

# 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

decir ¡Hola! durante 2 segundos

pensar Umm... durante 2 segundos

preguntar ¿Cómo te llamas? y esperar

¿tecla espacio presionada?

si entonces

si no

¿tocando el puntero del ratón ?

¿tocando el color ?

unir manzana banana +

-

> 50

y

fijar num a 0

num

cambiar num en 1

repetir hasta que

repetir 10

al presionar

al presionar tecla espacio

al hacer clic en este objeto

cambiar disfraz a disfraz2

cambiar el efecto color en 25

cambiar tamaño en 10

si entonces

por siempre