

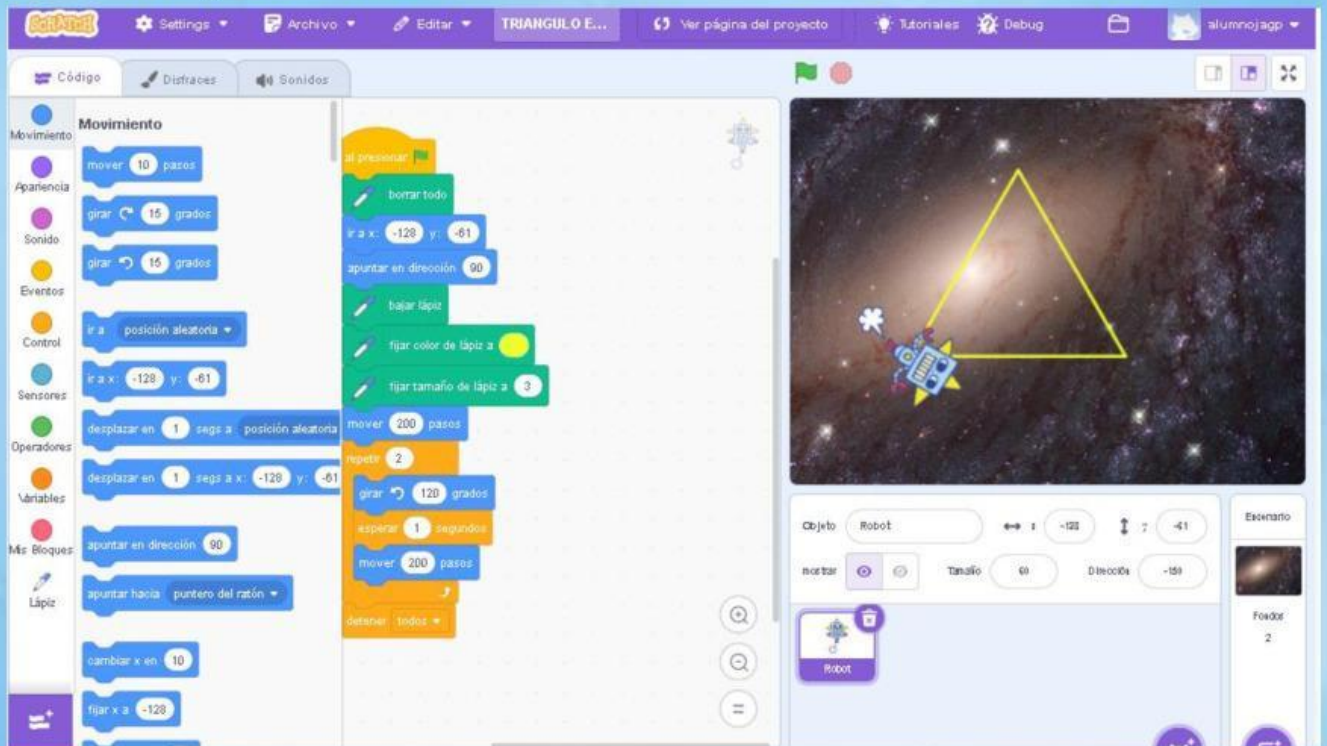
PRACTICAS SCRATCH



TRIANGULO

Practica: Elabora un triángulo

- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea



CUADRADO

Practica: Elabora un CUADRADO

- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea

The image shows the Scratch programming environment. The stage displays a grasshopper character on a snowy landscape with two pine trees. A purple square is drawn on the stage. The script area contains the following code:

