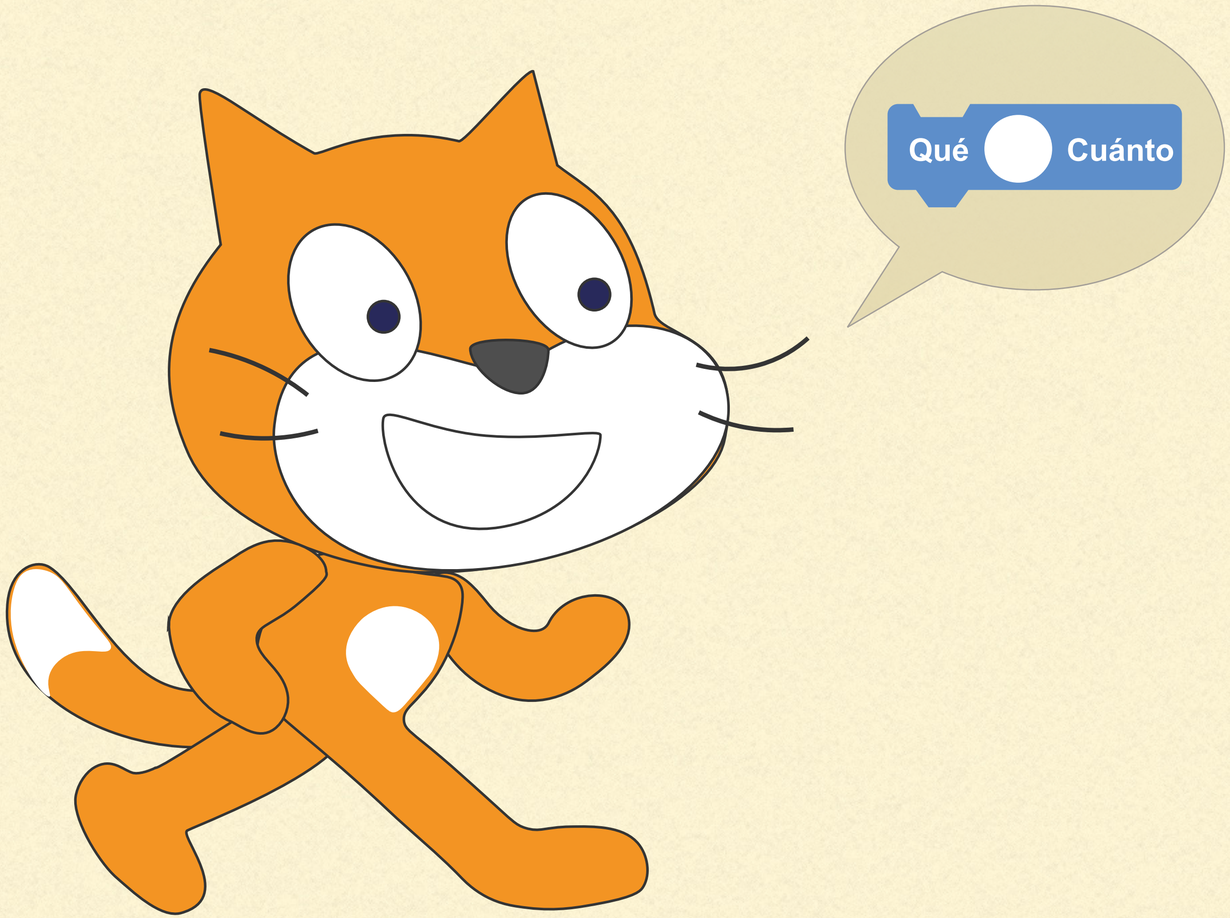
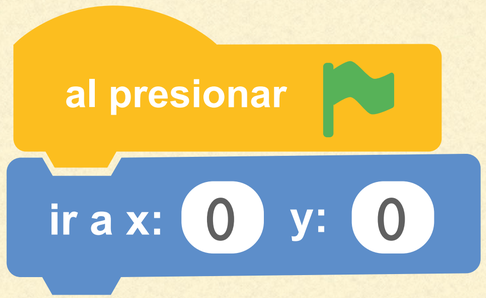
Scratch

