INTRODUCCIÓN A SCRATCH

1. Teniendo en cuenta la presentación de scratch, arrastra cada uno de los siguientes códigos según su definición. ***(si se te olvido algo puedes abrir nuevamente la presentación)***

MOVIMIENTO	
	Mueve el Objeto hacia adelante o hacia atrás. *Ver: 3.3.9 / 4.3.7*
	Rota el Objeto en el sentido de las manecillas del reloj.
girar 15 grados	Rota el Objeto en el sentido contrario a las manecillas del reloj.
	Apunta el Objeto en la dirección especificada (0=arriba; 90=derecha; 180=abajo; -90=izquierda).
	Apunta el Objeto hacia el puntero del ratón o hacia otro Objeto.
ir a x: 0 y: 0	Mueve el Objeto hacia una posición específica de X, Y en el escenario.
ir a	Mueve el Objeto a la ubicación del puntero del ratón o de otro Objeto.

apuntar hacia | apuntar en dirección 90 | girar 15 grados | mover 10 pasos

APARIENCIA	
	Modifica la apariencia del Objeto cambiando de disfraz.
	Cambia el disfraz del Objeto por el siguiente disfraz en la lista de disfraces (cuando llega al final del listado de estos, vuelve a comenzar con el primer disfraz).
# de disfraz	Informa el número correspondiente al disfraz actual del Objeto.
cambiar el fondo a Background1	Modifica la apariencia del escenario cambiando a un fondo diferente.
fondo siguiente	Modifica la apariencia del escenario pasando al siguiente fondo disponible en el listado de estos.
# de fondo	Reporta el número del fondo actual del escenario.
	Despliega una nube de diálogo del Objeto durante un lapso de tiempo determinado
	Despliega una nube de diálogo del Objeto (se puede eliminar esta burbuja de diálogo ejecutando este bloque sin texto alguno).

decir ¡Hola! por 2 segundos | cambiar el disfraz a costume2 | decir ¡Hola! | siguiente disfraz

CONTROL	
	Ejecuta el programa que tiene debajo al hacer clic en la bandera verde.
	Ejecuta el programa que tiene debajo al presionar una tecla específica.
al presionar Objeto1	Ejecuta el programa que tiene debajo al hacer clic en un Objeto.
esperar 1 segundos	Espera un número determinado de segundos y continúa luego con el bloque siguiente.
	Ejecuta continuamente los bloques en su interior.

2. Responde las siguientes preguntas. (puedes dar clic en el micrófono y contarnos la experiencia ***hablando o simplemente escríbelo con el teclado***)

A. ¿qué es un algoritmo? Danos un ejemplo

Escríbelo

Hablale