

Programación con scratch

Todos los proyectos que trabajaremos están en el [estudio del curso](#)

Reaprovechando un proyecto ya hecho: pasapalabra

Realizamos una copia de pasapalabra, cambiando las preguntas y las respuestas. También cambiamos el personaje central y los mensajes que nos envía al comenzar

Dibujamos una figura

Vamos a posicionar nuestro personaje en varios puntos para que nos dibuje una figura geométrica, entre ellos lo iremos girando y usaremos el bloque deslizar para que haga los movimientos despacio

Primero movemos el personaje a un punto y luego añadimos los bloques de movimiento "deslizar" para que dibuje los lados

Para que el personaje deje rastro dibujando añadimos la extensión Lápiz

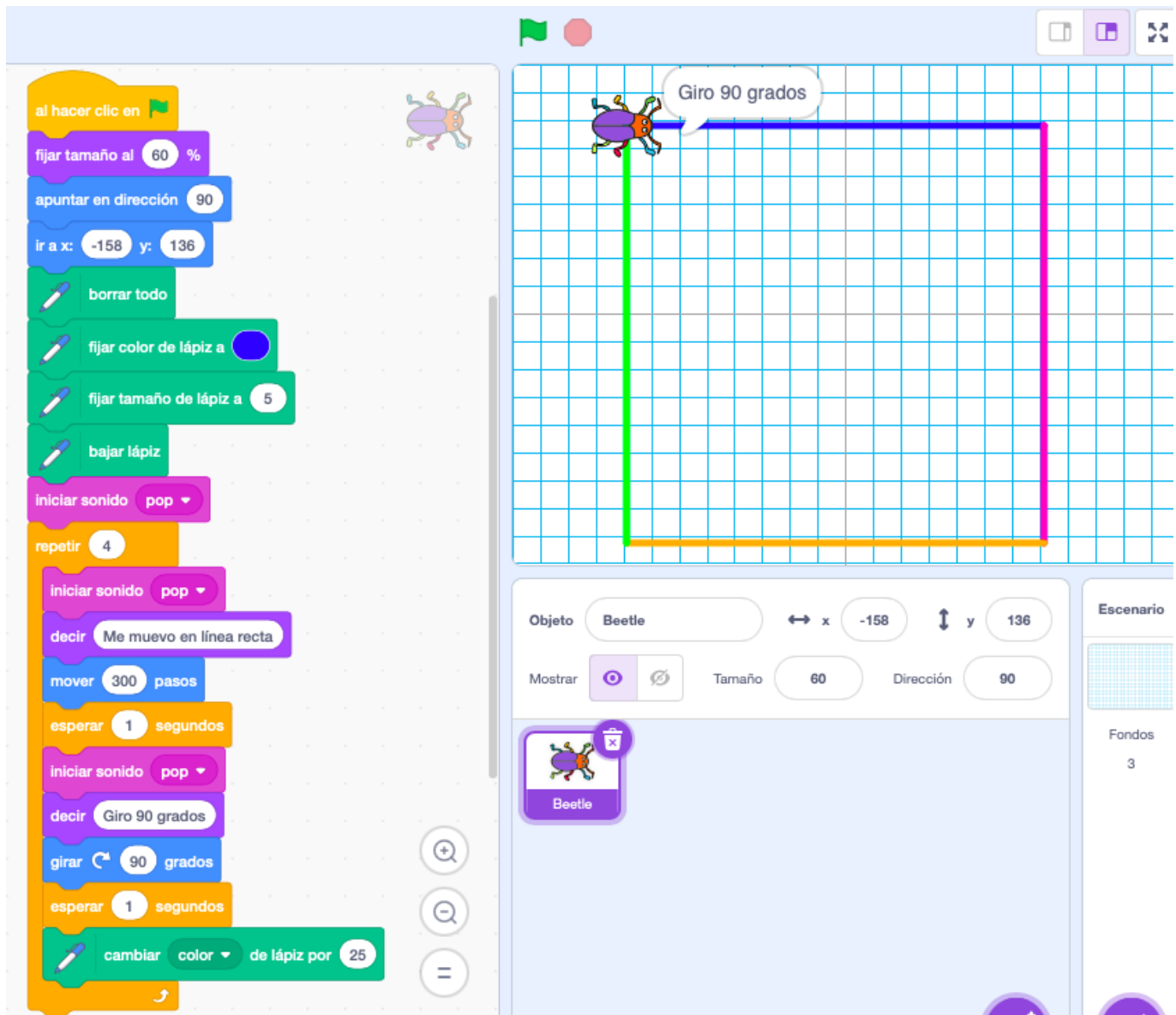


Figura geométrica

Dibujamos un cuadrado

Dibujar un polígono es una tarea repetitiva, para ello podemos utilizar la función de bucle incluyendo dentro el desplazamiento y el giro del ángulo correspondiente