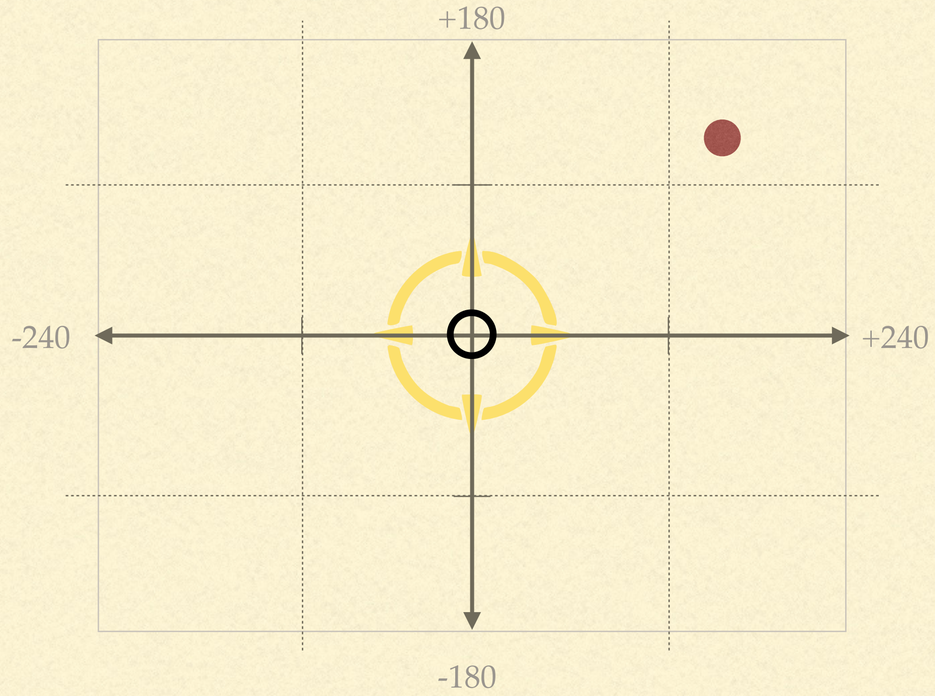
Lenguaje de programación Visual.

