

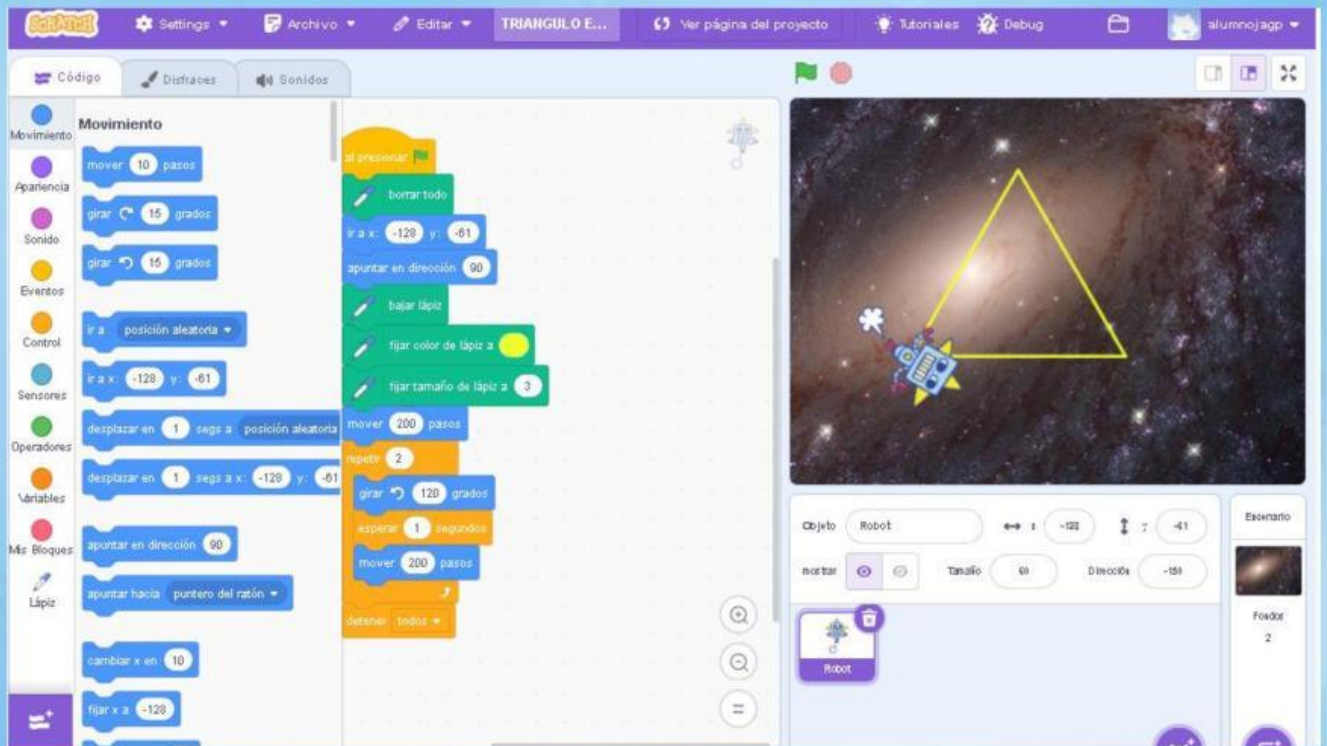
PRACTICAS SCRATCH



TRIANGULO

Practica: Elabora un triángulo

- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea



CUADRADO

Practica: Elabora un CUADRADO

- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea

The image shows the Scratch 3.0 interface with a project titled "CUADRADO ERI...". The code is written in Spanish and uses the following blocks:

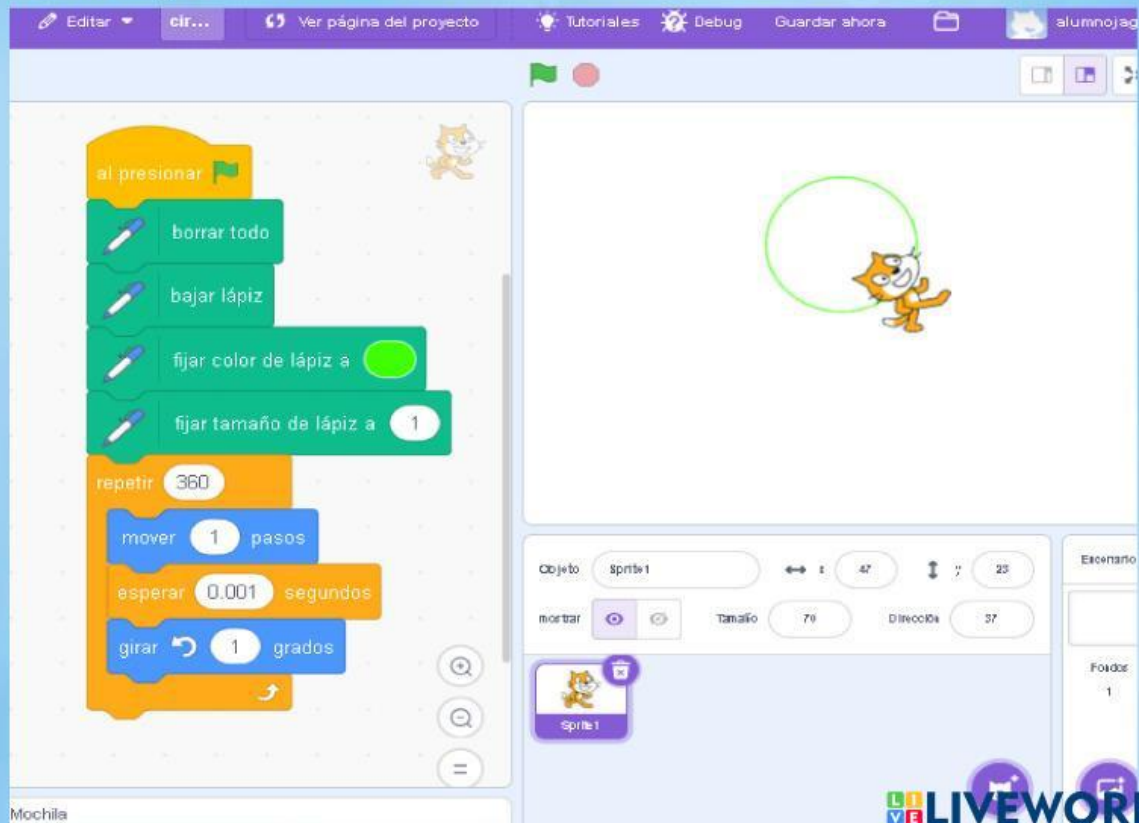
- Inicio:** "al presionar" (when clicked).
- Control:** "borrar todo" (clear all).
- Control:** "ir a x: -106 y: -40" (go to x: -106 y: -40).
- Control:** "apuntar en dirección 90" (point in direction 90).
- Control:** "bajar lápiz" (put pen down).
- Control:** "fijar color de lápiz a" (set pen color to purple).
- Control:** "fijar tamaño de lápiz a 4" (set pen size to 4).
- Control:** "mover 200 pasos" (move 200 steps).
- Control:** "repetir 3" (repeat 3 times).
- Control:** "esperar 1 segundos" (wait 1 seconds).
- Control:** "girar 90 grados" (turn 90 degrees).
- Control:** "mover 200 pasos" (move 200 steps).
- Control:** "apuntar en dirección 90" (point in direction 90).
- Control:** "cambiar x en 10" (change x by 10).
- Control:** "fijar x a -106" (set x to -106).

The stage shows a grasshopper character on a snowy landscape with two trees. A purple square is drawn on the stage. The right panel shows the "Objeto" (Object) settings for the grasshopper, with "Tamaño" (Size) set to 50 and "Dirección" (Direction) set to 90. The "Escenario" (Stage) settings show "Fondo" (Background) set to 2.

