Scratch 3.0

1.- ¿Cuál es la dirección que coloca Scratch a un objeto recién creado?

- [ ] -90
- [ ] 0 (cero)
- [ ] 90
- [ ] 180

2.- “Al presionar” se encuentra dentro de _____.

- [ ] Control
- [ ] Eventos
- [ ] Sensores
- [ ] Operadores

3.- Rebotar si toca un borde, se encuentra dentro de _____.

- [ ] Movimiento
- [ ] Operadores
- [ ] Sensores
- [ ] Eventos

4.- ¿Ratón presionado? Se encuentra dentro de _____

Escribe la respuesta en el cuadro

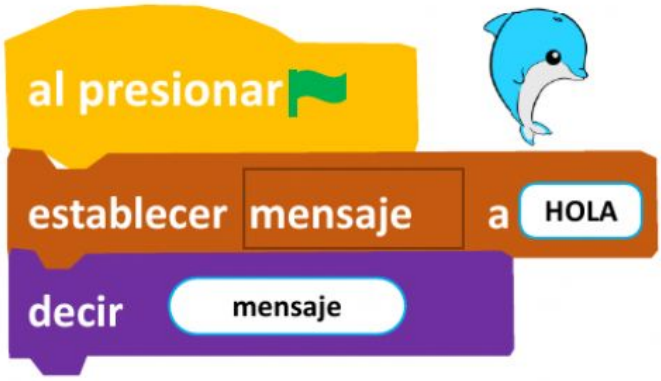
5.- Un algoritmo es un serie ordenada de instrucciones que generan un evento en un objeto

- [ ] Verdadero
- [ ] Falso

LIVEWORKSHEETS

Scratch 3.0 **Creado por Michael Resnick MIT con ocho categorías de bloques**

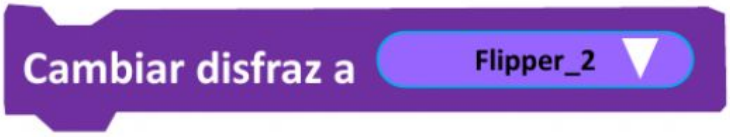
5.- ¿Qué palabras(s) muestra el objeto Delfín al presionar la bandera?



- [ ] HOLA
- [ ] Hola Delfín
- [ ] Mensaje
- [ ] Ninguna

6.- ¿Cambiar disfraz a..... se encuentra dentro de_____.

- [ ] Apariencia
- [ ] Control
- [ ] Movimiento
- [ ] Sensores



7.- ¿Cómo se llama el personaje que introducimos en nuestro programa?

Escribe la respuesta en el cuadro

8.- ¿Cómo se le llama a las diferentes facetas o posiciones del objeto?

Escribe la respuesta en el cuadro

9.- Scratch incorpora un editor de pinturas similar a Paint

- [ ] Verdadero
- [ ] Falso

10.- En la Categoría Control encontramos bloques para?

- [ ] Cambiar de un disfraz a otro
- [ ] Enviar texto a la pantalla
- [ ] Crear contadores
- [ ] Ejecutar ordenes del programa

LIVEWORKSHEETS