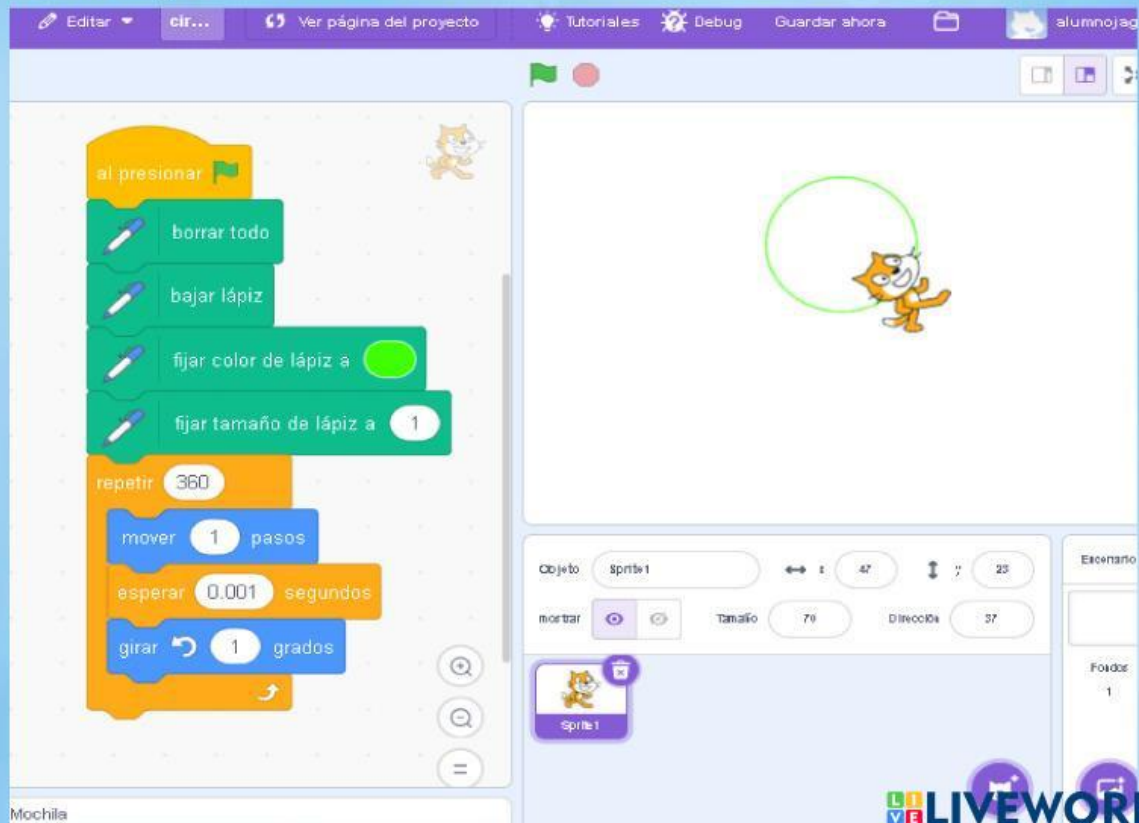
```
al presionar la bandera verde clicada
  borrar todo
  ir a x: -106 y: -40
  apuntar en dirección 90
  bajar lápiz
  fijar color de lápiz a [purple]
  fijar tamaño de lápiz a 4
  mover 200 pasos
  repetir (3)
    esperar 1 segundos
    girar 90 grados
    mover 200 pasos
  apuntar en dirección 90
  cambiar x en 10
  fijar x a -106
```

The right panel shows the 'Objeto' (Object) settings for the grasshopper, with 'Objeto' set to 'Grasshopper', 'x' at -106, 'y' at -40, 'Tamaño' (Size) at 50, and 'Dirección' (Direction) at 90. The 'Escenari' (Scenario) panel shows the grasshopper character and the text 'Fondos' (Backgrounds) with the number 2.

