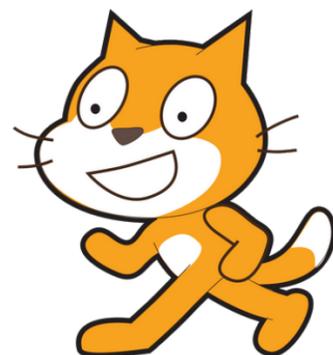


Clase III



SCRATCH

Taller de Iniciación a la programación

Docente Responsable: María Antonella Rosales

Coordinador General: Mgter. María Isabel Korzeniewski

Septiembre/Octubre/Noviembre 2023



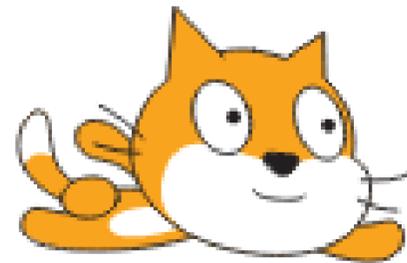
MANOS A LA OBRA



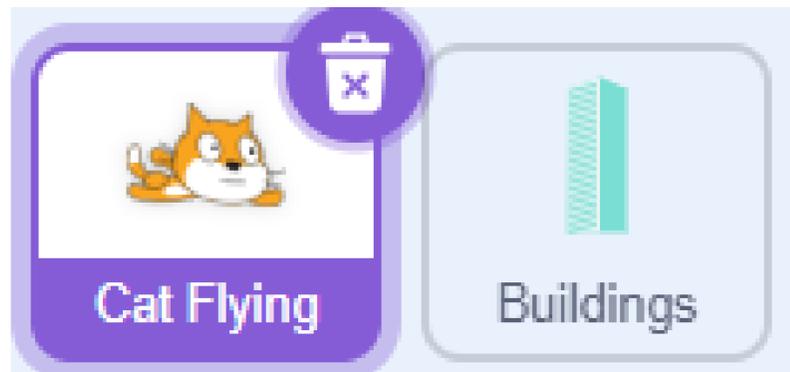


PROYECTO: GATO VOLADOR

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

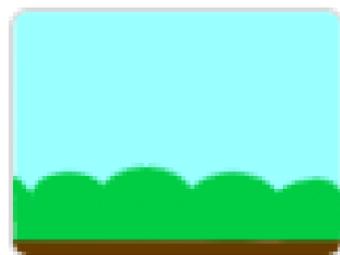


- Objetos a utilizar

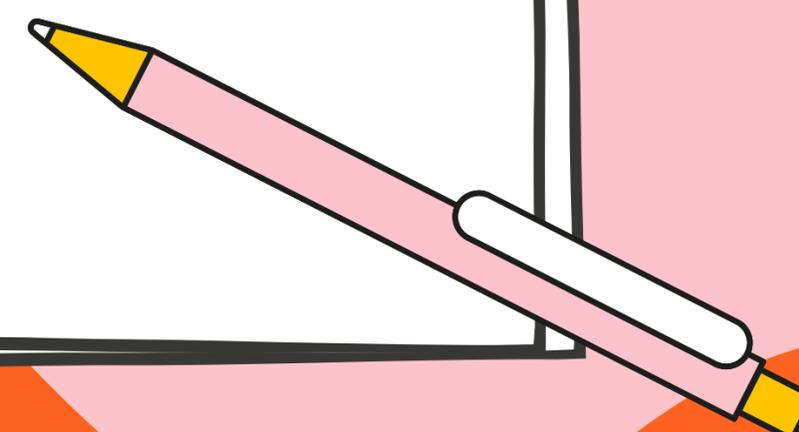


- Escenario a elección

Escenario



- Instrucciones

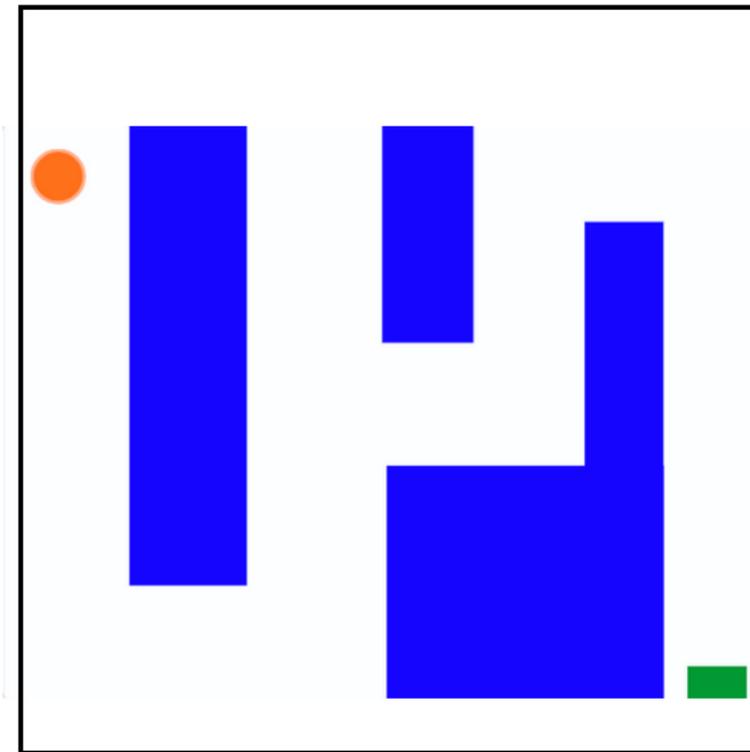
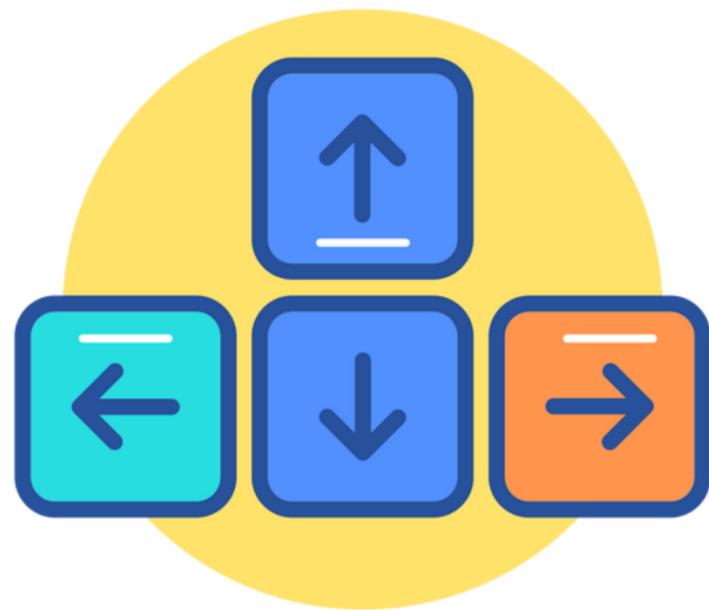




