

# TALLER DE PROGRAMACIÓN CON SCRATCH



# BIENVENIDOS



BIENVENIDOS A  
TODOS Y TODAS

APRENDAMOS  
JUNTOS A  
CREAR NUESTRO  
PROPIO  
VIDEOJUEGO!  
:)

SCRATCH

# PRESENTACIÓN

¿COMO TE LLAMAS?

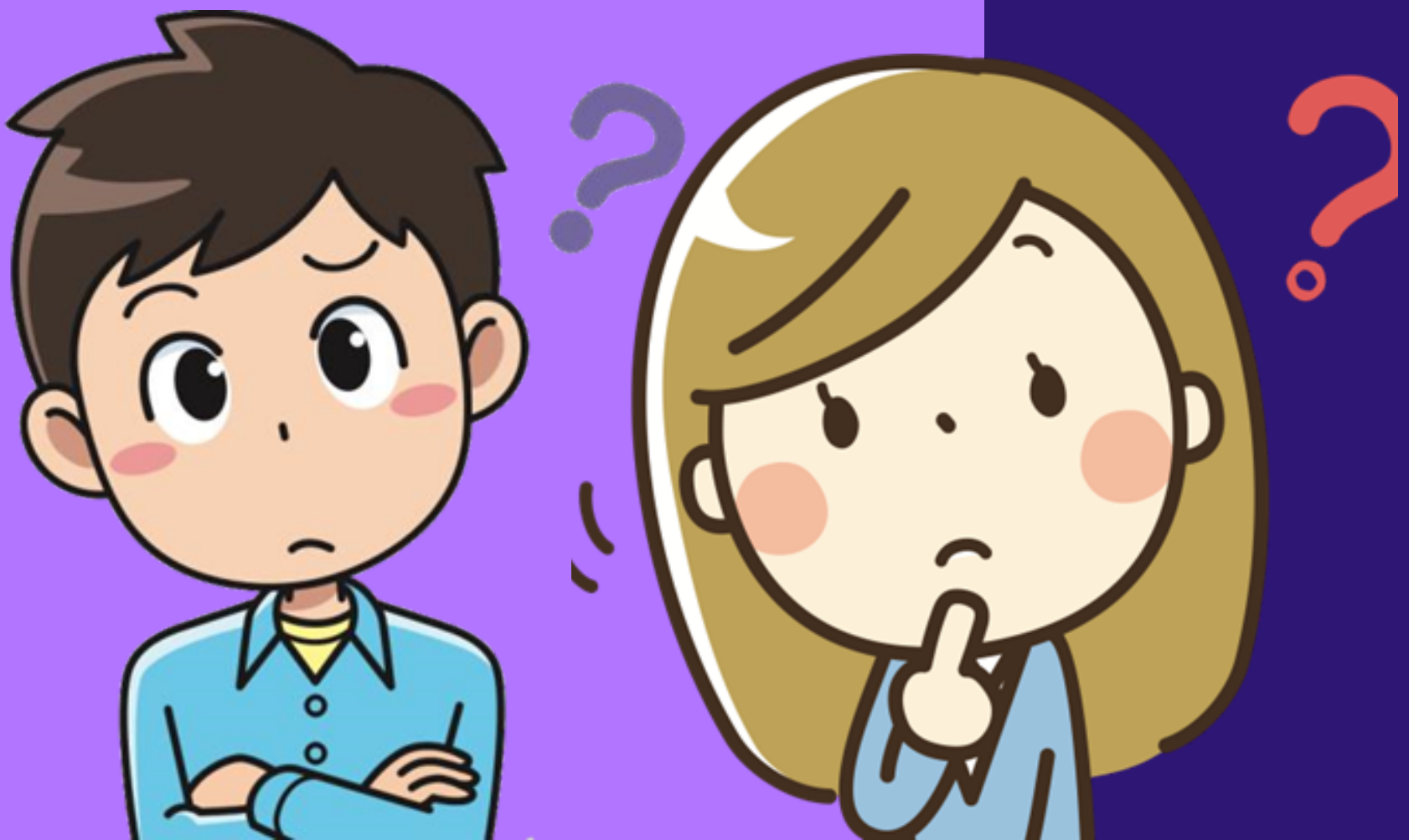
¿QUE CONOCES SOBRE PROGRAMACIÓN?