CIRCULO

Practica: Elabora un círculo

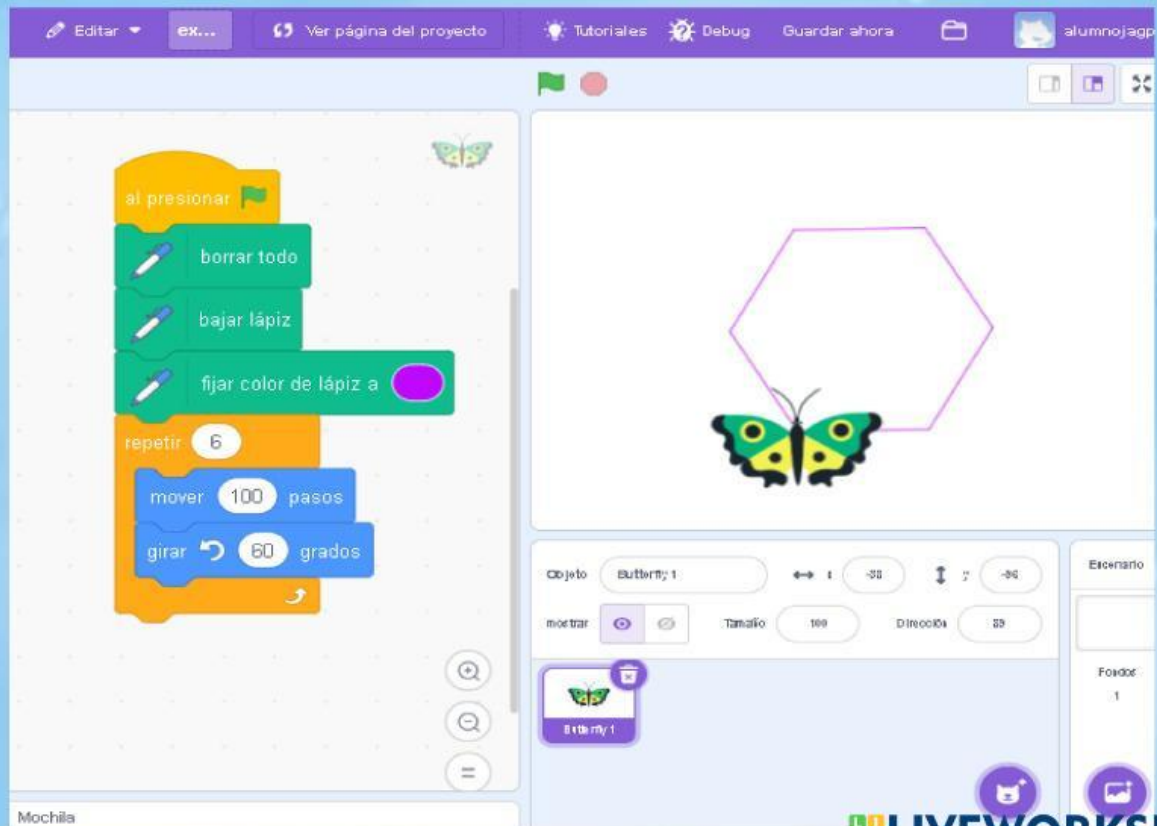
- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea



HEXAGONO

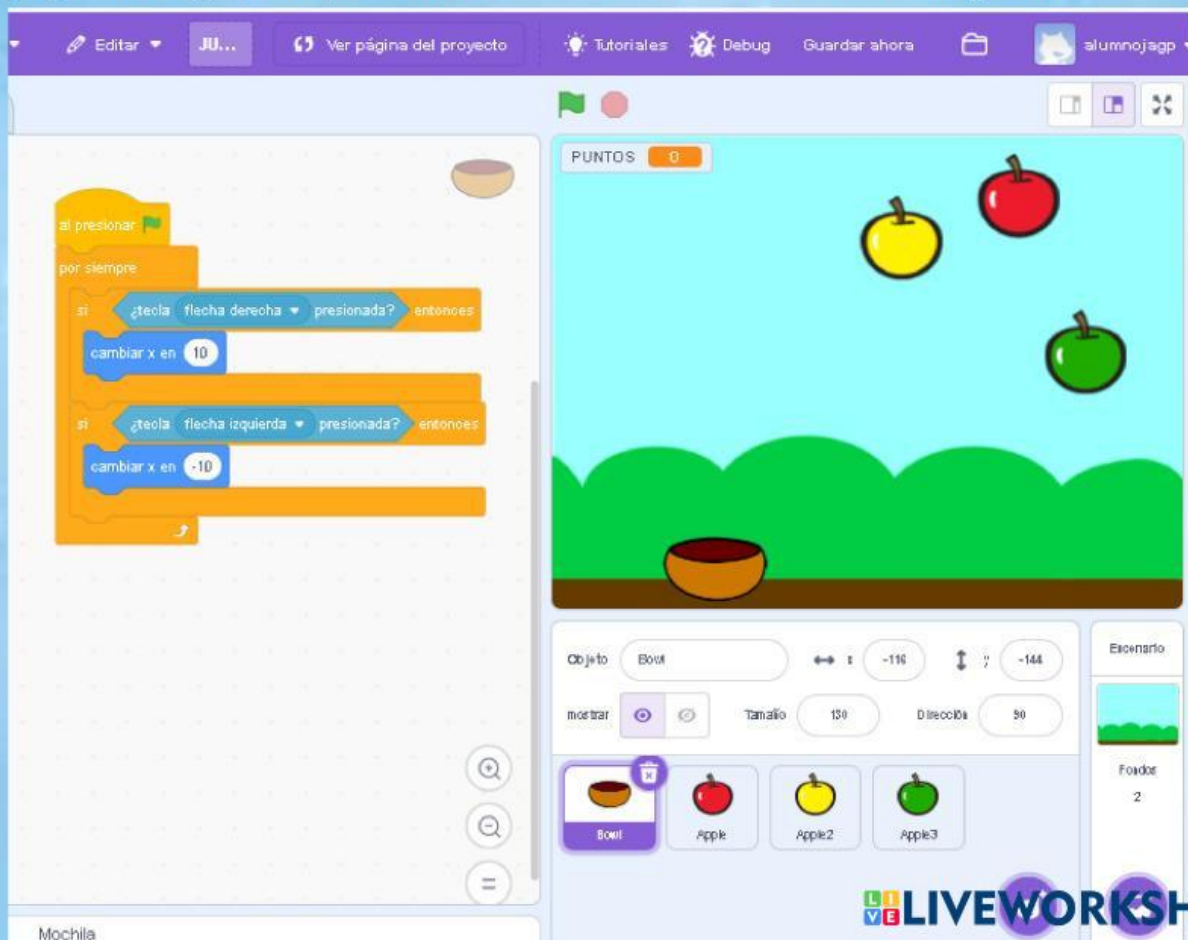
Practica: Elabora un hexagono

- Cambia el color de la línea
- Cambia el grosor de línea



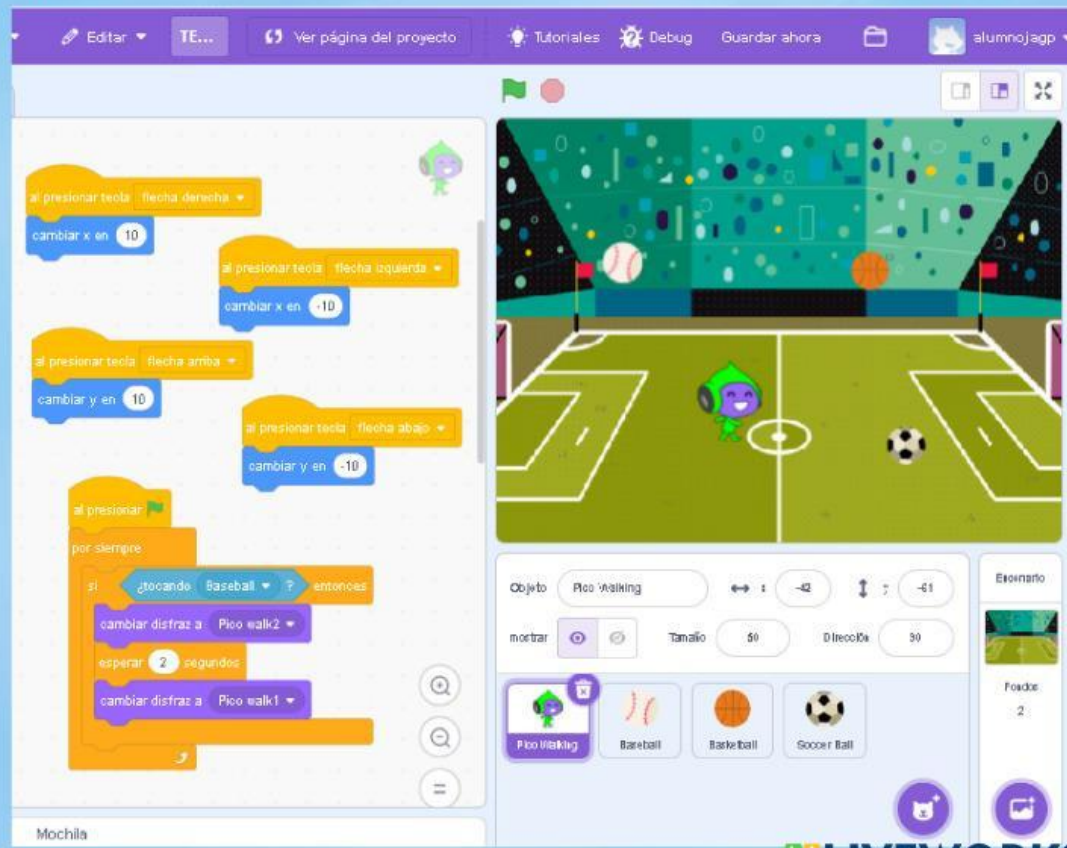
RECOLECTA FRUTAS Y GANA PUNTOS

- Inserta un objeto para recolectar y tres frutas
- Agrega el código para que al tocar una de las frutas sume o reste puntos.