PROYECTO: LABERINTO PONG

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?**



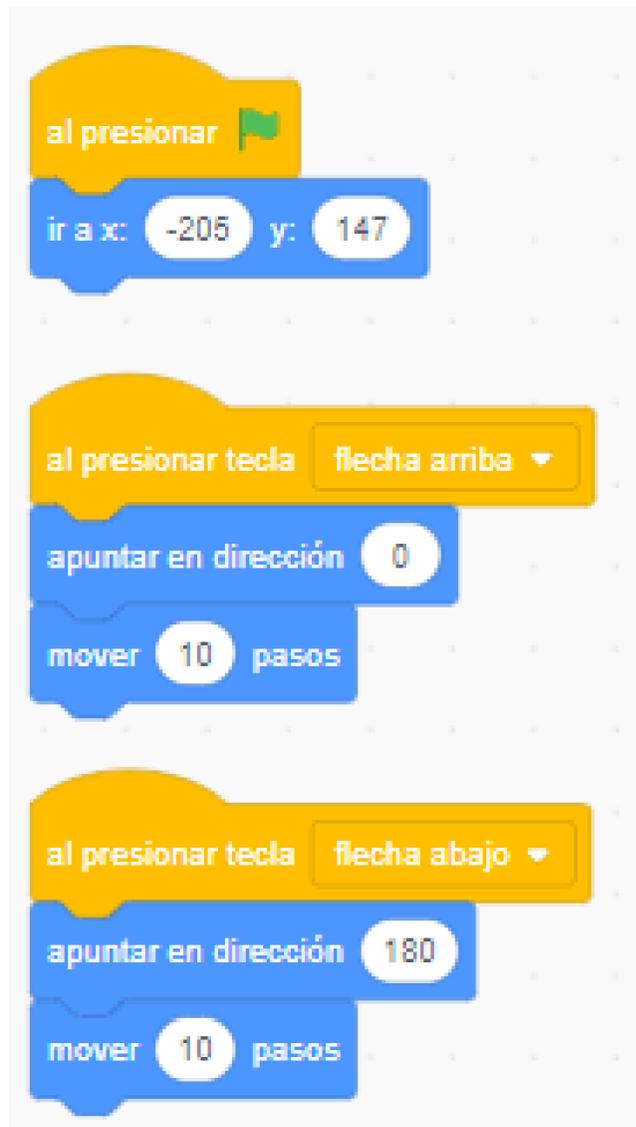
- Objetos a utilizar



- 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 

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 

por siempre

si **¿tocando el color**  **?** entonces

mover -10 pasos



al presionar 

por siempre

si **¿tocando** **Ball** **?** entonces

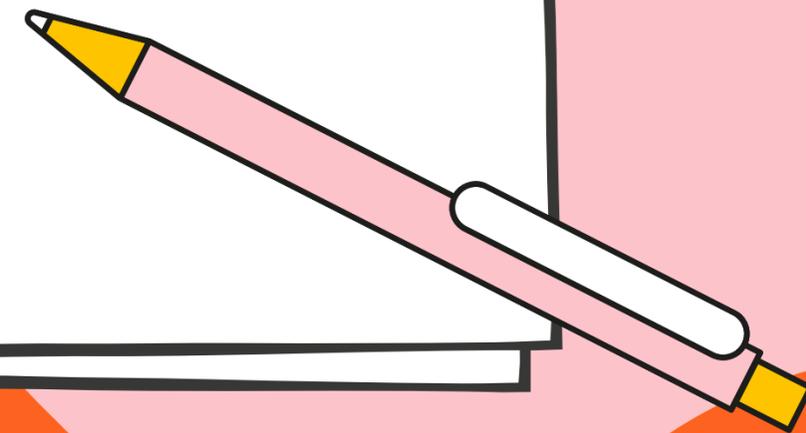
decir **You win!**

CONCURSO DE PREGUNTAS

- Realizamos la siguiente actividad interactiva:

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

¿PREGUNTAS?



GRACÍAS POR SU ATENCIÓN