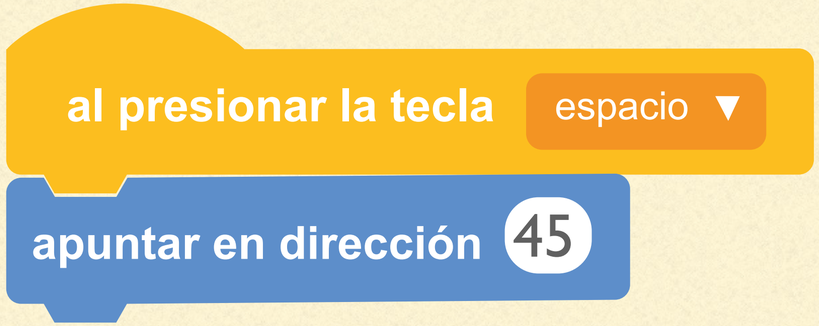


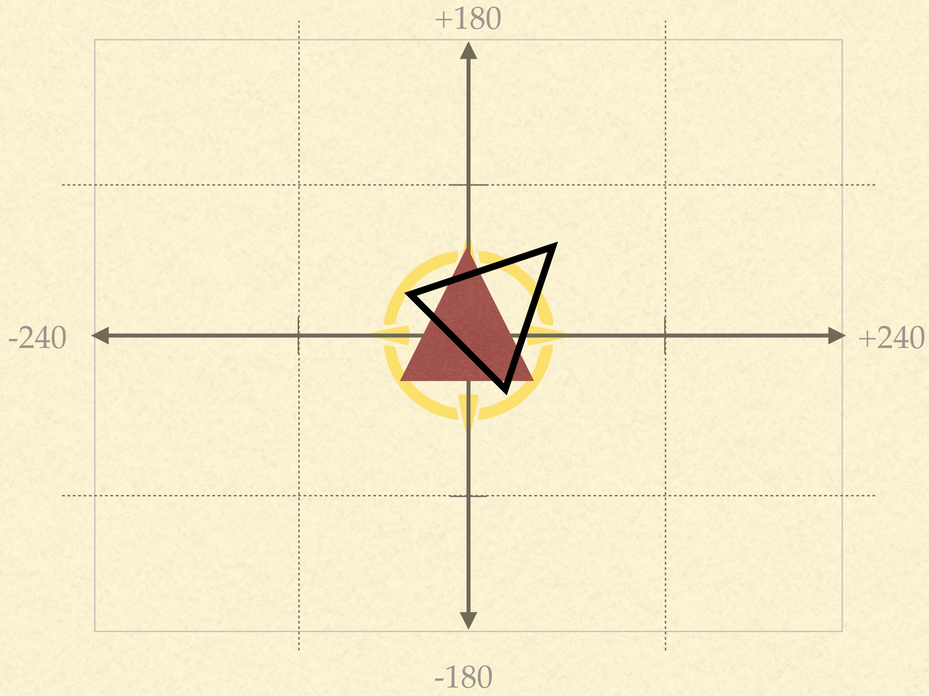
Eventos

Sí haces esto, entonces pasará aquello

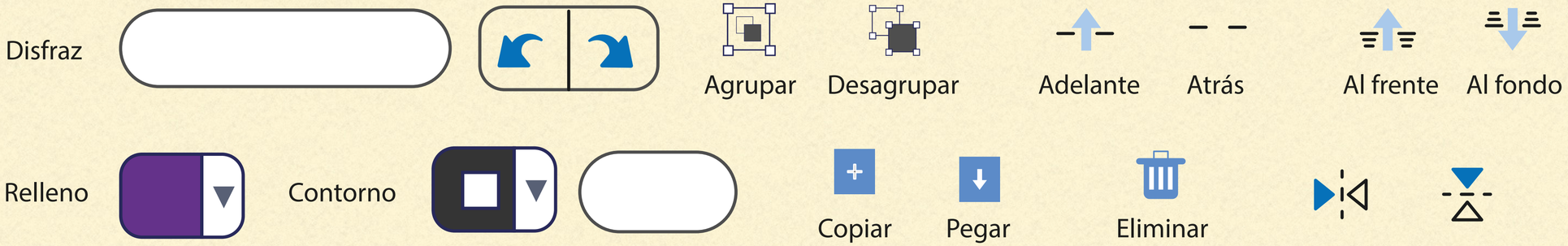








