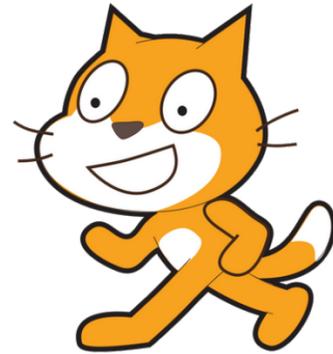


Clase II



SCRATCH

Taller de Iniciación a la programación

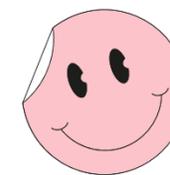
Docente Responsable: María Antonella Rosales

Coordinador General: Mgter. María Isabel Korzeniewski

Septiembre/Octubre/Noviembre 2023



REPASAMOS



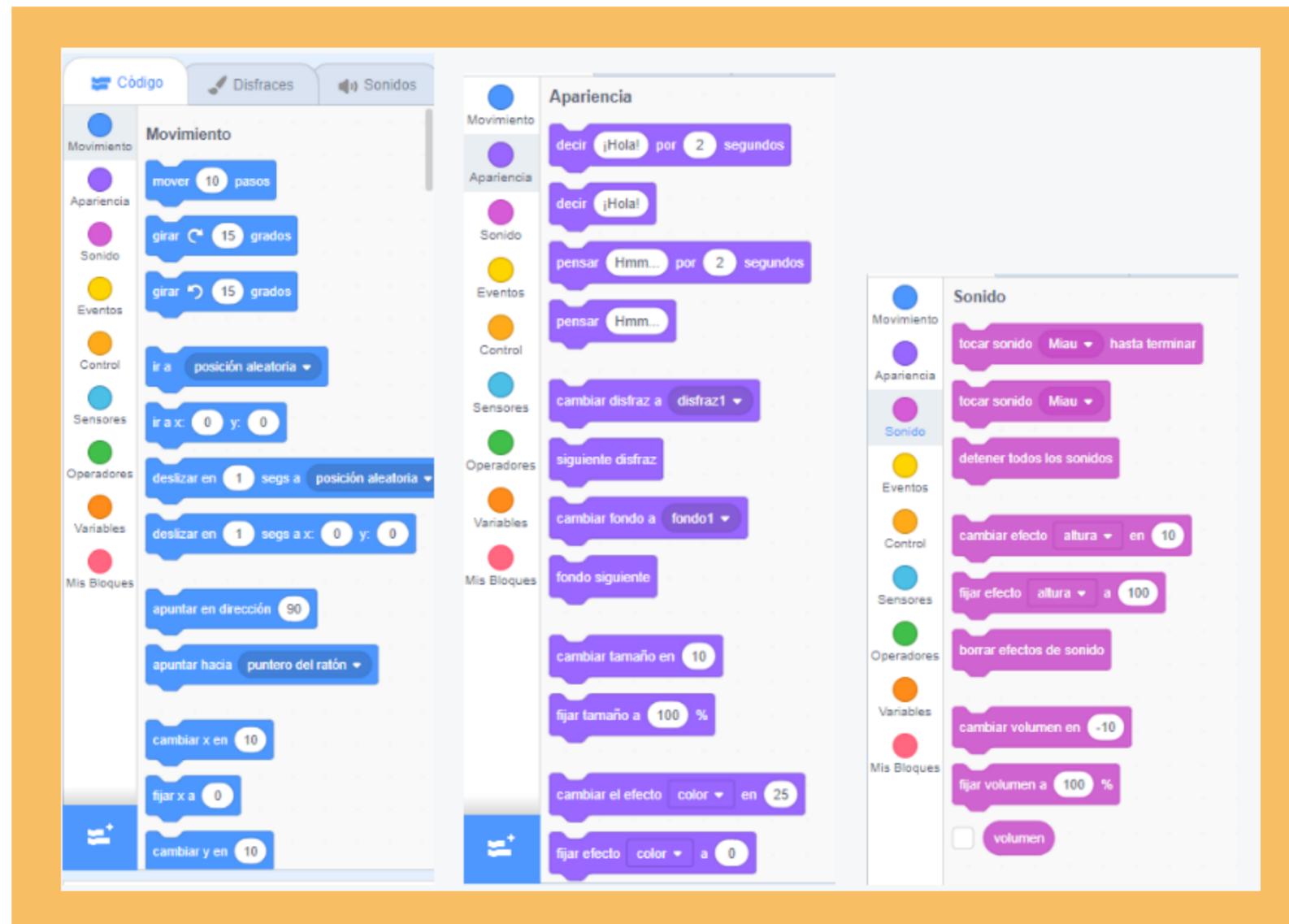
A través de las siguientes actividades interactivas, repasamos lo visto en la clase I:

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2436955-entorno_de_scratch.html
- <https://www.liveworksheets.com/w/es/computacion/2065666>



TIPOS DE BLOQUES

Los Bloques permiten diferentes acciones para los objetos o personajes. En función del bloque que sea seleccionado se muestra el conjunto de instrucciones que se pueden utilizar en la creación de programas.



LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UNO DE ELLOS SON LAS SIGUIENTES:

- **MOVIMIENTO:** Bloques que sirven para mover a los personajes u objetos que se utilizan en los ejes de coordenadas x - y
- **APARIENCIA:** Bloques que permiten cambiar el aspecto de los personajes u objetos
- **SONIDO:** Bloques para insertar sonidos predefinidos, de Internet o los que se tengan grabados en la computadora.

LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UNO DE ELLOS SON LAS SIGUIENTES:

- **EVENTO:** Bloques que sirven para reaccionar el programa, los personajes y/o los objetos. El usuario puede tener interacción con ellos (pulsando en la bandera, pulsando una tecla) o pueden ser los propios objetos los que se relacionen entre sí . El envío y recepción de mensajes sirve para que interactuar entre objetos, fondos o personajes situados en lugares diferentes.
- **SENSORES:** Bloques que permiten controlar la interacción entre varios objetos

LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UNO DE ELLOS SON LAS SIGUIENTES:

- **CONTROL:** Bloques que permiten repetir acciones en determinados casos, como son los bucles y los condicionales, también se pueden establecer tiempos de espera, detener todos los personajes y crear clones de los mismos.
- **OPERADORES:** Bloques que permite establecer operaciones matemáticas, elegir un número al azar, realizar uniones y divisiones; además se puede unir texto y calcular la longitud de los mismos.

LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UNO DE ELLOS SON LAS SIGUIENTES:

- **VARIABLES:** Bloques que permite definir variables locales a un objeto o globales al programa, crear nuevas con el nombre que se desee, acceder a su valor y modificarlo.
- **MIS BLOQUES:** Éste último permite crear bloques que se necesiten para algún programa y que no estén predefinidos en los bloques anteriores.



BUCLES Y CONDICIONALES

1) BUCLES

Nos permiten agrupar una serie de instrucciones para que se ejecuten un número indeterminado de veces.



→ Se repetirán n veces las instrucciones que coloquemos aquí.

→ Se repetirán por siempre las instrucciones que coloquemos aquí.

1) BUCLES

Nos permiten agrupar una serie de instrucciones para que se ejecuten un número indeterminado de veces.



→ Condición

→ Instrucciones que se repetirán hasta que se cumpla la condición

2) CONDICIONALES

Nos permiten agrupar una serie de instrucciones para que se ejecuten solo si se cumple una condición

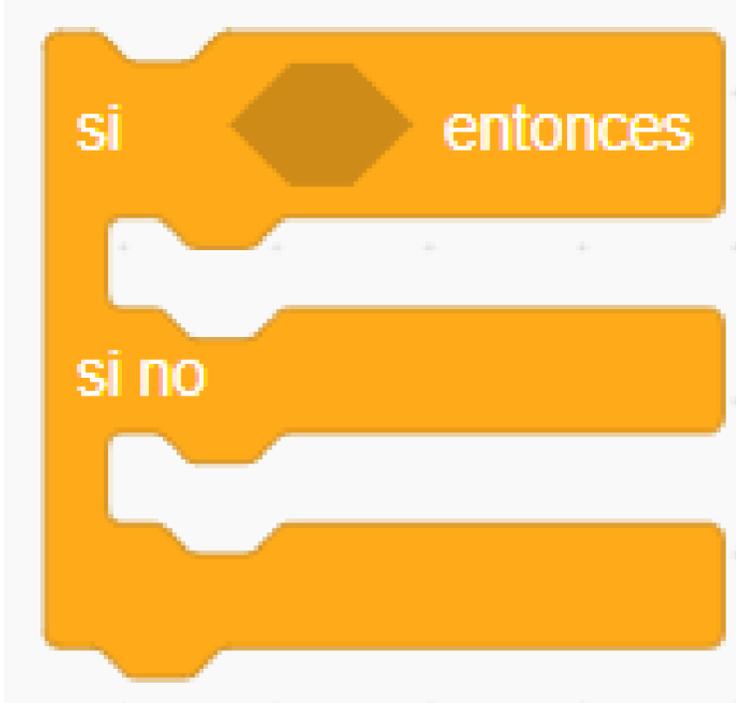


→ Dentro del hexágono ponemos la CONDICIÓN

→ Salida que vamos a obtener si se cumple la condición

2) CONDICIONALES

Nos permiten agrupar una serie de instrucciones para que se ejecuten solo si se cumple una condicion



Dentro del hexágono ponemos la CONDICIÓN



Salida que vamos a obtener si se cumple la condición



Si la condición no sucede, entonces ..



