

Ficha1:

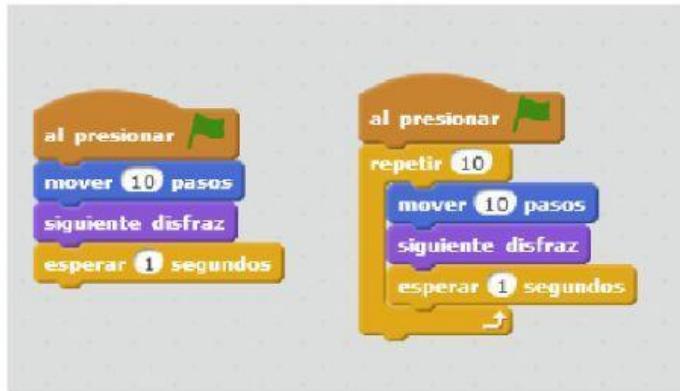
Bucles

En programación, un bucle puede inducir múltiples ejecuciones de sentencias. En Scratch, cualquier bloque cuya etiqueta empieza con "siempre" o "repetición" es una construcción de bucle.

Ejemplo de Bucles



Encierra en un **CÍRCULO** los bloques de programación que tienen bucles.



CICLO INFINITO

Arrastra el bloque a la clasificación correcta, según sea finito o infinito

CICLO FINITO

```
al presionar Objeto 1
repetir (100)
  siguiente disfraz
  mover (10) pasos
  tocar sonido miau
```

```
al presionar tecla espacio
por siempre
  siguiente disfraz
  mover (10) pasos
  tocar sonido miau
```

```
al presionar tecla espacio
repetir (3)
  siguiente disfraz
  ir a x: -193 y: 129
  deslizar en (3) segs a x: 184 y: -119
  tocar sonido BellToll y esperar
```

```
al presionar
por siempre
  siguiente disfraz
  ir a x: -193 y: 129
  deslizar en (3) segs a x: 184 y: -119
  tocar sonido BellToll y esperar
```