

Analiza los diferentes bloques de programación de Scratch 3.0. Coloca los cuadros de abajo en los cuadros azules según corresponda el orden de la programación.

Reto: Lograr el cambio de disfraz de la mariposa 10 veces

La mariposa tiene dos disfraces

Selecciónalo el Inicio de la programación

Búsqueda del objeto

Elige un objeto

Seleccionar los disfraces

siguiente disfraz

al hacer clic en

Realizar una pausa en la programación

espera 1 segundos

repetir 10

Cuántas veces se va a repetir la programación

PASO 1 PASO 2 PASO 3 PASO 4 PASO 5 PASO 6

SCRATCH 3.0

RECUERDA:

Toda programación tiene un inicio.

La programación se realiza paso por paso en orden.

El bloque de repetir es un Ciclo que va a hacer la programación que tenga dentro las veces que le indiques.

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez
Prof. Informática