El Fondo

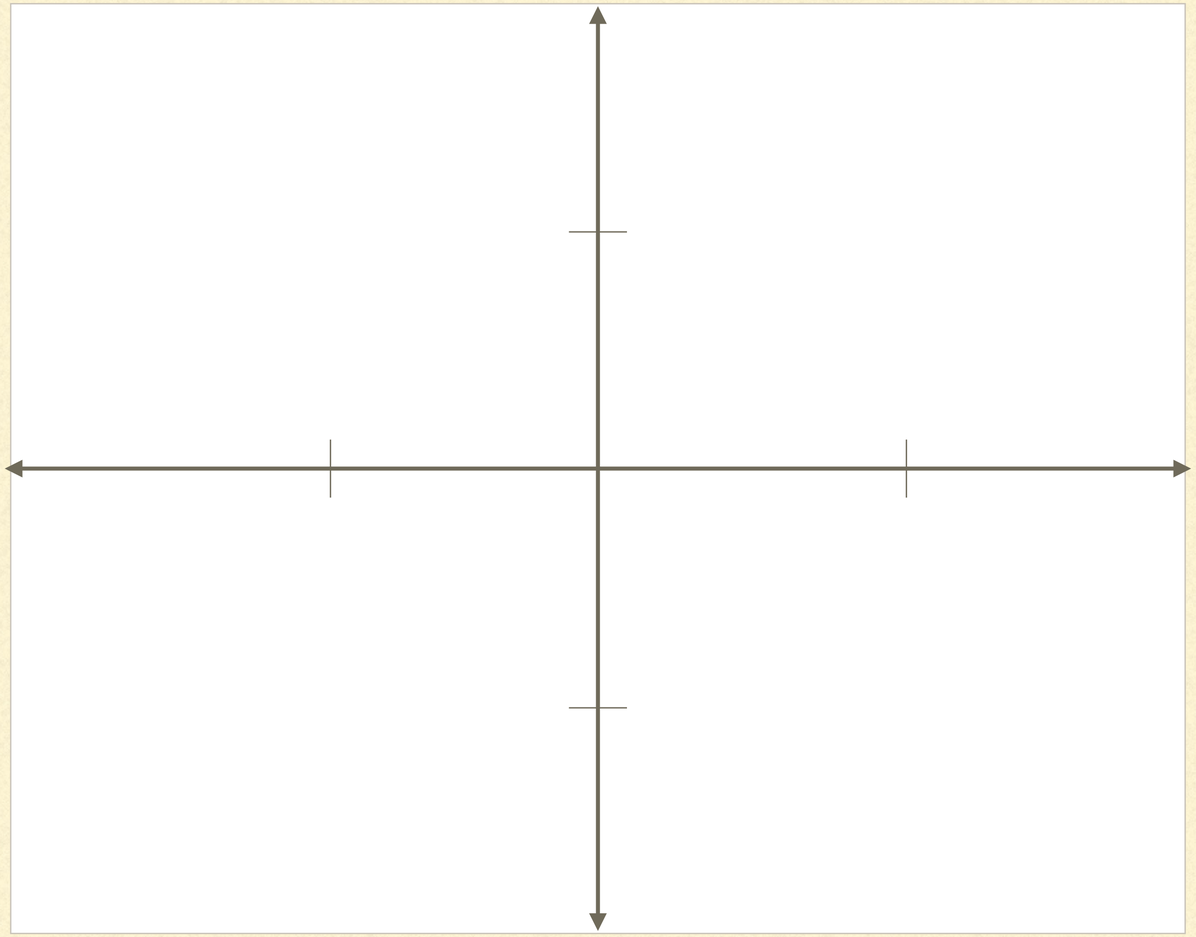

Disfraz
Agrupar
Desagrupar
Adelante
Atrás
Al frente
Al fondo
Relleno
Contorno
Copiar
Pegar
Eliminar





