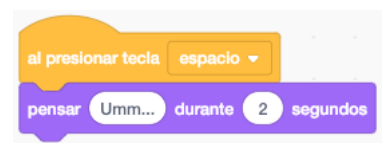
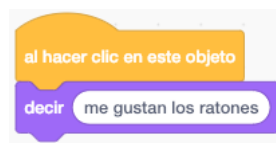
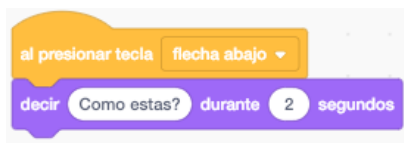


No escriba su nombre debajo de esta línea.

## Eventos y Secuencia

Nombre de Usuario de Scratch: \_\_\_\_\_

Los guiones a continuacion pertenecen a un objeto llamado Gato:



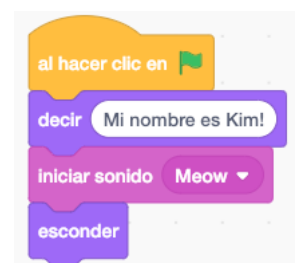
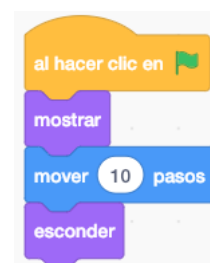
1. **Circula:** ¿Qué debes hacer para que el Gato diga “Hola!”?

- A. Presiona la barra espaciadora
- B. Haz clic en la bandera verde
- C. Presiona la flecha hacia abajo
- D. Haz clic en el objeto

2. **Circula** el bloque de Decir que se ejecutará al ultimo.



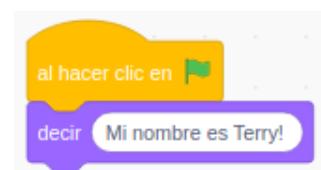
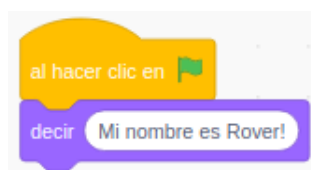
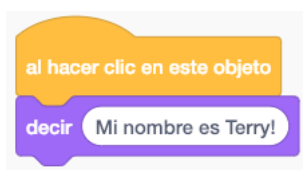
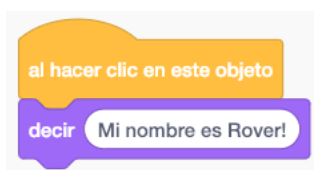
3. Los guiones a continuacion pertenecen a un objeto. **Circula todos** los guiones que se ejecutan al hacer clic en el objeto.



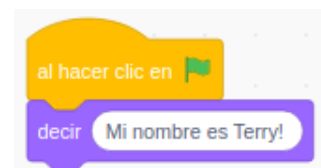
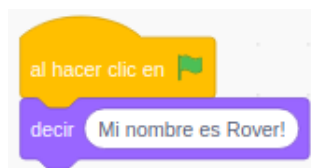
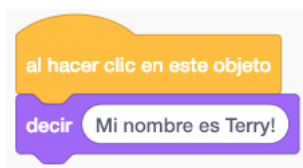
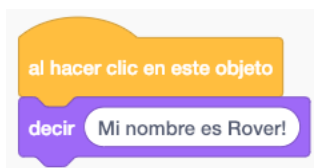
Cuando haces clic en la Bandera Verde, el escenario se ve así:



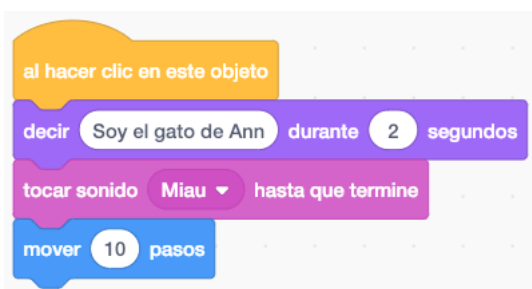
4a. **Circula** el guión que corrió para la mariposa.



4b. **Circula** el guión que corrió para el perro.



.....  
Compara los dos guiones a continuacion



5. **Circula** lo que es verdad:

- A. Hacen cosas diferentes.
- B. Hacen las mismas acciones en un orden diferente.
- C. No hay diferencia.

Para la pregunta 6, por favor llene los espacios en blanco a continuación.

6. ¿Qué hará el objeto cuando se haga clic en la bandera verde?



Primero, \_\_\_\_\_.

Siguiente, \_\_\_\_\_.

Último, \_\_\_\_\_.

Las preguntas 7a y 7b preguntan sobre el guión siguiente:



7a. ¿Qué haces para que el guión se ejecute?

- A. Haz clic en la bandera verde
- B. Haz clic en el sprite
- C. Presiona la barra espaciadora

7b. ¿Qué hace el objeto cuando se ejecuta el guión?

Primero, \_\_\_\_\_.

Siguiente, \_\_\_\_\_.

Último, \_\_\_\_\_.