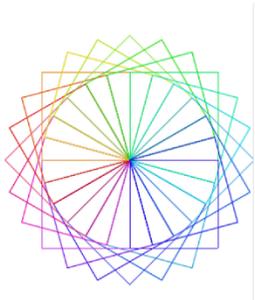


Taller No 2 (30%) Variable e interacción en SCRATCH

1. Escribe el algoritmo y el programa en SCRATCH que permita generar varios cuadrados, tal como lo muestra la gráfica



2. Borrar el OBJETO1 (Gato). Insertar otros Objetos. Cambiar el Escenario.
3. Explicar paso a paso lo que hace los programas (a) y (b).
 - a. Asignar valores a dos variables, sumarlos y mostrar su resultado.



- b. Un Objeto en SCRATCH solicita dos valores, los multiplica y muestra su resultado.



4. Ingresar un número entero a SCRATCH, y dar la orden a un vehículo para desplazarse en una carretera (fondo) a izquierda o derecha, dependiendo si el valor es positivo o negativo. En caso de que el vehículo toque los bordes de la pantalla, dar



la orden para que cambie de dirección.



El estudiante debe trabajar con ayuda del PC y
escribir en el cuaderno los programas
solicitados.