Ejercicio Nº 1

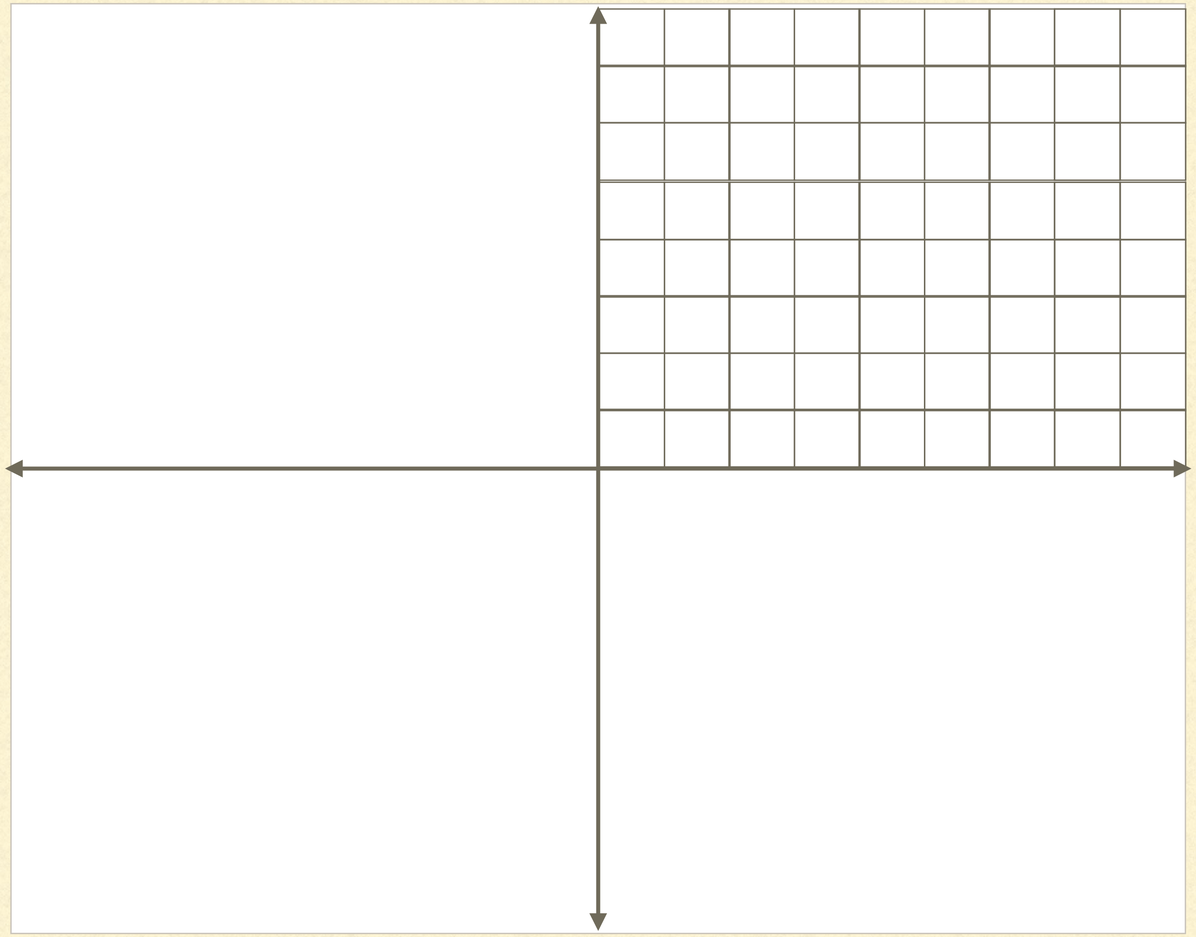
- Dibujar dos líneas, una horizontal y otra vertical, que pasen por el origen y que ocupen todo el ancho y el alto del escenario.
- Cada línea deben tener dos segmentos pequeños de tal forma que las líneas se vean divididas en 4 partes.
- Las líneas deben terminar en puntas de flecha.



Ejercicio Nº 2

- Dibujar una cuadrícula de tal forma que cada cuadrante quede formado por 80 rectángulos iguales. (10 x 8).