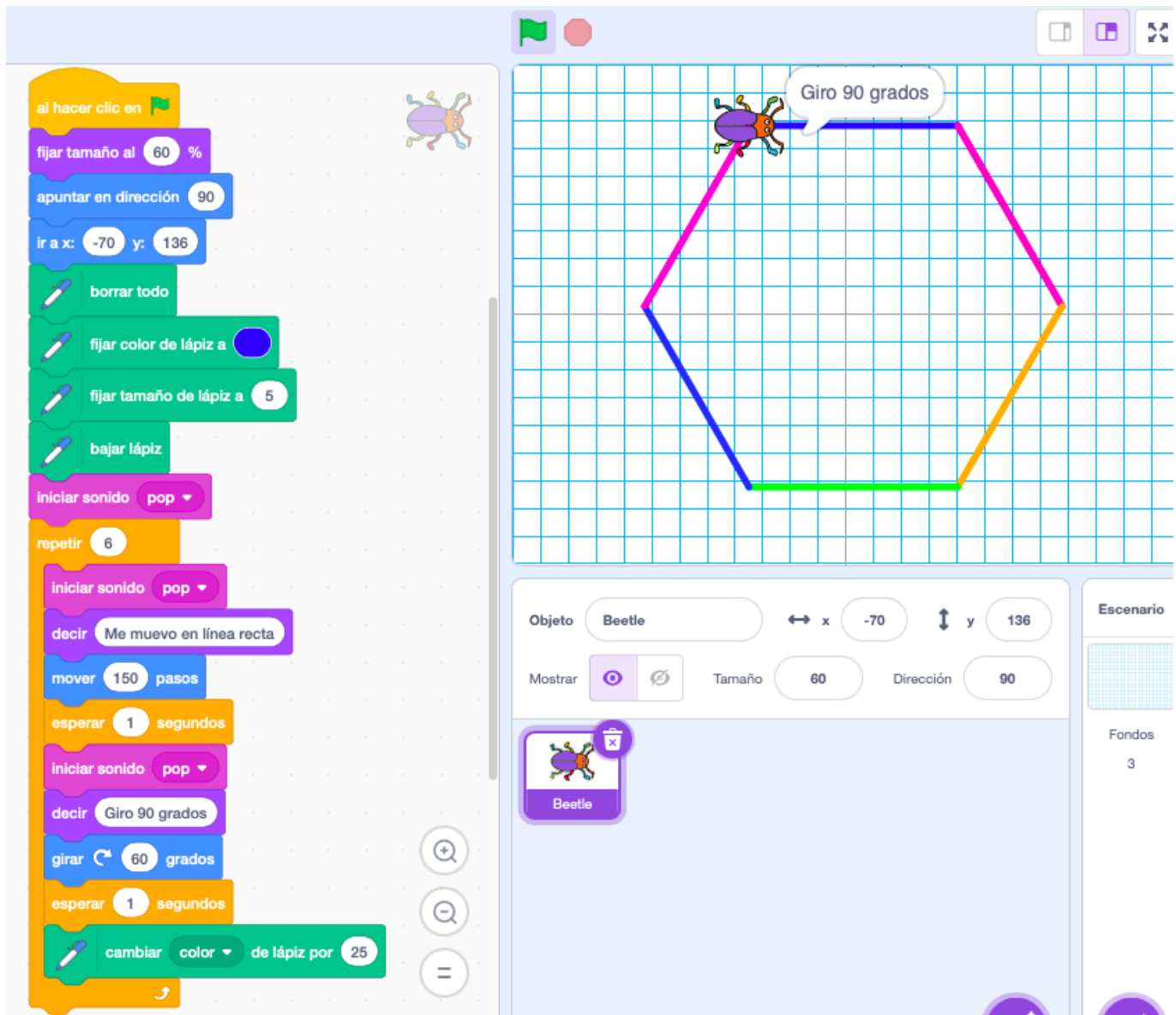
Utilizaremos el bloque de bucle para repetir 4 veces el movimiento y el giro.



programa

Si queremos dibujar otro polígono sólo tendremos que cambiar el número de repeticiones y los grados de giro.

