



INFORMÁTICA
PARA
TERCERO
AÑO



TEORI
A

FECHA: _____

NOMBRE Y APELLIDO: _____

SCRATCH

COMPLETA

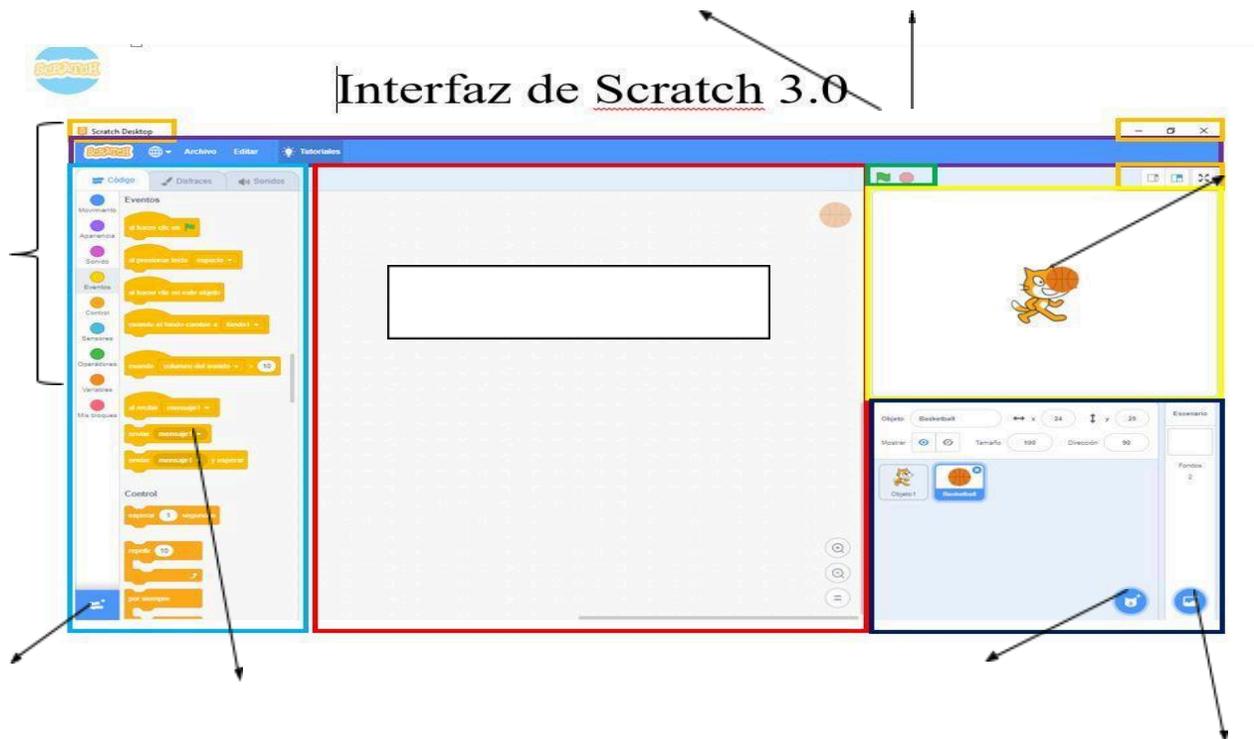
Es _____

COLOREAR EL PERSONAJE



INTERFAZ DE LA VENTANA:

Ubica el nombre de cada parte.



- BLOQUES
- ESCENARIO
- AÑADE EXTENSION
- PALETA DE BLOQUES
- ÁREA DE PROGRAMACIÓN
- OBJETOS
- FONDO
- AÑADE EXTENSION
- IR
- DETENER



**INFORMÁTICA
PARA
TERCERO
AÑO**



**PRÁCTIC
A**

SCRATCH

LEER ATENTAMENTE

Es un lenguaje de programación visual Su principal característica consiste en que permite el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos sobre el código.

PRESENTAR LOS ELEMENTOS DE LA VENTANA

Iniciar/Detener la ejecución de mi proyecto

Todas las instrucciones o bloques

Nombre de mi proyecto

Escenario

Extensiones

Instrucciones o bloques de mi proyecto

Objetos

Fondos

Detailed description: The image shows a screenshot of the Scratch web application interface. Several components are highlighted with colored boxes and labeled with arrows. A green box highlights the top navigation bar, labeled 'Nombre de mi proyecto'. A red box highlights the central workspace containing a script of three blocks: 'move 10 steps', 'play drum (1 Snare Drum for 0.25 beats)', and 'move -10 steps', labeled 'Instrucciones o bloques de mi proyecto'. A blue box highlights the left sidebar with various category icons, labeled 'Extensiones'. A purple box highlights the 'Sprite1' area at the bottom right, labeled 'Objetos'. An orange box highlights the 'Stage' area at the bottom right, labeled 'Fondos'. A black arrow points to the 'Run' and 'Stop' buttons at the top right, labeled 'Iniciar/Detener la ejecución de mi proyecto'. A brown arrow points to the stage area, labeled 'Escenario'. A green arrow points to the top bar, labeled 'Todas las instrucciones o bloques'.



ELIJE UNA PARTE DE LA VENTANA DEL PROGRAMA Y ESCRIBELA EN EL FORO DEL CAMPUS

MANOS A LA OBRA

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser Tabs:** Juegos, YouTube, ejercicio, Home, Curso, Scratch, ejemplos, ACTIVIDAD, Actividad, Tutorial.
- Address Bar:** slideshare.net/mmejiac15/tutorial-de-scratch-59995814
- Search Bar:** Búsqueda
- Navigation:** Casa, Explorar
- Main Content:**
 - Ejercicio 1:** El objetivo de este ejercicio es el manejo de la dirección del desplazamiento y asignación de tiempo para que el objeto espere antes de ejecutar otra acción. El objeto con el trabajaremos es el gato. Avanzará 20 pasos en 45 grados, maullará y esperará un segundo para bajar en 45 grados. Este proceso lo repetirá dos veces.
 - Scratch Code:** A sequence of blocks: 'al presionar', 'apuntar en dirección 45', 'mover 20 pasos', 'tocar sonido miau', 'esperar 1 segundos', 'apuntar en dirección 45', 'mover 20 pasos', 'tocar sonido miau', 'esperar 1 segundos', 'apuntar en dirección 45', 'mover 20 pasos', 'tocar sonido miau', 'de hacer programa'.
 - Actividad:** Modifica los valores de la dirección y el número de pasos.
- Recomendado (Right Sidebar):**
 - Tutorial cero (jasonjesus)
 - Rasga (Marcela Panchi)
 - Conceptos de Programación Scratch (Marlen Quesada)
 - Tutorial de Scratch Completo (Hilder Lino Roque)
 - Proyecto scratch juego (Julián Daniel Rueda Ávila)
 - Programando con scratch
- System Tray (Bottom):** Windows taskbar with icons for Internet Explorer, Chrome, Word, and Scratch. System clock shows 08:26 a.m. on 16/08/2021.

- **COLOCAR ESCENARIOS**