

Algoritmos con Scratch

CS1100 - Introducción a la Ciencias de la Computación

Dr. Jesus Bellido jbellido@utec.edu.pe

UNIVERSIDAD DE INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

Logro de la Sesión

Logro

Al finalizar la unidad usted estará en la capacidad de:

- · Crear un proyecto en scratch
- · Diseñar un algoritmo
- · Implementar un algoritmo en scratch

Algoritmo



2



Vidoo 2



Vidoo 3



5

Programando a bailar

· ¿Qué tenía de fácil/difícil ser el instructor?

Programando a bailar

- · ¿Qué tenía de fácil/difícil ser el instructor?
- · ¿Qué tenía de fácil/difícil ser el instruido?

Programando a bailar

- · ¿Qué tenía de fácil/difícil ser el instructor?
- · ¿Qué tenía de fácil/difícil ser el instruido?
- · ¿Qué tenía de fácil/difícil ser observador?

Scratch

Crear cuenta y empezar a usar el Scratch



https://scratch.mit.edu/

Únete a Scratch Es fácil (y gratis) registrar una cuenta Scratch. Elige un nombre de usuario jbellido en Scratch Elija una contraseña Confirmar contraseña Siguiente





Únete a Scratch



Bienvenido a Scratch, jbellido!

Ahora ya estás registrado! Puedes comenzar a explorar y crear proyectos.

Si deseas compartir y comentar, simplemente haz clic en el correo electrónico que te enviamos a jbellido@utec.edu.pe.

Correo electróncio inválido? Cambia tu dirección de correo en Configuración de la Cuenta .

¿Tienes problemas? Por favor envía tu opinión





OK Vamos!



Ver Video



Tiempo de Compartir

- · ¿Qué descubrí?
- · ¿Qué no me salía?
- · ¿Sugerencias?

Resumen

- 1. Logro de la Sesión
- 2. Algoritmo
- 3. Scratch

