

Arrastro cada bloque donde corresponda

Dentro de este bloque puedes colocar todos los que quieras. Estará ejecutando esos bloques sin parar hasta que acabe el programa.	
Hace desaparecer el objeto del escenario	
El objeto deja de ejecutar los comandos durante el tiempo que indiques en el óvalo. Después continúa con el bloque siguiente.	
Mueve el objeto hacia una posición específica de X, Y en el escenario.	
Hace aparecer el objeto en el escenario.	



1



2



3



4



5

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez  
Profesora Informática