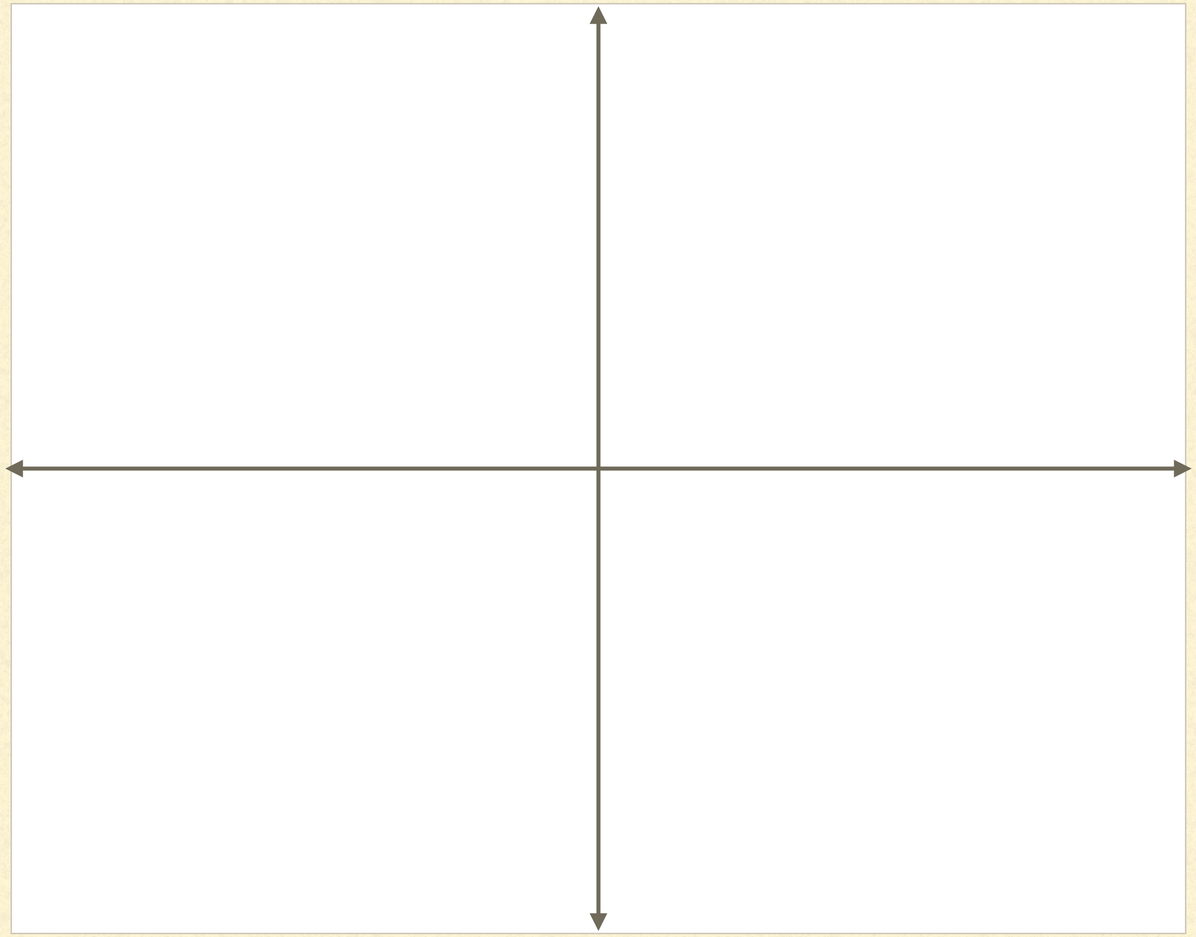
- Los rectángulos no deben tener fondo y el borde debe ser una línea de color gris.



Programa Nº 1

- Coloque en el escenario un objeto pequeño. (Biblioteca de objetos)

- Elabore un programa de tal forma que al presionar la bandera el objeto quede en la posición (0, 0) del escenario.

