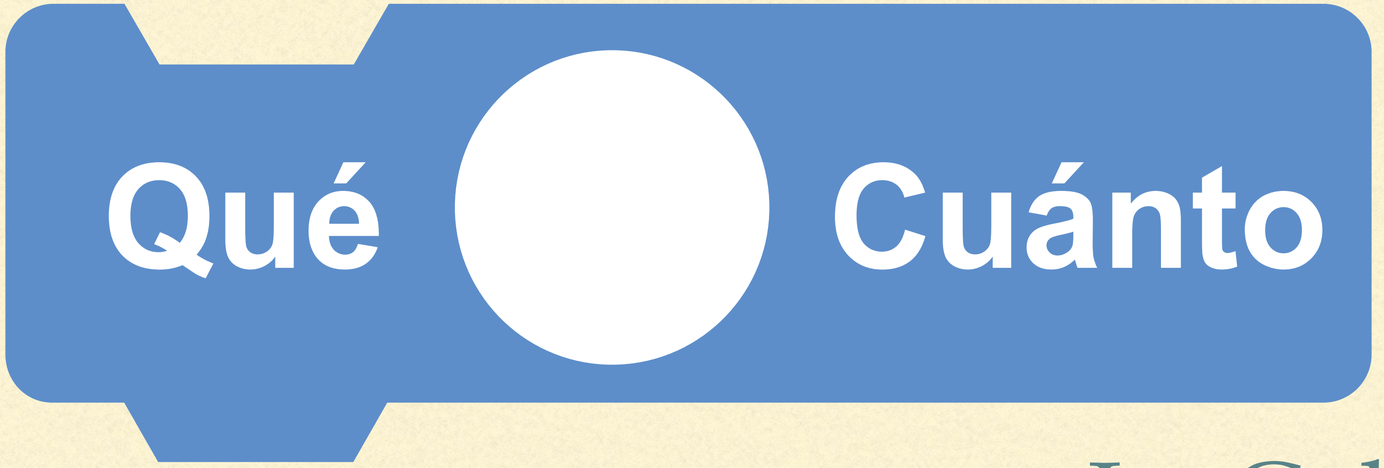
Scratch

Lenguaje de programación Visual.



El principal código de programación en Scratch, es…:



