

**Responde a las siguientes frases indicando si es verdadero o falso lo que dicen:**

- **Cuando hacemos uso de las piezas de movimiento no podemos usar variables.**

Falso. Se pueden usar variables, por ejemplo, de la siguiente manera:



- **Cuando se está ejecutando un bucle podemos parar el programa sin hacer uso de los botones de la bandera verde y el stop de Scratch.**

Verdadero. Existe una orden de control que se llama “detener programa”, distinto de la bandera verde y del stop.

- **En un programa de Scratch es imposible incluir música.**

Falso. Podemos importar un archivo con una pista de audio.

- **No se puede crear una lista para almacenar información acerca del objeto tal como la posición, el número de pasos dados, etc.**

Falso. Si por ejemplo, controlamos el número de pasos dados con variables, podemos almacenar esta en una lista.