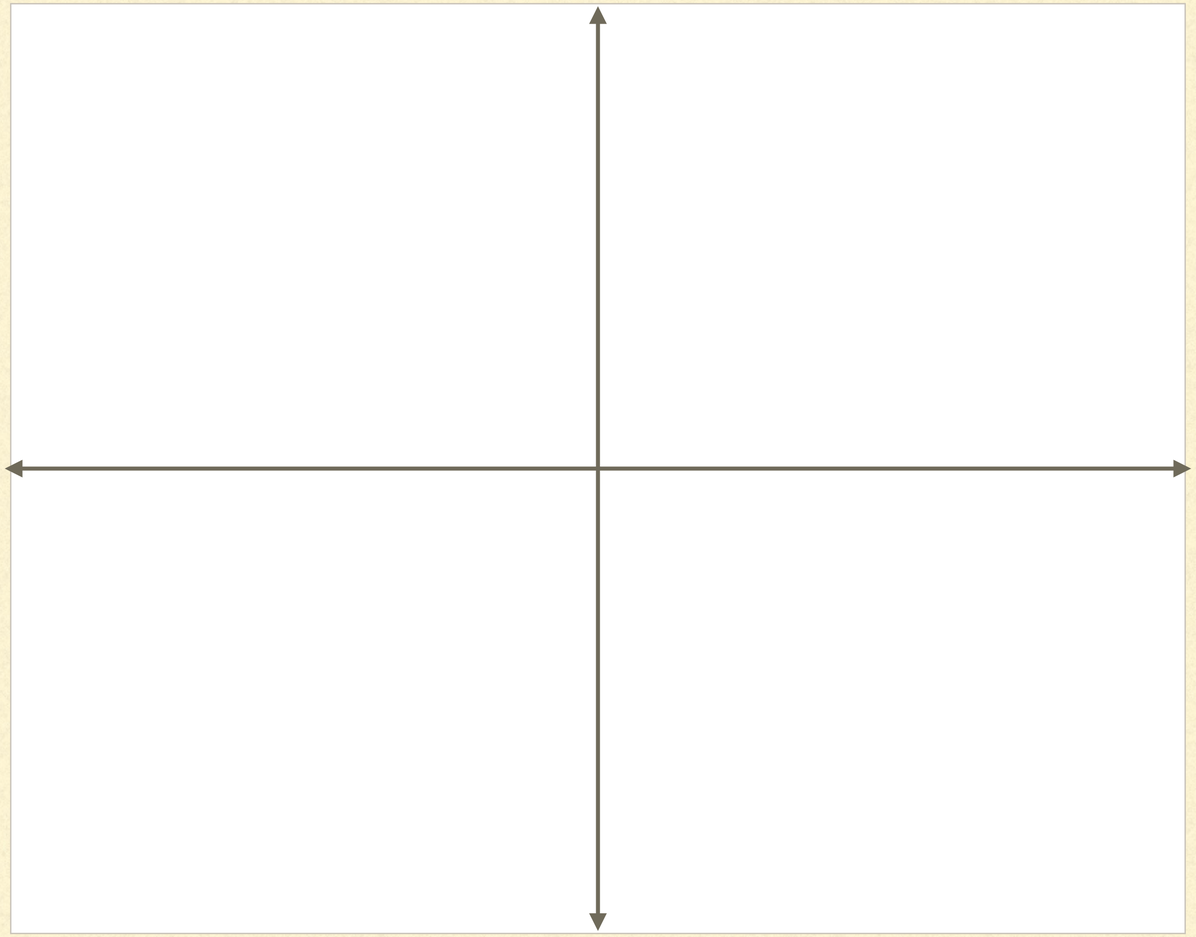


Programa Nº 2

- Elabore un programa de tal forma que al presionar la tecla: *Barra Espaciadora*, el objeto se desplace sobre el borde de un cuadrado imaginario.

- En el recorrido, debe esperar en cada esquina del cuadrado imaginario: un segundo.

- Debe aparecer un mensaje (“*Voy…*”) al comienzo del movimiento y otro al final (“*Llegue*”).

