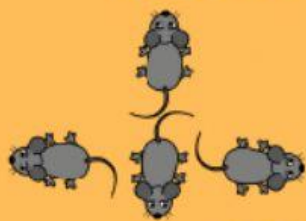


# ♦ TARJETAS DE PROGRAMACIÓN ♦ PARA SCRATCH

Práctica tu pensamiento algorítmico y lógico creando los siguientes programas.

# Mueve el ratón



al presionar tecla **flecha arriba**

apuntar en dirección **0**

mover **5** pasos

al presionar tecla **flecha izquierda**

apuntar en dirección **-90**

mover **5** pasos

al presionar tecla **flecha derecha**

apuntar en dirección **90**

mover **5** pasos

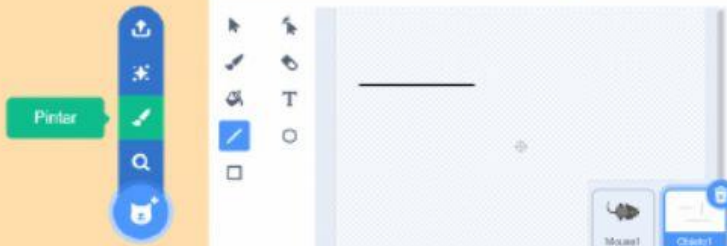
al presionar tecla **flecha abajo**

apuntar en dirección **180**

mover **5** pasos

**El ratón debe llegar a su comida favorita a través de un laberinto. Si toca uno de los bordes el ratón debe volver a una posición inicial.**

Pinta el laberinto como un objeto



enviar **mensaje1**

Agrega el bloque de enviar mensaje a cada tecla para verificar si ratón toca alguna parte del laberinto al moverse

al recibir **mensaje1**

si **¿tocando Objeto1?** entonces

ir a x: **-203** y: **141**

El personaje de la "mariposa 2" debe clonarse cuando se haga clic sobre ella. Haz 8 clones, cada mariposa debe tener colores diferentes.



Butterfly 2 - Mariposa 2

al hacer clic en este objeto

crear clon de

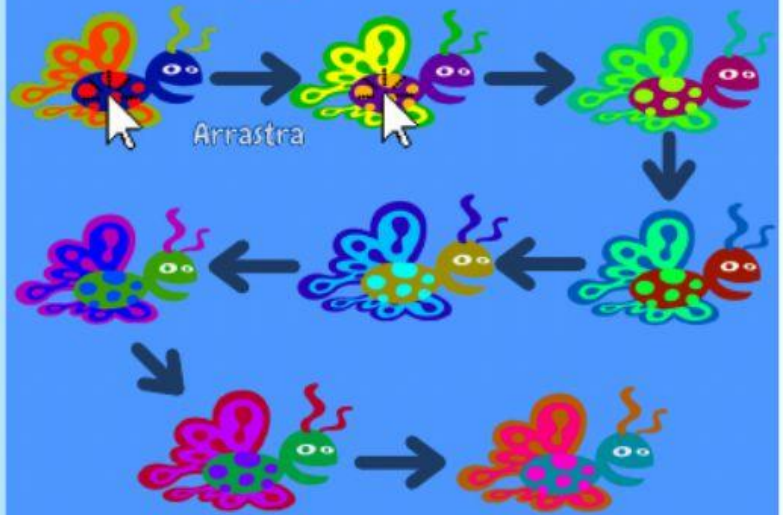


Cómo es un clon, cada mariposa tiene la misma propiedad de clonarse y cambiar lo de color

al hacer clic en este objeto

crear clon de

cambiar el efecto  en

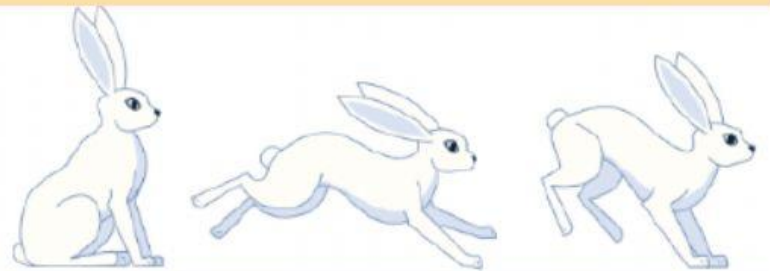




# Cambio de disfraces y estilo de rotación

Escoge un objeto con varias animaciones y mientras se mueve haz que cambie de disfraz, si toca el borde debe rebotar.

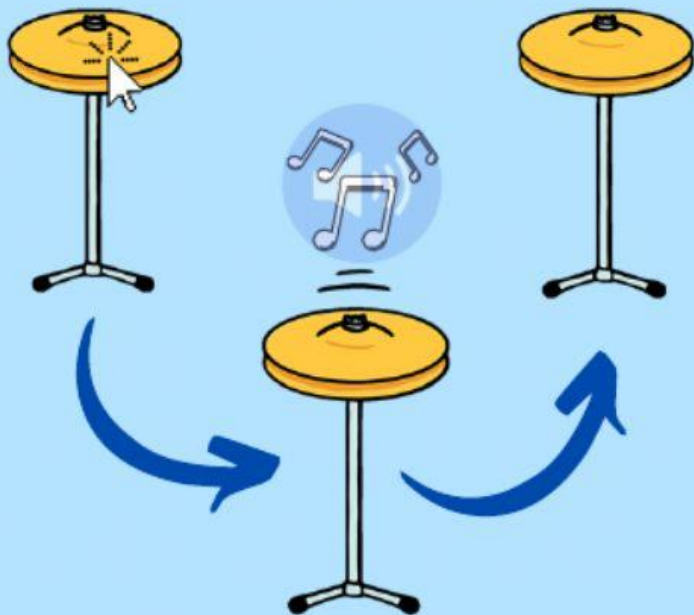
Una posible opción de objeto es



Mercedes quiere hacer una banda con 5 instrumentos musicales diferentes. Créala en Scratch.

Ejemplo:

Un Instrumento



Cada instrumento debe realizar la misma función que se observa del instrumento ejemplo; cambiar al disfraz b o 2, sonar y cambiar al disfraz inicial, así es más evidente que estas usando el instrumento musical

al hacer clic en este objeto

cambiar disfraz a drum-highhat-b ▾

tocar sonido hihat cymbal ▾ hasta que termine

cambiar disfraz a drum-highhat-a ▾

# Persigue el puntero

Crea un programa en Scratch para que uno de los objetos persiga el puntero del mouse para siempre



Escoge un personaje que tenga una vista desde arriba, por ejemplo:

