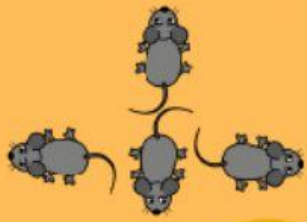




# ✦ TARJETAS DE PROGRAMACIÓN PARA SCRATCH

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

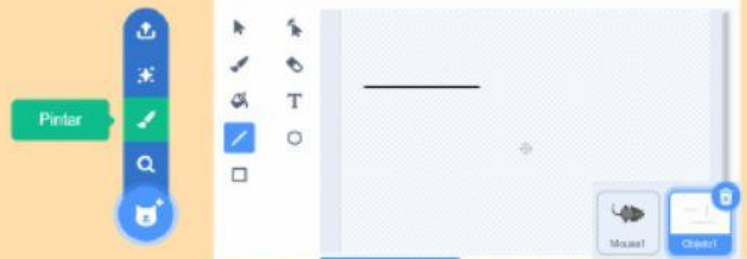
al presionar tecla flecha abajo ▼

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 mi mismo

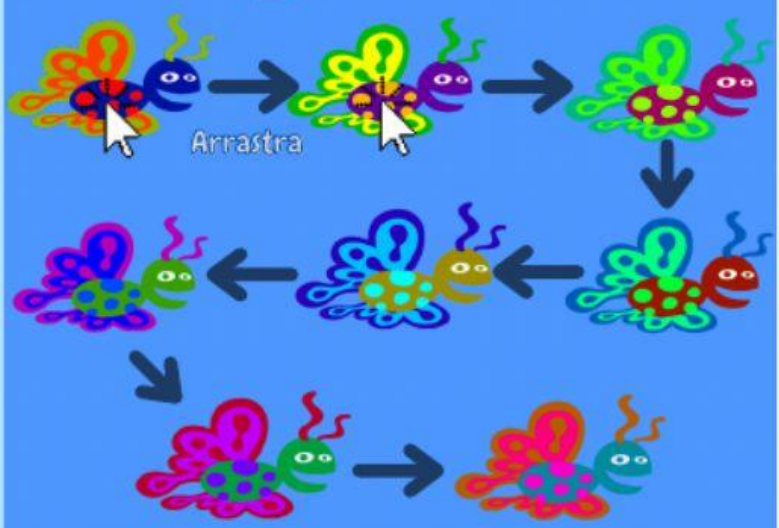


Cómo es un clon, cada mariposa tiene la misma propiedad de clonarse y cambiar lo de color

al hacer clic en este objeto

crear clon de mi mismo

cambiar el efecto color en 25

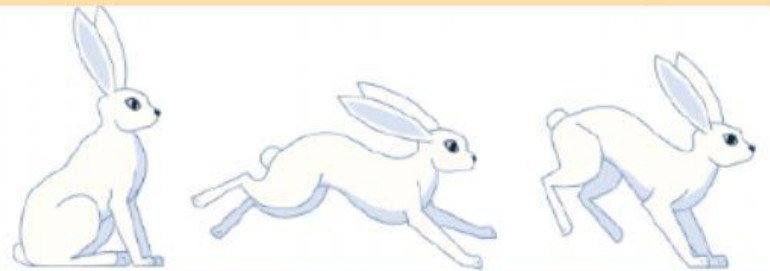




# Cambio de disfraces y estilo de rotación

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

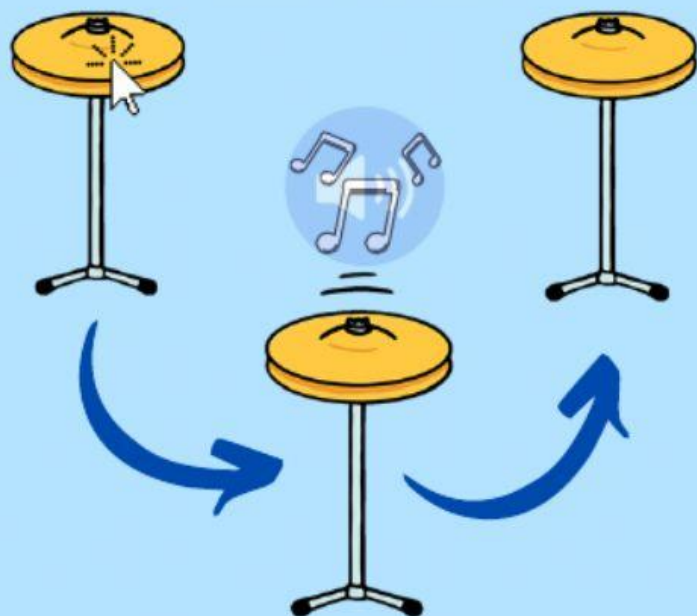
**Una posible opción de objeto es**



**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**



# 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:**