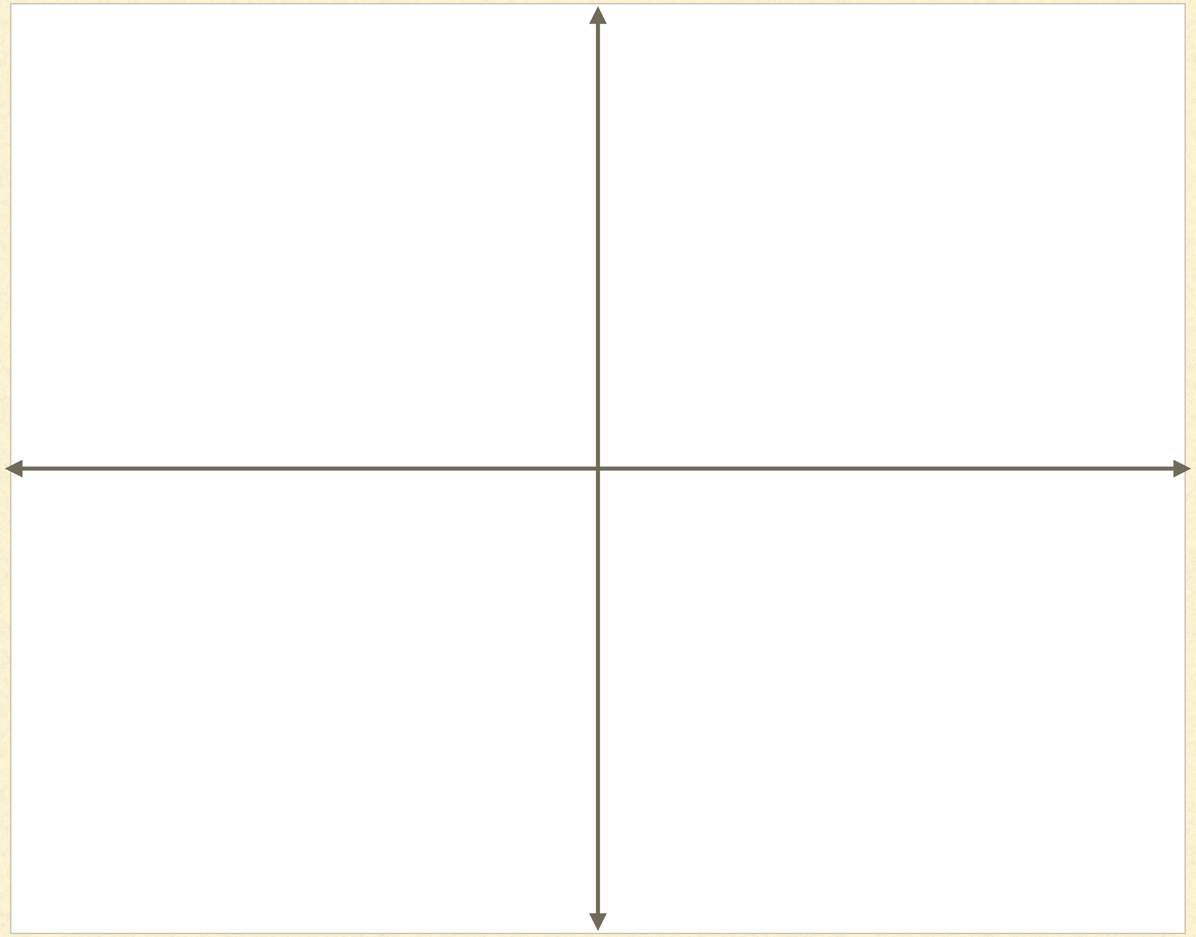


Programa Nº 3

- Elabore un programa de tal forma que al presionar la tecla: *Barra Espaciadora*, el objeto se desplace sobre una trayectoria previamente marcada en el escenario.

- En el recorrido, debe esperar en cada esquina del recorrido: un segundo.

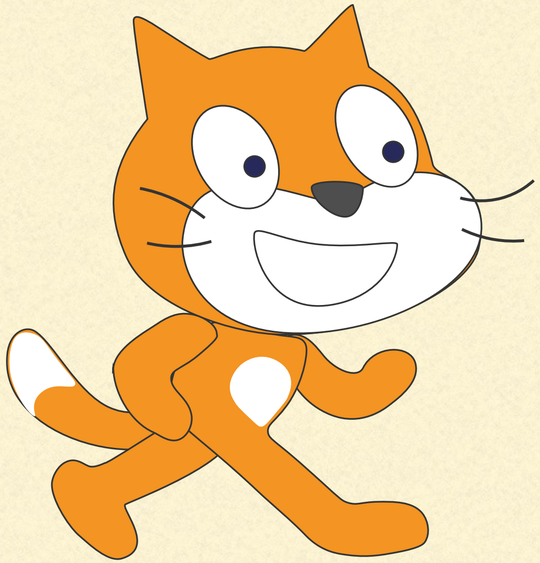
- Debe aparecer un mensaje (“*Voy…*”) al comienzo del movimiento y otro al final (“*Llegue*”).



Scratch

Lenguaje de programación Visual.

Aprenderás en la medida en que lo necesites



Manos a la obra.