

TEMA 4:

EL MOVIMIENTO EN SCRATCH 3.0

Haz clic para ver el vídeo



UNE CON FLECHAS

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

- 1. mover 10 pasos
- 2. girar 15 grados
- 3. girar 15 grados
- 4. ir a posición aleatoria
- 5. ir a x: 0 y: 0
- 6. deslizar en 1 segs a posición aleatoria
- 7. deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0
- 8. apuntar en dirección 90
- 9. apuntar hacia puntero del ratón
- 10. sumar a x 10
- 11. dar a x el valor 0
- 12. sumar a y 10
- 13. dar a y el valor 0
- 14. si toca un borde, rebolar
- 15. fijar estilo de rotación a izquierda-derecha
- 16. posición en x
- 17. posición en y
- 18. dirección

- Rota el objeto en sentido de las agujas del reloj
- Cambia la posición Y del objeto a un valor específico
- Fija el estilo de rotación del objeto
- Informa sobre la dirección del objeto
- Informa de la posición Y del objeto
- Rota el objeto en sentido contrario a las agujas del reloj
- Apunta el objeto hacia el puntero del ratón o hacia otro objeto
- Mueve el objeto a la ubicación del puntero del ratón o de otro objeto
- Fija la posición Y del objeto a un valor específico
- Mueve el objeto suavemente a una posición determinada en el tiempo especificado
- Fija la posición X del objeto a un valor específico
- Apunta el objeto en la dirección especificada
- Gira el objeto en sentido contrario, cuando éste toca un borde del escenario.
- Cambia la posición X del objeto a un valor específico
- Mueve el objeto suavemente a una posición aleatoria en el tiempo especificado
- Mueve el objeto hacia una dirección específica de X e Y en el escenario
- Mueve el objeto hacia adelante o hacia atrás
- Informa de la posición X del objeto