

Tarea taller Programación en Scratch y App inventor

Curso:

Nombre estudiante :

Objetivo

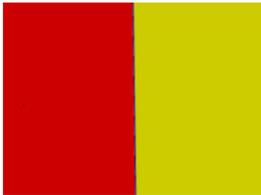
Interpretar distintos ciclos condicionales, para programación de un laberinto, usando dos ciclos, personajes y laberinto.

Indicador de evaluación:

Controlan diferentes situaciones de ciclos condicionales, programando el personaje con distintos ejemplos de ciclos condicionales-

EJERCICIO PROGRAMACIÓN

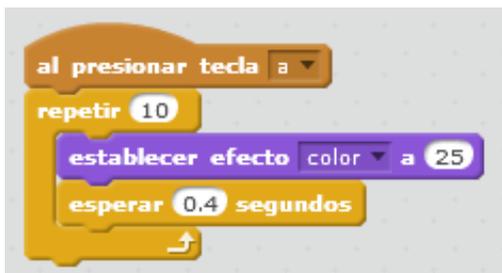
1. Para realizar este desafío, tendrás que emplear un fondo de dos colores, rojo y amarillo.



2. Elija el personaje Gato.



3. Comienza a programar el personaje gato, utilizando los ciclos repetir, por siempre, repetir hasta que, si y si no.



4. Es clave usar las instrucciones: de evento al presionar tecla, establecer cambiar tamaño por 10, efecto color a 25 en apariencia, luego en sensores tocando el color,



DESAFÍO LABERINTO DE SCRATCH

Emplear ciclos condicionales, movimientos, sensores, personajes y escenario de juego (laberinto), puede consultar capsula y guías anteriores.

