Preguntas en Scratch 3.0

Trazo una línea según corresponda con el bloque de programación y su definición.



Sirve para enviar mensajes a los objetos.



Sirve para hacer preguntas a los objetos



Guarda las respuestas ingresadas



Sirve para unir dos respuestas.



Sirve para que el objeto reciba el mensaje

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez
Profesora de Informática

LIVEWORKSHEETS