

Clase III



# SCRATCH

Taller de Iniciación a la programación

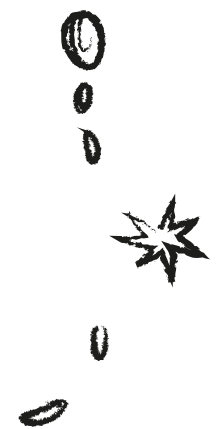
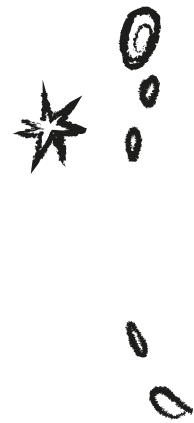
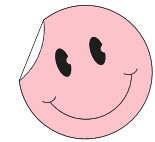
Docente Responsable: María Antonella Rosales

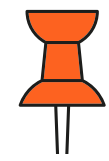
Coordinador General: Mgter. María Isabel Korzeniewski

Septiembre/Octubre/Noviembre 2023



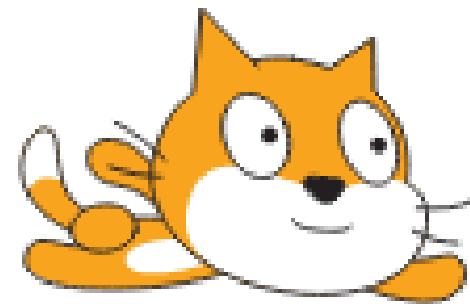
# MANOS A LA OBRA



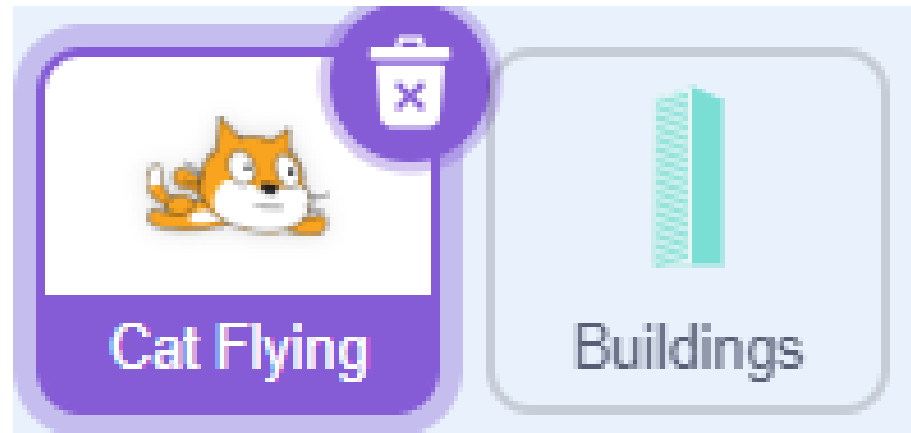


## PROYECTO: GATO VOLADOR

En este proyecto, vamos a implementar la capacidad de vuelo para nuestro objeto predefinido.

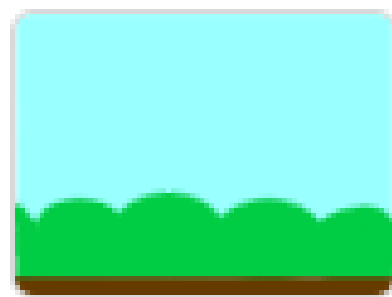


- Objetos a utilizar

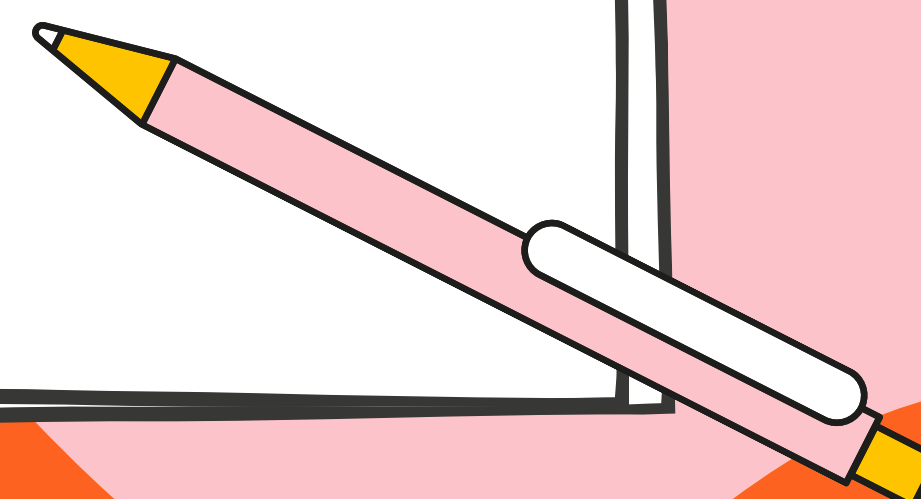
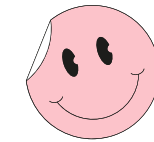