CIRCULO

Practica: Elabora un círculo

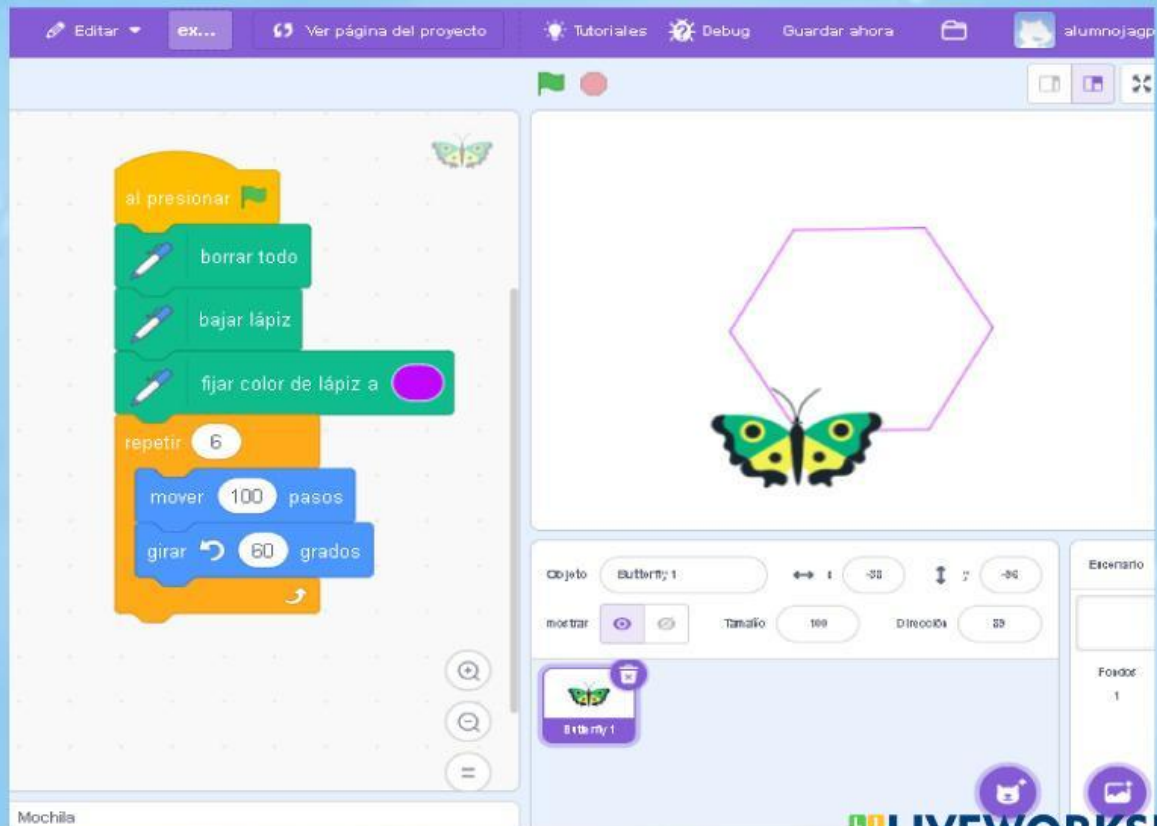
- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea



HEXAGONO

Practica: Elabora un hexagono

- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea

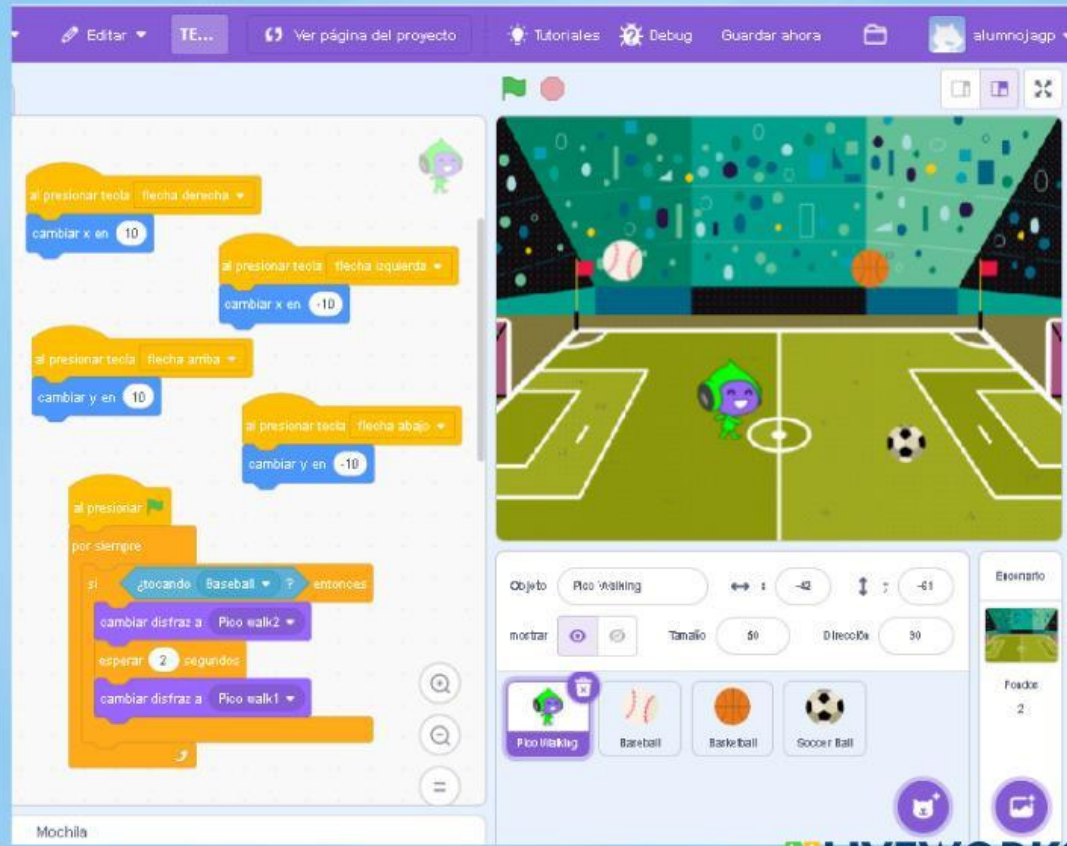


- Inserta un objeto para recolectar y tres frutas
- Agrega el código para que al tocar una de las frutas sume o reste puntos.