La Galleta

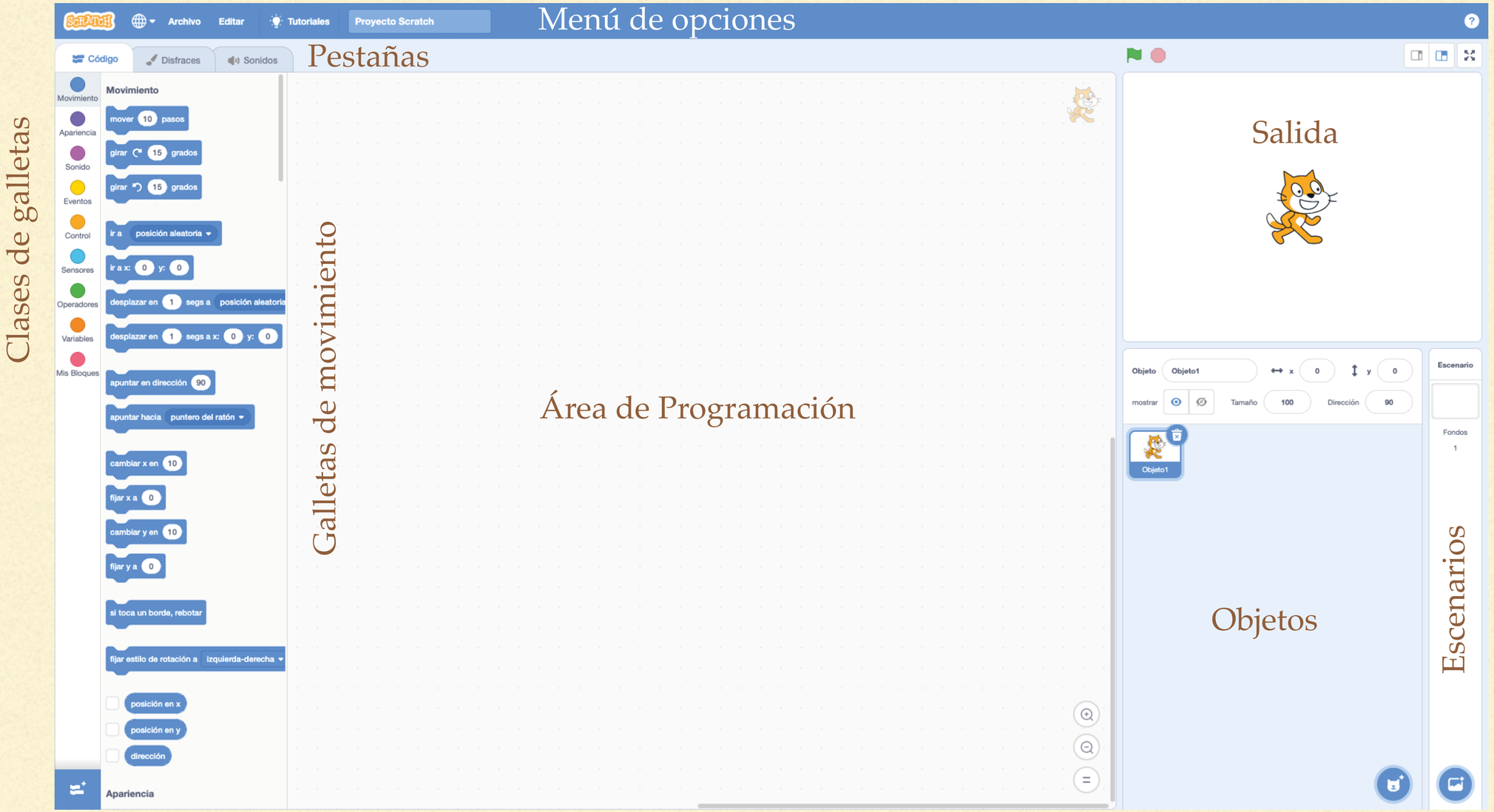
Tipo de Galletas

- Movimiento
- Apariencia
- Sonido
- Eventos
- Control
- Sensores
- Operadores
- Variables
- Mis Bloques