- Escenario a elección

Escenario



- Instrucciones

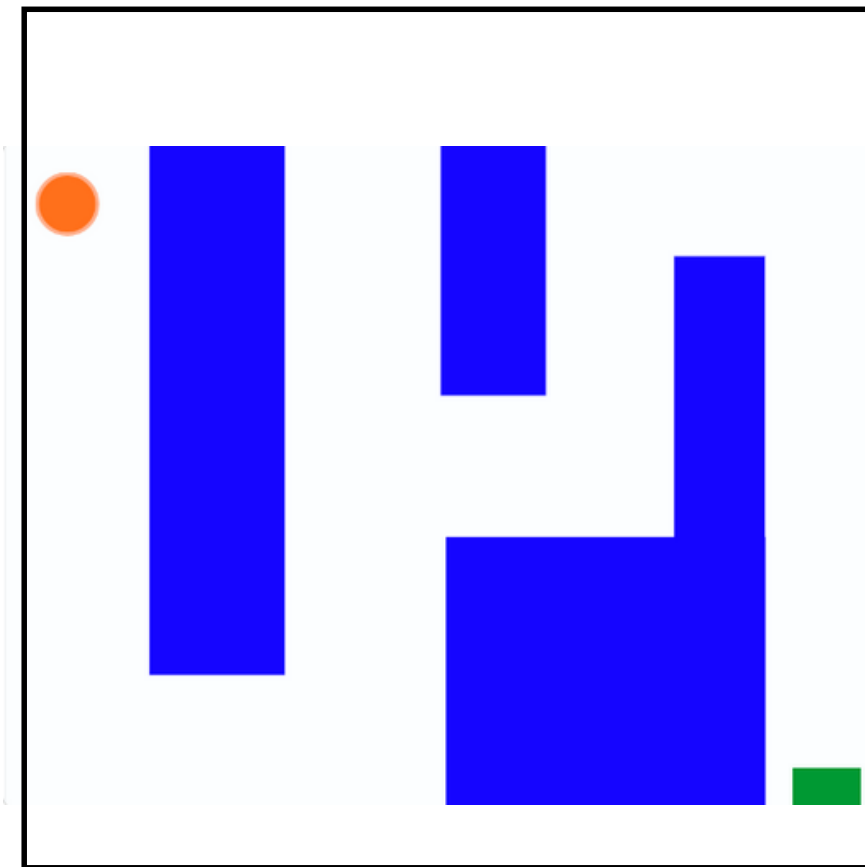
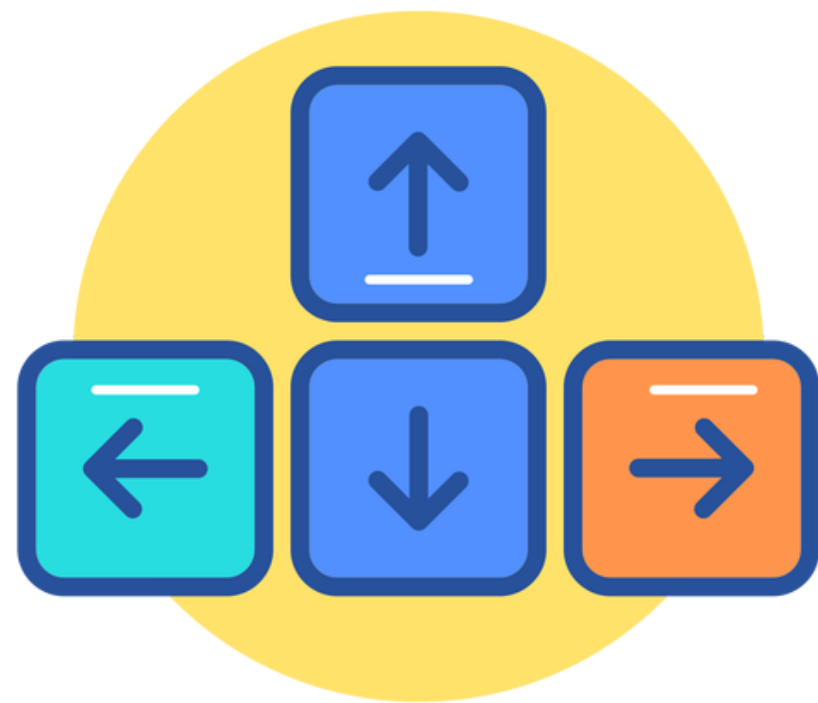




