

Scratch 3.0 - Eventos

Coloca cada uno de nuestros objetos donde corresponda según el inicio que utilizamos en su programación

|  |  |  |
|---|--|---|
| Se inicia el programa cuando se hace clic en la bandera | Se inicia el programa cuando presionas la tecla seleccionada para que se ejecute | Se inicia el programa cuando se hace clic en el objeto |
| | | |
| | | |



Pez



Buzo



Medusa



Tiburón



Cangrejo

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez

Prof. Informática Educativa