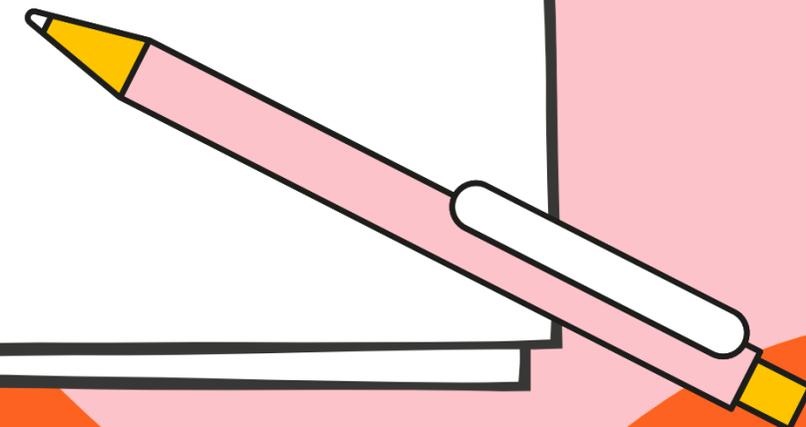
la salida sera otra

VEAMOS EJEMPLOS

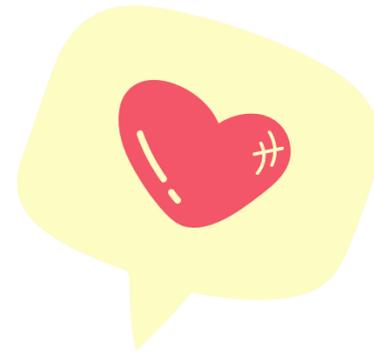
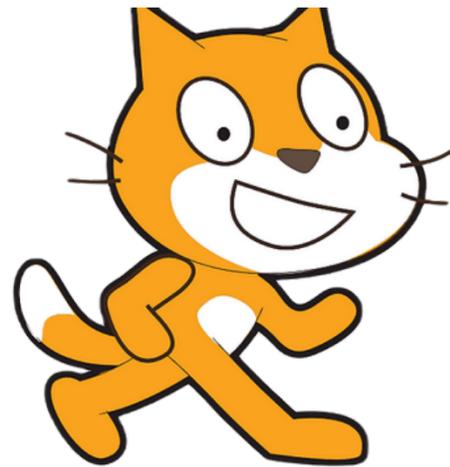


- <https://scratch.mit.edu/projects/902440035>
- <https://scratch.mit.edu/projects/902455250>

¿PREGUNTAS?



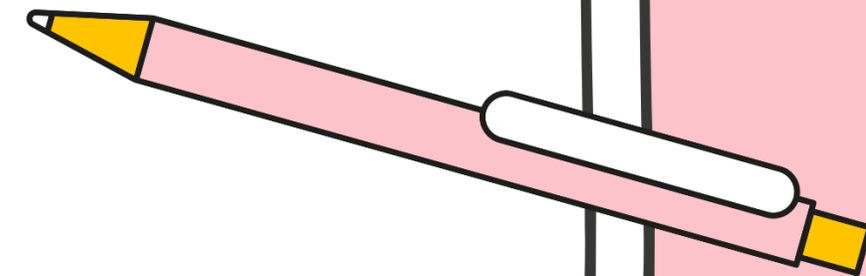
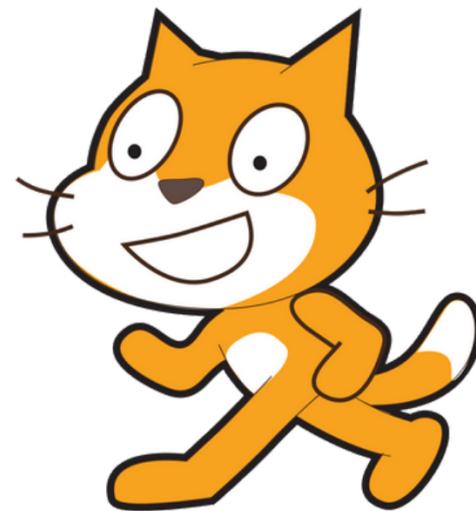
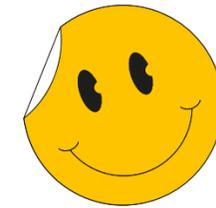
GRACÍAS POR SU ATENCIÓN





PROYECTO N2

Gato volador





PROYECTO N3



LABERINTO PONG:

<https://scratch.mit.edu/projects/10128431/editor/>



Scratch