SCRATCH 3.0

Identifico cuál bloque de programación corresponde para dar inicio a cada uno de los siguientes objetos.

Dale un Clic
para encenderlo

Presiona la barra espaciadora
para encender la rueda

Iniciar

Da Clic al botón para
activar los carritos

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez
Profesora Informática

LIVEWORKSHEETS