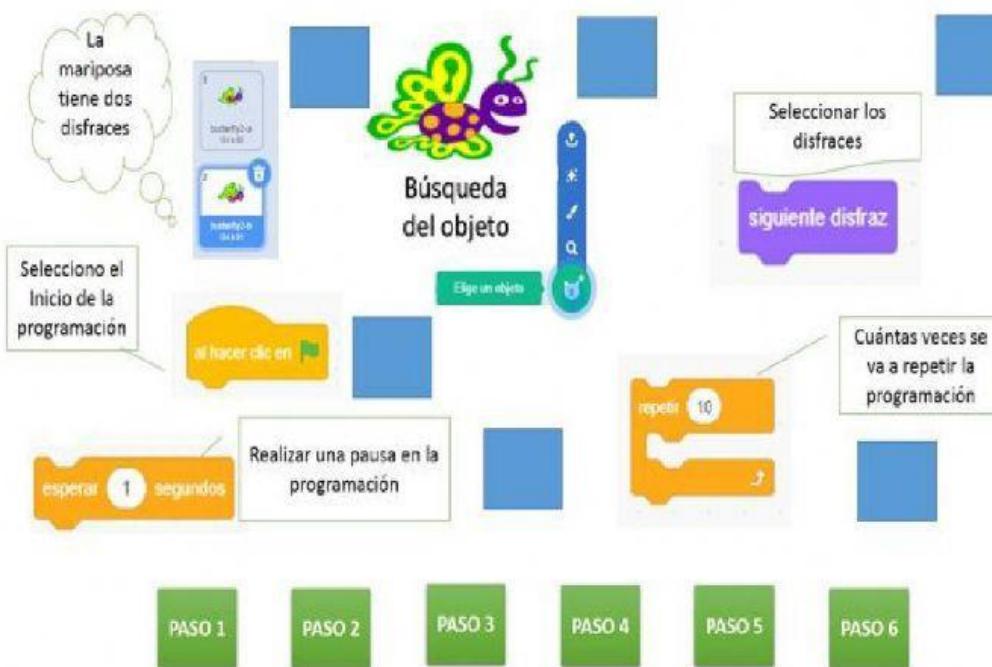


Analiza los diferentes bloques de programación de Scratch 3.0. Coloca los cuadros de abajo en los cuadros azules según corresponda el orden de la programación.

Reto: Lograr el cambio de disfraz de la mariposa 10 veces



RECUERDA:

Toda programación tiene un inicio.

La programación se realiza paso por paso en orden.

El bloque de repetir es un Ciclo que va a hacer la programación que tenga dentro las veces que le indiques.

SCRATCH
3.0

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez
Prof. Informática

LIVEWORKSHEETS