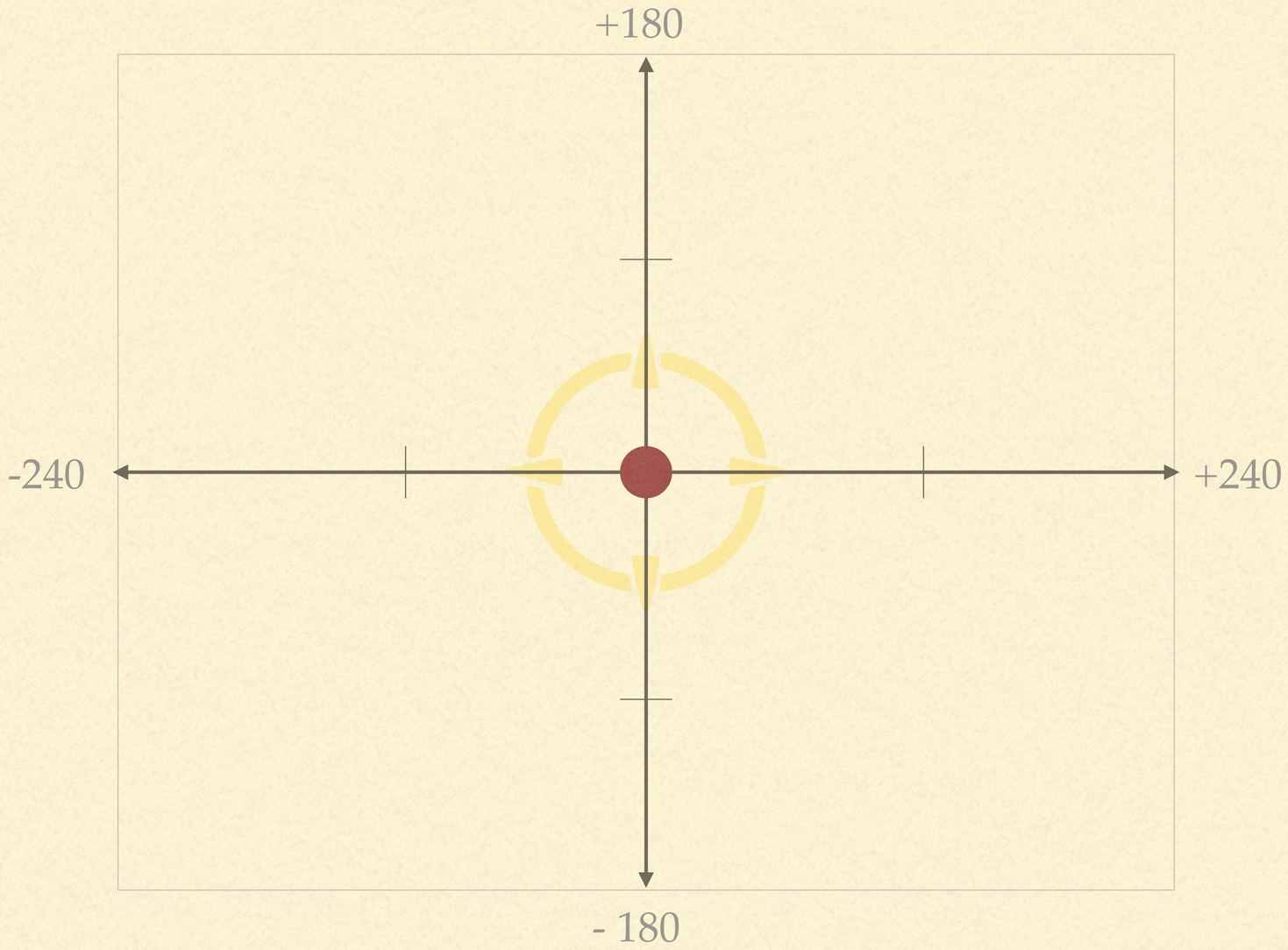
Un programa de Scratch es un conjunto de *"Galletas"* que cumplen un propósito o una tarea.



