

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.



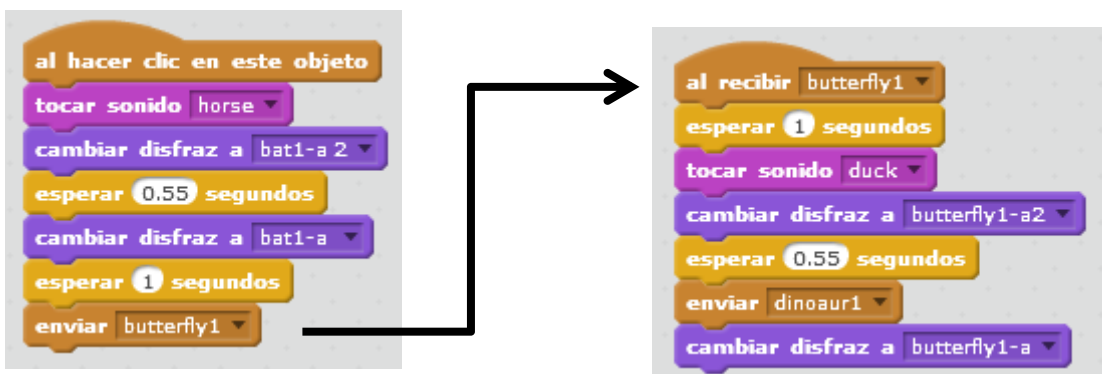
2. Elegir 4 personajes, Ejemplo murciélago, mariposa, dinosaurio y gato.



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.



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



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