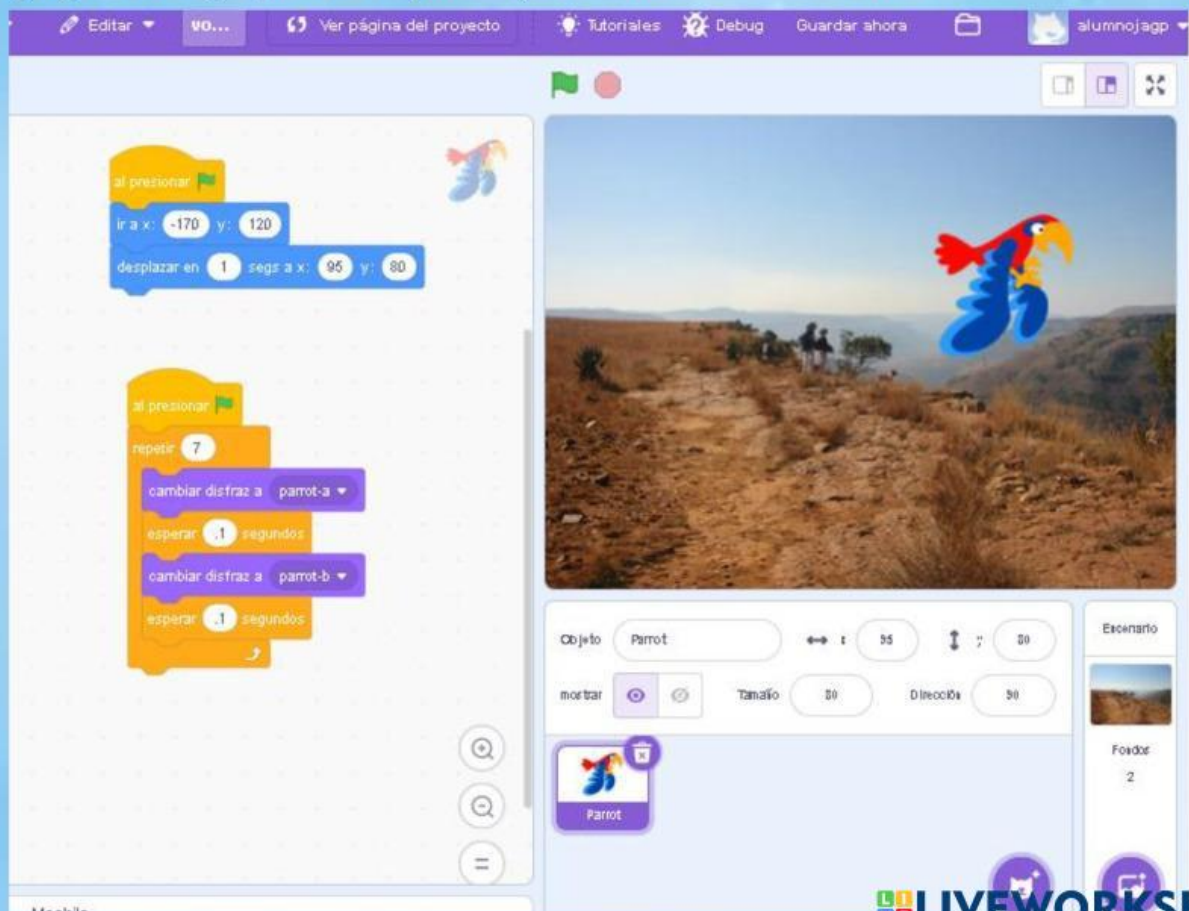
OBJETOS

- Inserta 3 objetos (pelotas) y un personaje
- Agrega el código para que al tocar una de las pelotas el personaje cambie de apariencia.



Volar

- Inserta un objeto.
- Agrega el código que corresponde para simular el efecto volar.



ANDAR-CAMINAR

- Inserta un objeto.
- Agrega el código que corresponde para simular el efecto caminar.