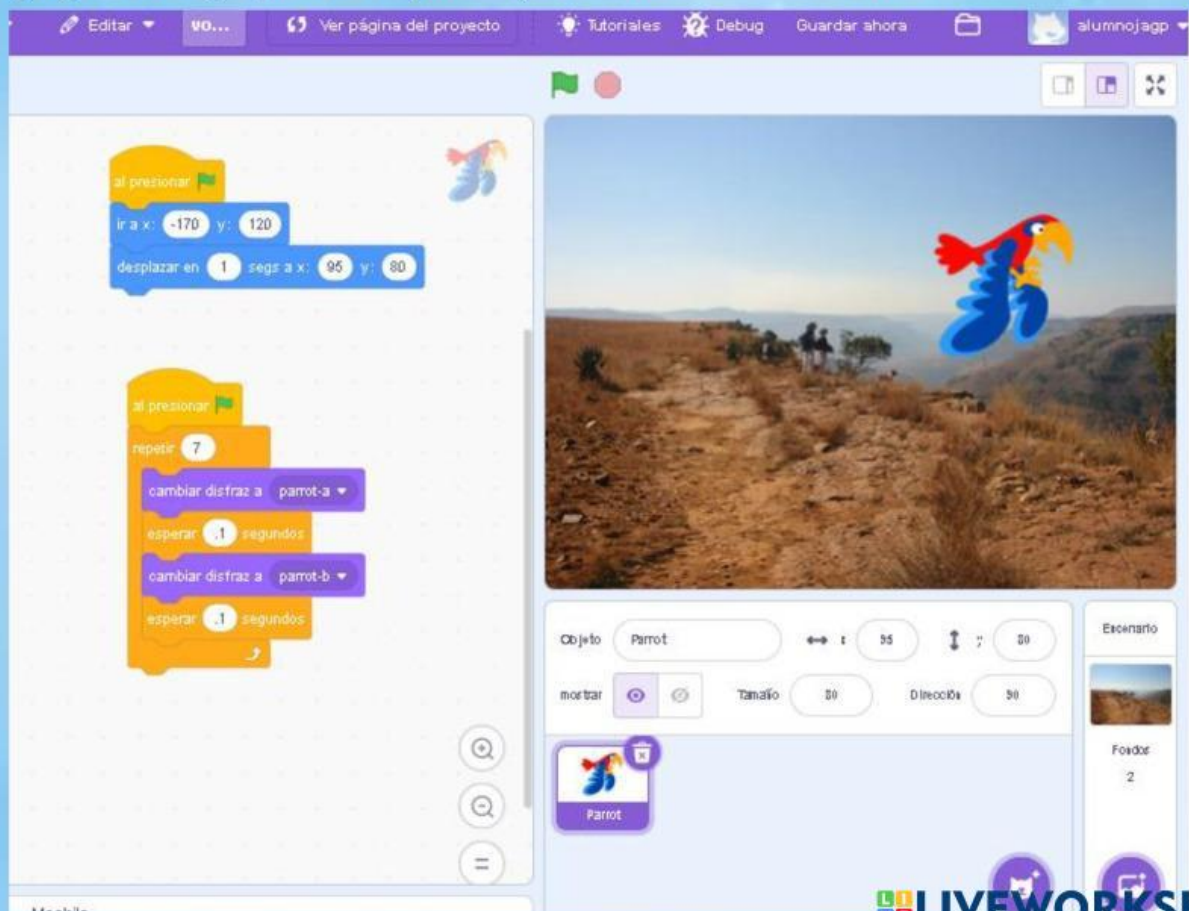
OBJETOS

- Inserta 3 objetos (pelotas) y un personaje
- Agrega el código para que al tocar una de las pelotas el personaje cambie de apariencia.



Volar

- Inserta un objeto.
- Agrega el código que corresponde para simular el efecto volar.



ANDAR-CAMINAR

- Inserta un objeto.
- Agrega el código que corresponde para simular el efecto caminar.

