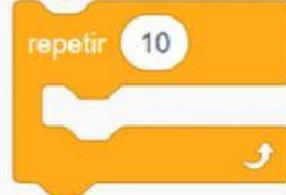


SCRATCH

Trazo una linea de la herramienta a su descripción según corresponda.

	Hace que el objeto diga lo escrito en el óvalo blanco durante el tiempo programado.
	Repite la programación que se encuentra dentro de él las veces que diga el óvalo blanco.
	El objeto recibe el mensaje que envía otro objeto. Y al recibirla inicia la programación.
	Envía un mensaje para que lo reciba otro objeto.

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez
Profesora de Informática Educativa