

Tarea taller Programación en Scratch y App inventor

Curso:

Nombre estudiante :

Objetivo

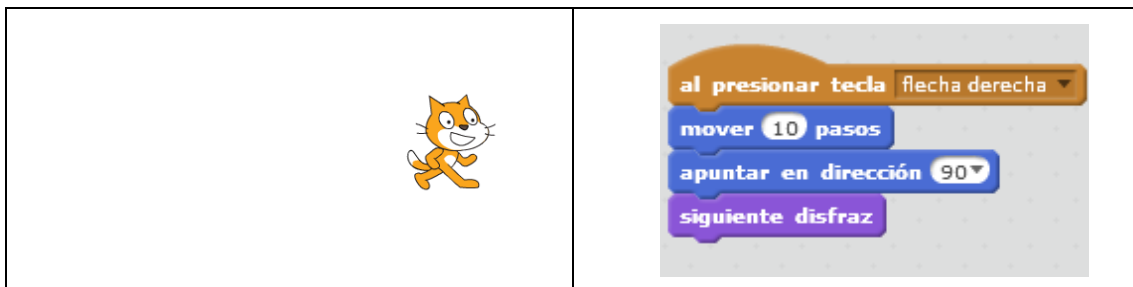
Programar un personaje de scratch, empleando ciclo condicionales y sensores , para controlar el cambio de escenario cuando se toca un objeto.

Indicador de evaluación:

Controlan movimiento y cambio de disfraz de un personaje, cuando toca un objeto, se cambia el escenario mediante el uso de condicionales.

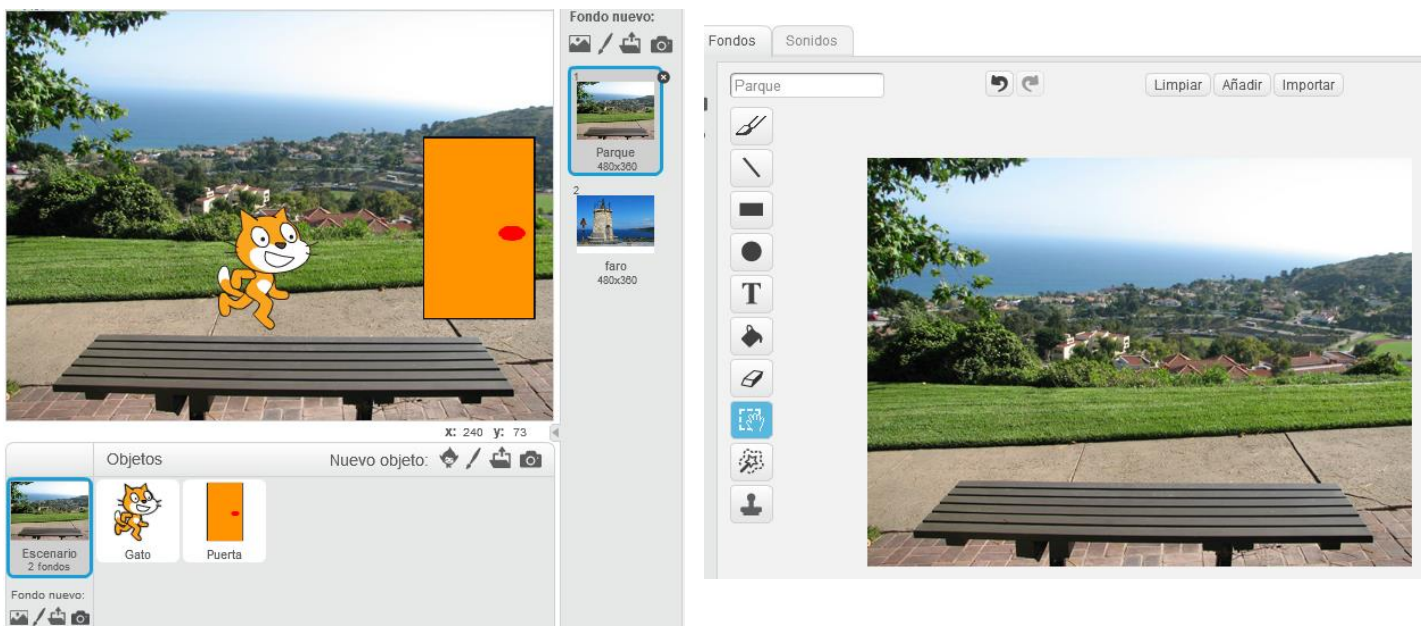
EJERCICIO PROGRAMACIÓN

- I. Observa el personaje de SCRATCH con las instrucciones que permiten avance a la derecha y cambie de disfraz.



- II. Programación que permite a un personaje tocar otro objeto y cambiar el escenario, por medio de sensores y ciclos condicionales.

Elección fondo-escenarios



PROGRAMACIÓN DE OBJETO PUERTA

The screenshot shows the Scratch programming environment. On the stage, a cat character is on the left and an orange door object is on the right. The 'Control' menu is open, showing various programming blocks. A script is being built: 'al presionar' (when clicked) -> 'por siempre' (forever loop) -> 'si ¿tocando Gato? entonces' (if clicked by cat) -> 'cambiar fondo a faro' (change background to faro) -> 'si no' (if not) -> 'cambiar fondo a Parque' (change background to Parque).

III. Responda las siguiente preguntas, marca la alternativa con el bloque de programación consideras es correcto.

1. ¿Cuál es la secuencia de bloques, que necesita personaje gato para caminar hacia la derecha?

A.

al presionar tecla flecha derecha
apuntar en dirección 90
mover 10 pasos
siguiente disfraz

B.

al presionar tecla flecha derecha
apuntar en dirección -90
mover 10 pasos
siguiente disfraz

C.

al presionar tecla flecha derecha
apuntar en dirección 90
mover 10 pasos
cambiar disfraz a disfraz2