

# Reconocimiento de instrucciones en SCRATCH

Une cada uno de los segmentos de código con su definición correspondiente arrastrando el bloque naranja sobre el elemento de código correspondiente

Decisión simple

Repetición condicionada

Lectura de datos

Manejo de Operadores

Uso de Sensores

Repetición infinita

Decisión compuesta

Salida de resultados

Repetición incondicional

Manejo de Variables

Control de Eventos

Manejo de apariencia

