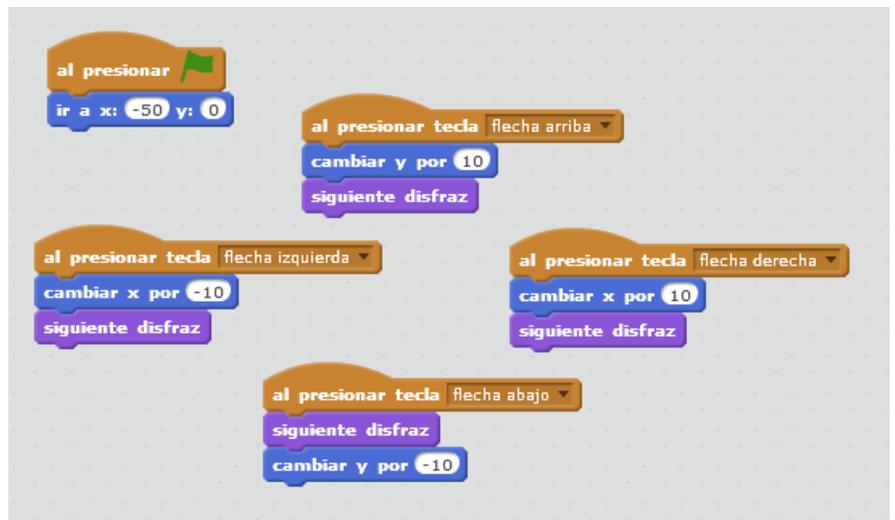
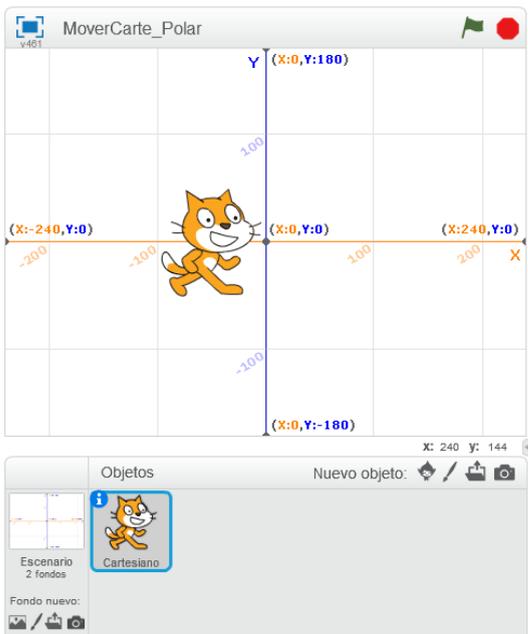


<b>Tarea taller Programación en Scratch y App inventor</b>	
<b>Curso:</b>	
<b>Nombre estudiante :</b>	
<b>Objetivo</b>	
Conocer los movimientos polares y cartesiano, para programarlos en uno o más personajes	
<b>Indicador de evaluación:</b>	
Controlan movimiento de los personajes, empleando instrucciones que permiten la programación de los desplazamientos cartesianos y traslación polar.	
<b>EJERCICIO PROGRAMACIÓN</b>	

Actividad 1: Insertar el objeto Gato, para luego agregar los bloques que generan el movimiento cartesiano del personaje, inserta el fondo xy-grid



Actividad 2: Insertar el objeto Gato Volando, para luego agregar los bloques que generan el movimiento cartesiano del personaje, inserta el fondo rays.

