

Colegio Mundo de los Niños
Cuarto primaria
Junio, 2022
Computación
Profesor: Christian Cortave

Evaluación

Nombre: _____

Primera serie.

Instrucciones: A continuación encontrará en la columna izquierda una imagen relacionada a los ciclos en Scratch y en la columna derecha el nombre de dicho ciclo. Por lo tanto, debe de trazar una línea de columna a columna según considere que sea correcto.



Repetir

Repetir hasta que

Si entonces

Por siempre

Si entonces sino

Segunda serie.

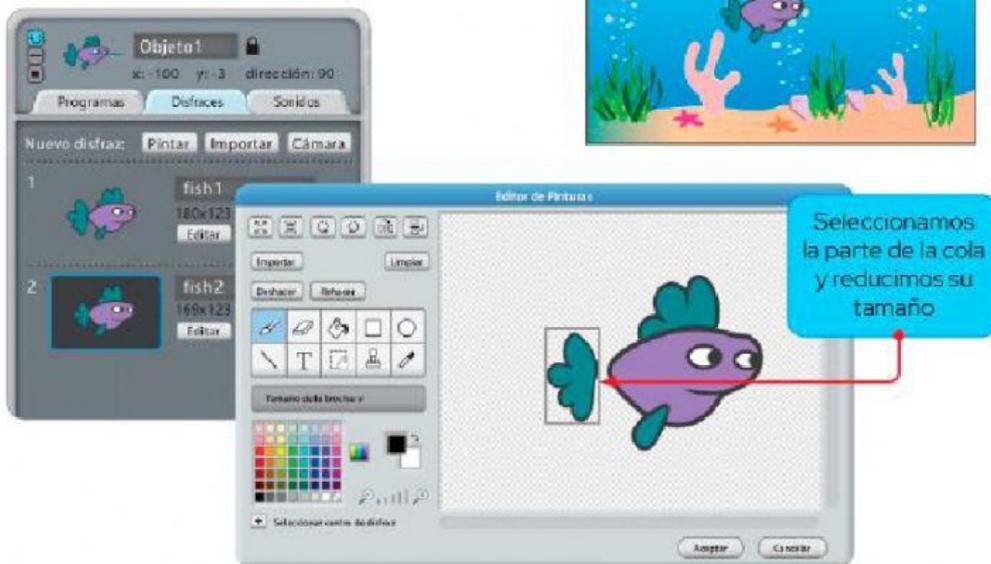
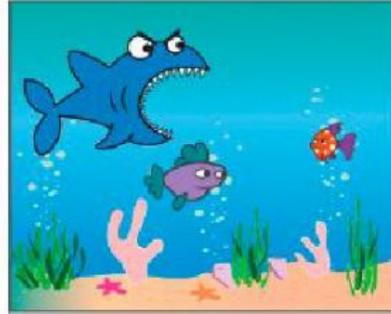
Instrucciones: en esta parte práctica, vamos a trabajar en Scratch y creamos el siguiente archivo siguiendo lo que se detalla a continuación.

CREANDO HISTORIETAS CON LOS COMANDOS DEL BLOQUE APARIENCIA

Las instrucciones que se encuentran en este Bloque se encargan, como su nombre lo indica, de cambiar el aspecto o la forma como se observan los objetos en el escenario, así como también cambiar la posición del objeto en el escenario, poniendo al objeto en capas posteriores. Para entender mejor el uso de estos comandos crearemos la siguiente animación:

Lo primero que vamos a hacer es cambiar el escenario por un fondo marino (underwater) y añadimos tres personajes: dos pequeños peces y un tiburón.

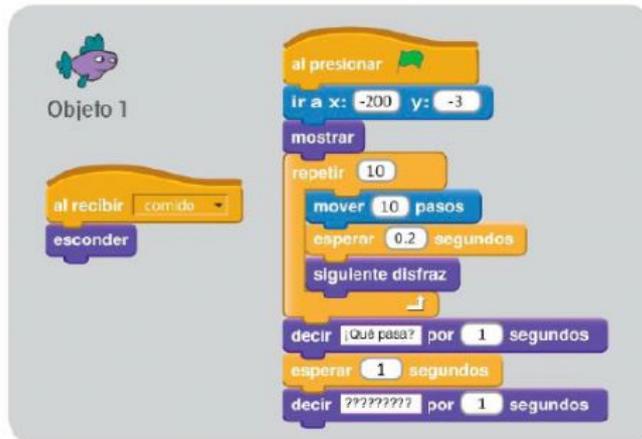
A cada pez le creamos una copia y la editamos.



En el **objeto 1** programamos el siguiente código:



Objeto 1



```
al recibir comida
  mostrar
  esconder
  al presionar
    ir a x: -200 y: -3
    mostrar
    repetir 10
      mover 10 pasos
      esperar 0.2 segundos
      siguiente disfraz
    decir ¿Qué pasa? por 1 segundos
    esperar 1 segundos
    decir ?????????? por 1 segundos
```

Ahora seleccionamos el **objeto 2** y le añadimos el siguiente código.

Y en el **objeto 3** programa las siguientes líneas de código.



Objeto 2

```
al presionar 
mostrar
ir a x: 221 y: -5
apuntar en dirección -90
repetir 10
  mover 10 pasos
  esperar 0.2 segundos
  siguiente disfraz
esperar 1 segundos
decir Nada! por 1 segundos
esperar 1 segundos
decir Nadaaaaaa! por 1 segundos
esperar 1 segundos
apuntar en dirección 90
pensar ¡Tont! por 2 segundos
repetir 10
  mover 20 pasos
  esperar 0.2 segundos
  siguiente disfraz
esconder
```



Objeto 3

```
al presionar 
mostrar
ir a x: -355 y: 179
apuntar en dirección 90
girar 30 grados
esperar 5 segundos
repetir 40
  mover 2 pasos
repetir 20
  mover 10 pasos
si  tocando Objeto 1 ?
  enviar a todos comido
apuntar en dirección -90
repetir 10
  mover 30 pasos
esconder
```

Hacemos clic en el botón iniciar  para ver la presentación final del proyecto.

