

# Tarea taller Programación en Scratch y App inventor

#### Curso:

### Nombre estudiante:

# Objetivo

Diferenciar acciones y mensajes entre personajes, para programación por orden de aparición.

### Indicador de evaluación:

Controlan mediante la instrucción enviar y recibir, en qué momento se activa o desactiva la secuencia de bloques de programación de cada personaje.

## EJERCICIO PROGRAMACIÓN

1. Para realizar este desafío, tendrás que utilizar los bloques ENVIAR-RECIBIR (nombre personaje), en tu programación.

```
enviar cat1 v al recibir butterfly1 v
```

2. Elegir 4 personajes, Ejemplo murciélago, mariposa, dinosaurio y gato.



3. Comienza a programar el personaje murciélago, luego se ejecutan las instrucciones, al finalizar los bloques de cada personaje ordena al siguiente comience sus instrucciones.

```
al hacer clic en este objeto
tocar sonido horse 

cambiar disfraz a bat1-a 2

esperar 0.55 segundos

cambiar disfraz a bat1-a 

esperar 1 segundos

enviar butterfly1
```

4. Es clave usar enviar y recibir, si murciélago envía, mariposa recibe, así como también dinosaurio recibe, envía orden al último personaje es gato.

```
al hacer clic en este objeto

tocar sonido horse 

cambiar disfraz a bat1-a 2 

esperar 0.55 segundos

cambiar disfraz a bat1-a 

cambiar disfraz a bat1-a 

esperar 1 segundos

esperar 1 segundos

esperar 1 segundos

enviar butterfly1 

cambiar disfraz a butterfly1-a 

cambiar disfraz a butterfly
```

5. Finalmente, el gato finaliza la secuencia de programación como último personaje.