

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.

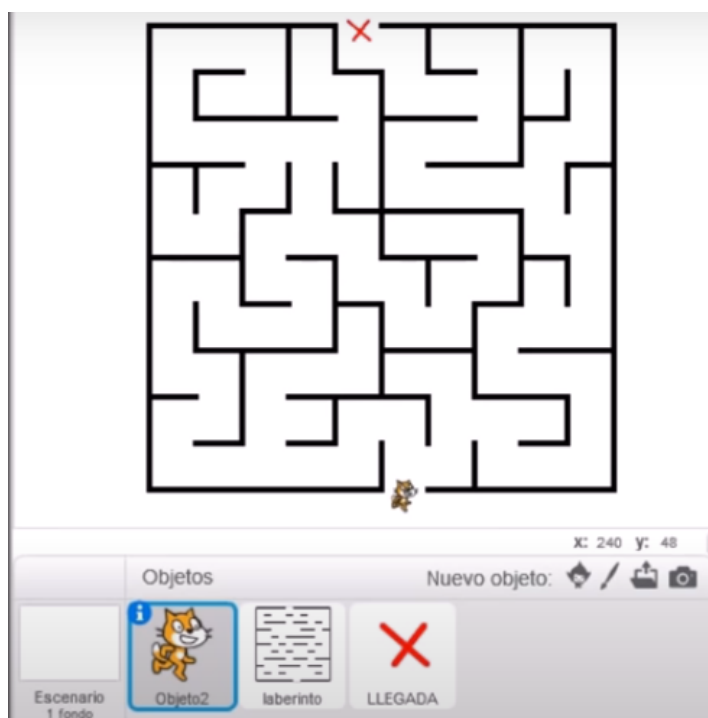
Indicador de evaluación:

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

EJERCICIO PROGRAMACIÓN

DESAFÍO LABERINTO DE SCRATCH

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



1. Para realizar este desafío, tendrás que utilizar un objeto denominado laberinto, disponible para descargarlo desde el siguiente link:
<https://drive.google.com/file/d/1Ra0Lpls3IIQaVGwB2d9io7BYBJbvZ7Qm/view?usp=sharing>
2. Utilice el personaje Gato, además del objeto llegada, incluidos en link de descarga del paso 1
3. Comienza a programar el personaje gato, empleando un bloque de evento, un ciclo por siempre, cuatro ciclos si entonces, para combinarlos con sensores, movimientos arriba, abajo, izquierda, derecha y siguiente disfraz.
4. También debe emplearse bloques que eviten que personaje gato traspase los muros del laberinto, debe ser un avance correcto por el camino permitido que ofrece el laberinto.
5. Es fundamental evitar que gato avance atravesando los muros, para evitar esto por cada movimiento que realiza y choca con un muro se debe contrarrestar dicho movimiento.
Ejemplo como controlar los movimientos y cuando choca con el muro el personaje gato.
Si avanza 4 paso y choca con el muro, se hace retroceder -4 paso, anulando el atravesar los muros.