## **PROYECTO: LABERINTO PONG**

En este proyecto , vamos a desarrollar un juego, utilizaremos las teclas flecha para mover una pelota naranja a través de un laberinto hasta alcanzar la meta

**¿COMO PODEMOS REALIZAR ESTO?  
¿IDEAS?**



- Objetos a utilizar



- Escenario: Cada alumno a través de la herramienta PINTAR va a realizar su propio escenario simulando un laberinto



- Posibles instrucciones para nuestros objetos

```
al presionar bandera verde clicada
  ir a x: -205 y: 147

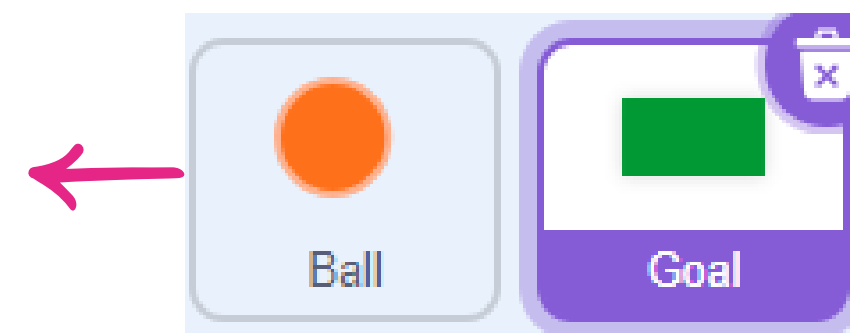
al presionar tecla flecha arriba
  apuntar en dirección 0
  mover 10 pasos

al presionar tecla flecha abajo
  apuntar en dirección 180
  mover 10 pasos
```

```
al presionar tecla flecha derecha
  apuntar en dirección 90
  mover 10 pasos

al presionar tecla flecha izquierda
  apuntar en dirección -90
  mover 10 pasos

al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    si ¿tocando el color azul? entonces
      mover -10 pasos
```



```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    si ¿tocando Ball? entonces
      decir You win!
```

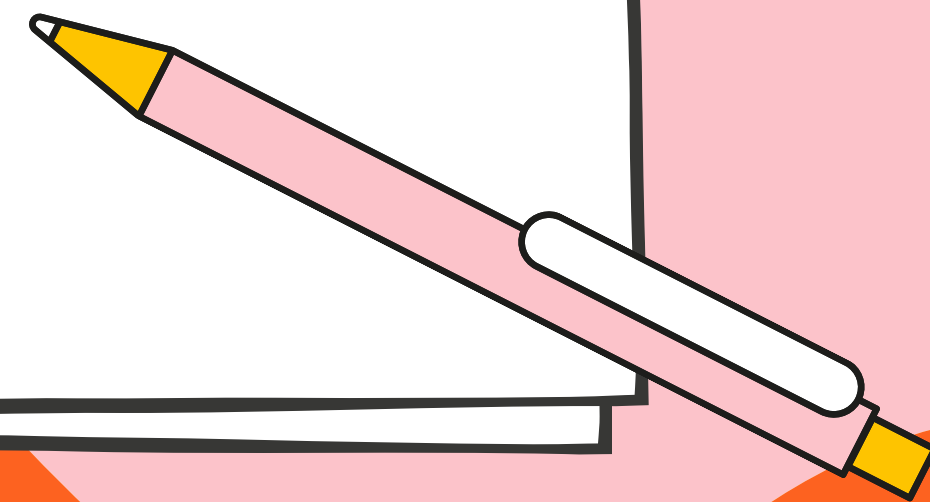


# CONCURSO DE PREGUNTAS

- Realizamos la siguiente actividad interactiva:

<https://wordwall.net/es/resource/4862406/preguntas-sobre-scratch>

# ¿PREGUNTAS?



**GRACIAS POR SU ATENCIÓN**

