

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

al presionar 

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

- Movimiento
- Operadores
- Sensores
- Eventos

rebotar si toca un borde

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

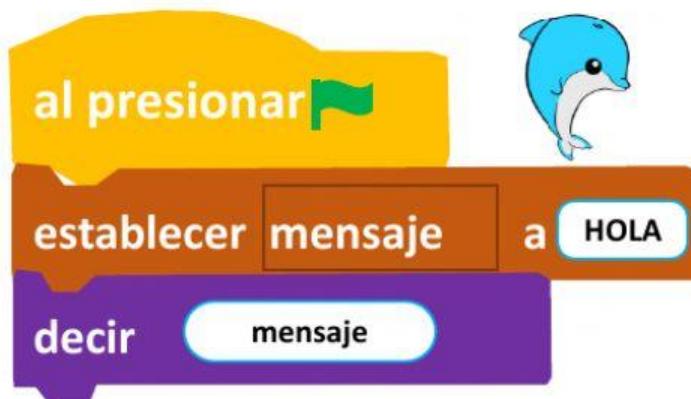
¿ratón presionado?

Escribe la respuesta en el cuadro

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

- Verdadero
- Falso

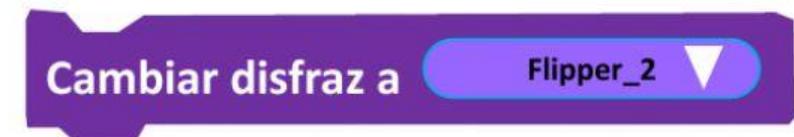
5.- ¿Qué palabras(s) muestra el objeto Delfín al presionar la bandera?



- 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?

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

Escribe la respuesta en el cuadro

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 órdenes del programa