¿EN LA ESCUELA USAN/USARON SCRATCH  
O PILAS O BLOQUES ALGUNA VEZ?

¿QUIEN ES EL QUE MAS SABE DE  
TECNOLOGIA EN CASA?

COMENCEMOS . . .

# ¿QUÉ ES UN PROGRAMA?



¿ALGUIEN SABE?  
¿QUE ES LO PRIMERO QUE PIENSAN  
CUANDO ESCUCHAN LA PALABRA  
"PROGRAMA" ?

# PROGRAMA

UN PROGRAMA ES UN CONJUNTO DE INSTRUCCIONES QUE SE LE DA A UNA COMPUTADORA PARA QUE REALICE UNA TAREA.

**UN CONJUNTO  
DE INSTRUCCIONES**

# PROGRAMA

VEAMOS UN EJEMPLO...  
HAGAMOS UNA LISTA DE LAS TAREAS QUE  
REALIZAMOS POR LAS MAÑANAS NI BIEN  
NOS DESPERTAMOS

—  
—  
—  
—  
—  
—  
—  
—





# INSTRUCCIONES

## ¿QUÉ ES UNA INSTRUCCIÓN?

UNA INSTRUCCIÓN ES UNA ORDEN PEQUEÑA QUE SE LE PIDE A LA COMPUTADORA QUE REALICE.

COMO POR EJEMPLO:



# INSTRUCCIONES



CUANDO TODAS ESTAS INSTRUCCIONES PEQUEÑAS SE JUNTAN, FORMAN UN PROGRAMA INFORMÁTICO.

## INSTRUCCIONES PRIMITIVAS

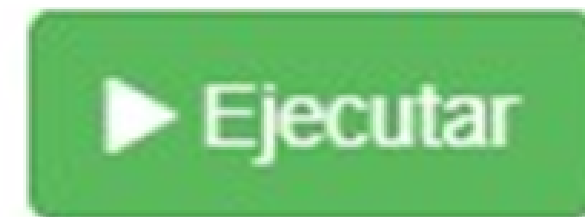
- SON LAS INSTRUCCIONES MAS PEQUEÑAS QUE SE LE PUEDE INDICAR A UNA COMPUTADORA.

MAIN

# CUERPO (O MAIN) DEL PROGRAMA INFORMÁTICO

- ES DONDE SE *EJECUTAN* TODAS LAS INSTRUCCIONES PRIMITIVAS QUE DECIDO INDICAR Y COLOCAR.

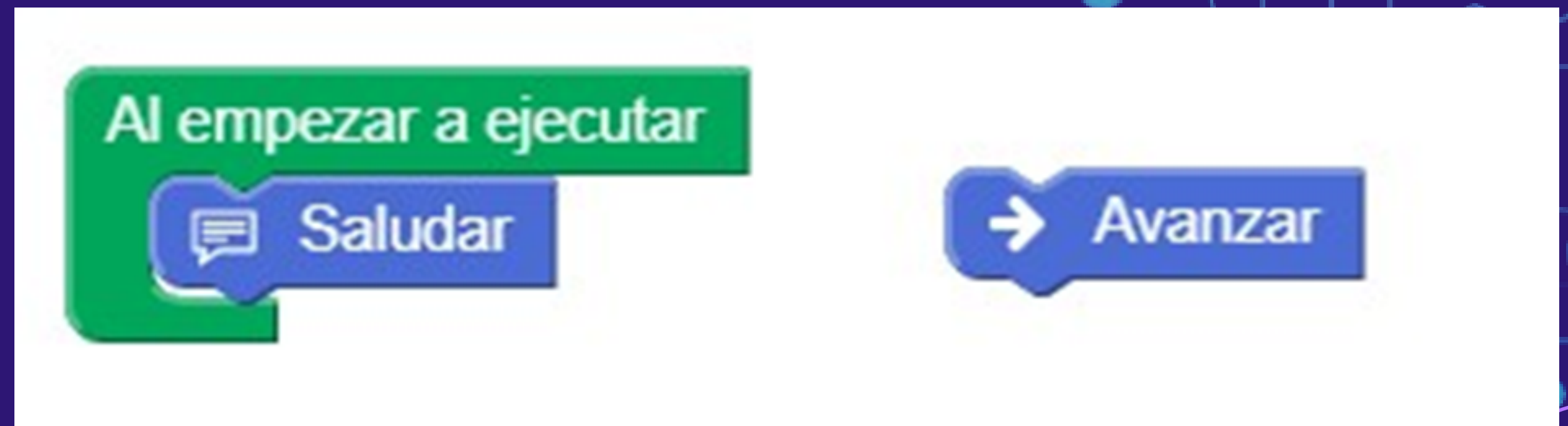
EJECUTAR SIGNIFICA  
"CORRER EL PROGRAMA", "HACERLO ANDAR"