Entorno de trabajo



Pantalla de salida

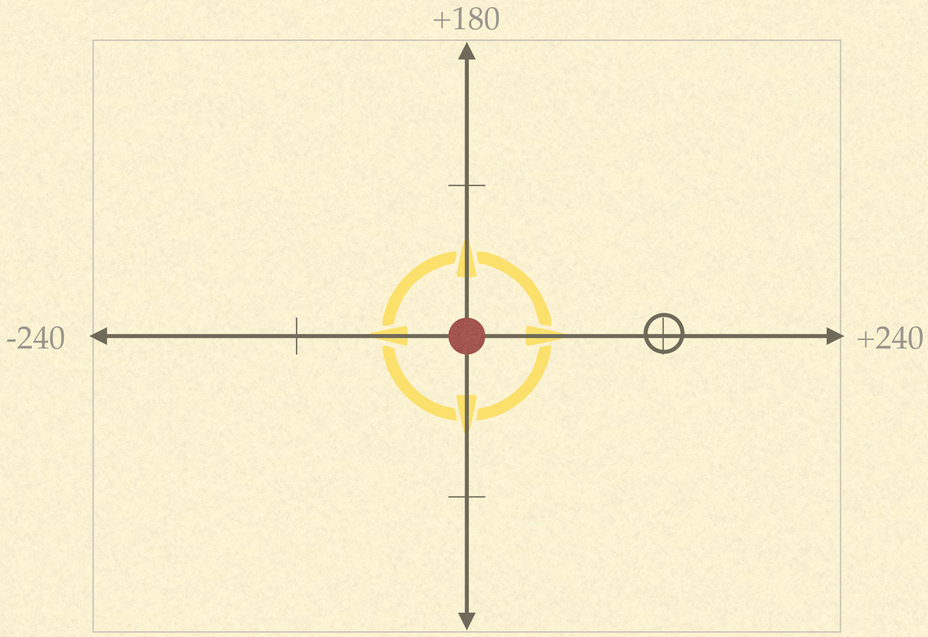


Movimiento

Qué Cuánto

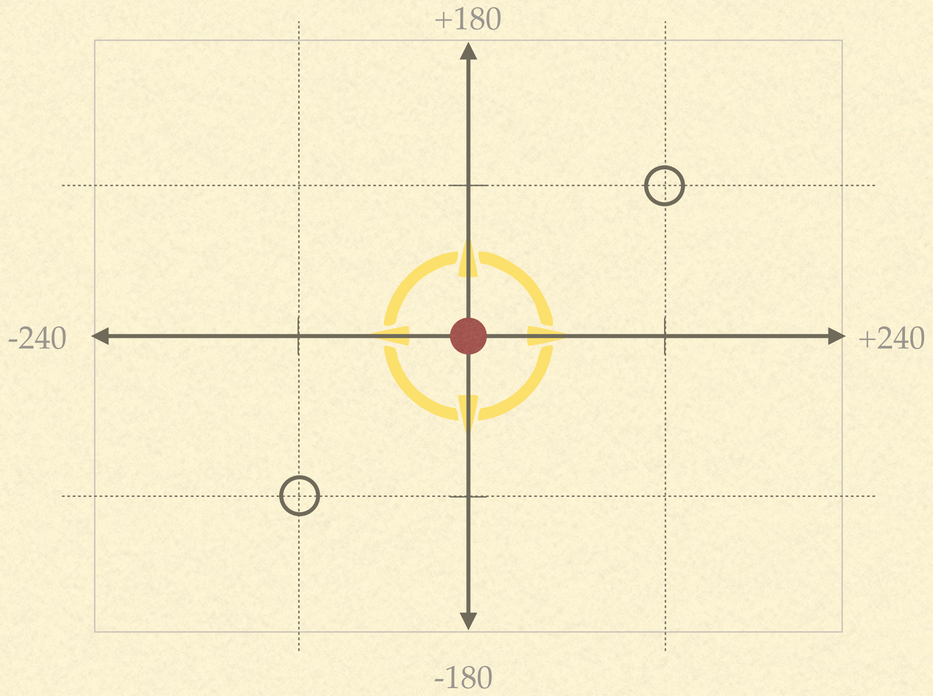
Ejemplo de algunas *"Galletas"* de movimiento.

mover 120 pasos



ir a x: 120 y: 90

ir a x: -120 y: -90



Movimiento

Qué Cuánto

"Galletas" de Movimiento

mover pasos

girar grados

girar grados

ir a posición aleatoria

ir a x: y:

desplazar en segs a: posición aleatoria

desplazar en segs a x: y:

apuntar en dirección

cambiar x en

fijar x a

posición en y

posición en x

dirección

si toca un borde, rebotar

cambiar y en

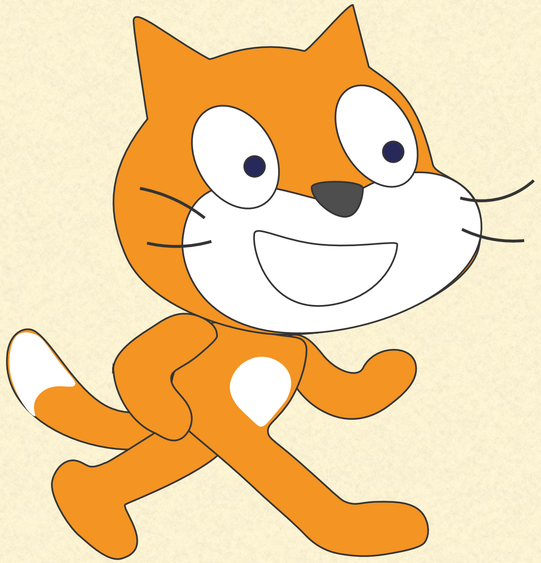
fijar y a

fijar estilo de rotación a izquierda-derecha

Scratch

Lenguaje de programación Visual.

Aprenderás en la medida en que lo necesites



Manos a la obra.