

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