# MAIN

- CUANDO EJECUTAMOS EL PROGRAMA, LA COMPUTADORA REALIZA SOLO LAS INSTRUCCIONES QUE SE ENCUENTRAN DENTRO DEL MAIN.



¿POR QUÉ CREEN QUE SUCEDERÍA ESTO?

# PROCEDIMIENTO

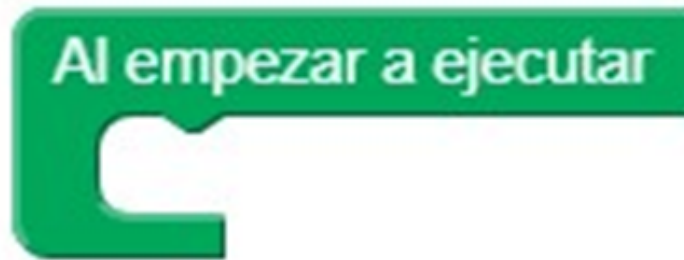
## PROCEDIMIENTO

- ES UN CONJUNTO DE INSTRUCCIONES PRIMITIVAS QUE COMPONEN UNA INSTRUCCIÓN MAYOR.
- SIRVEN PARA NO REPETIR CÓDIGO.
- SE LAS DEFINE CON UN NOMBRE.



# PROCEDIMIENTO

LOS PROCEDIMIENTOS POR SI SOLOS NO SE EJECUTAN, POR LO CUAL ES NECESARIO ENCERRARLOS DENTRO DEL BLOQUE EJECUTAR.



# EJERCICIOS

- VAMOS A IR A LA SIGUIENTE PAGINA

[HTTP://PILASBLOQUES.PROGRAM.AR](http://pilasbloques.program.ar)



# EJERCICIOS



- 1– HACER UN PROGRAMA PARA QUE EL GATO: AVANCE 3 PASOS Y SE ACUESTE.
- 2– HACER UN PROGRAMA PARA QUE EL GATO: AVANCE 1 PASO, SE ACUESTE, CIERRE LOS OJOS Y SUEÑE.
- 3– HACER UN PROGRAMA PARA QUE EL GATO: SE DUERMA (CON PROCEDIMIENTOS).
- 4– HACER UN PROGRAMA PARA QUE EL GATO: SE DUERMA Y SE DESPIERTE (CON PROCEDIMIENTOS).



# EJERCICIOS

## DESAFÍO

- HACER UN PROGRAMA (CON O SIN PROCEDIMIENTOS) PARA QUE EL GATO SE ACUESTE, SE DUERMA, SE DESPIERTE Y SE LEVANTE 10 VECES.
- HACER OTRO PARA QUE LO HAGA 50 VECES.
- HACER OTRO PARA QUE LO HAGA 1000 VECES.



SCRATCH

AHORA SI,  
VAYAMOS A CONOCER SCRATCH!





**GRACIAS POR SU  
ATENCIÓN!!**