

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 _____

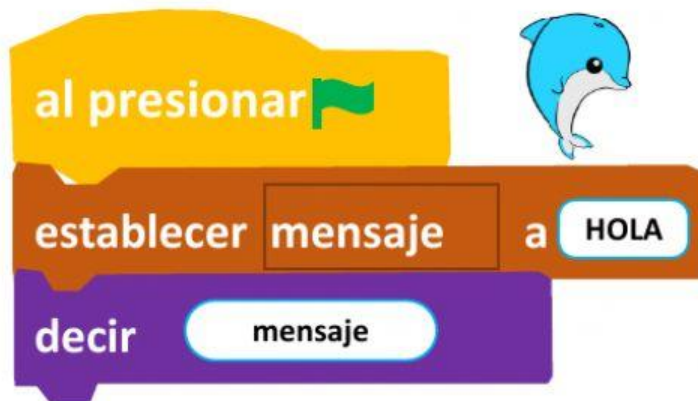


Escribe la respuesta en el cuadro

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

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

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