

Ficha1:

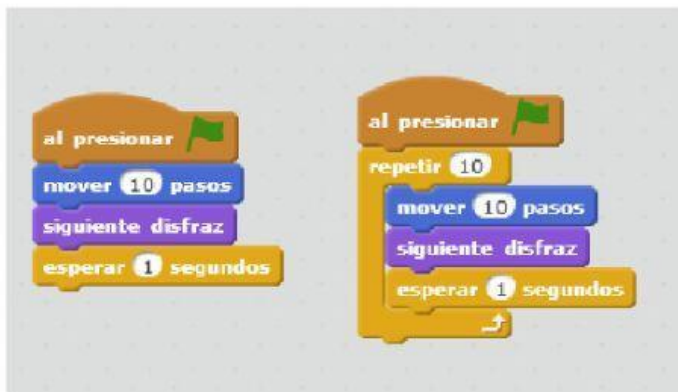
Bucles

En programación, un bucle puede inducir múltiples ejecuciones de sentencias. En Scratch, cualquier bloque cuya etiqueta empieza con "siempre" o "repetición" es una construcción de bucle.

Ejemplo de Bucles



Encierro en un **CÍRCULO** los bloques de programación que tienen bucles.



Arrastre el bloque a la clasificación correcta,
según sea finito o infinito

CICLO INFINITO

CICLO FINITO

al presionar Objeto 1
repetir 100
siguiente disfraz
mover 10 pasos
tocar sonido miau

al presionar tecla espacio
por siempre
siguiente disfraz
mover 10 pasos
tocar sonido miau

al presionar tecla espacio
repetir 3
siguiente disfraz
ir a x: -193 y: 129
deslizar en 3 segs a x: 184 y: -119
tocar sonido BellToll y esperar

al presionar 
por siempre
siguiente disfraz
ir a x: -193 y: 129
deslizar en 3 segs a x: 184 y: -119
tocar sonido BellToll y esperar