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

LIVEWORKSHEETS