Así para un hexágono:



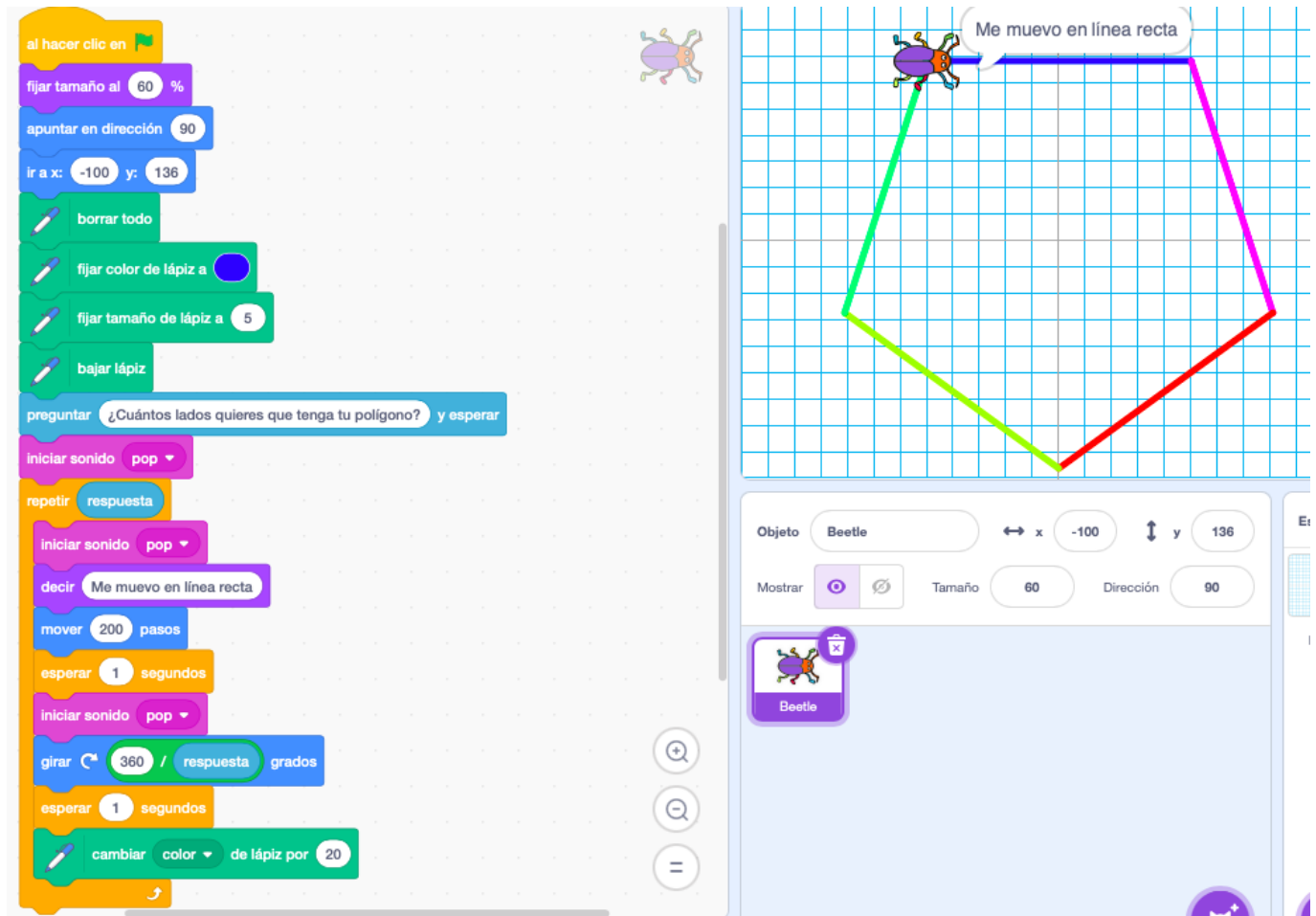
Programa

Dibujamos un polígono del número de lados que nos diga el usuario

Dibujamos un polígono del número de lados que nos diga el usuario al que se lo preguntamos

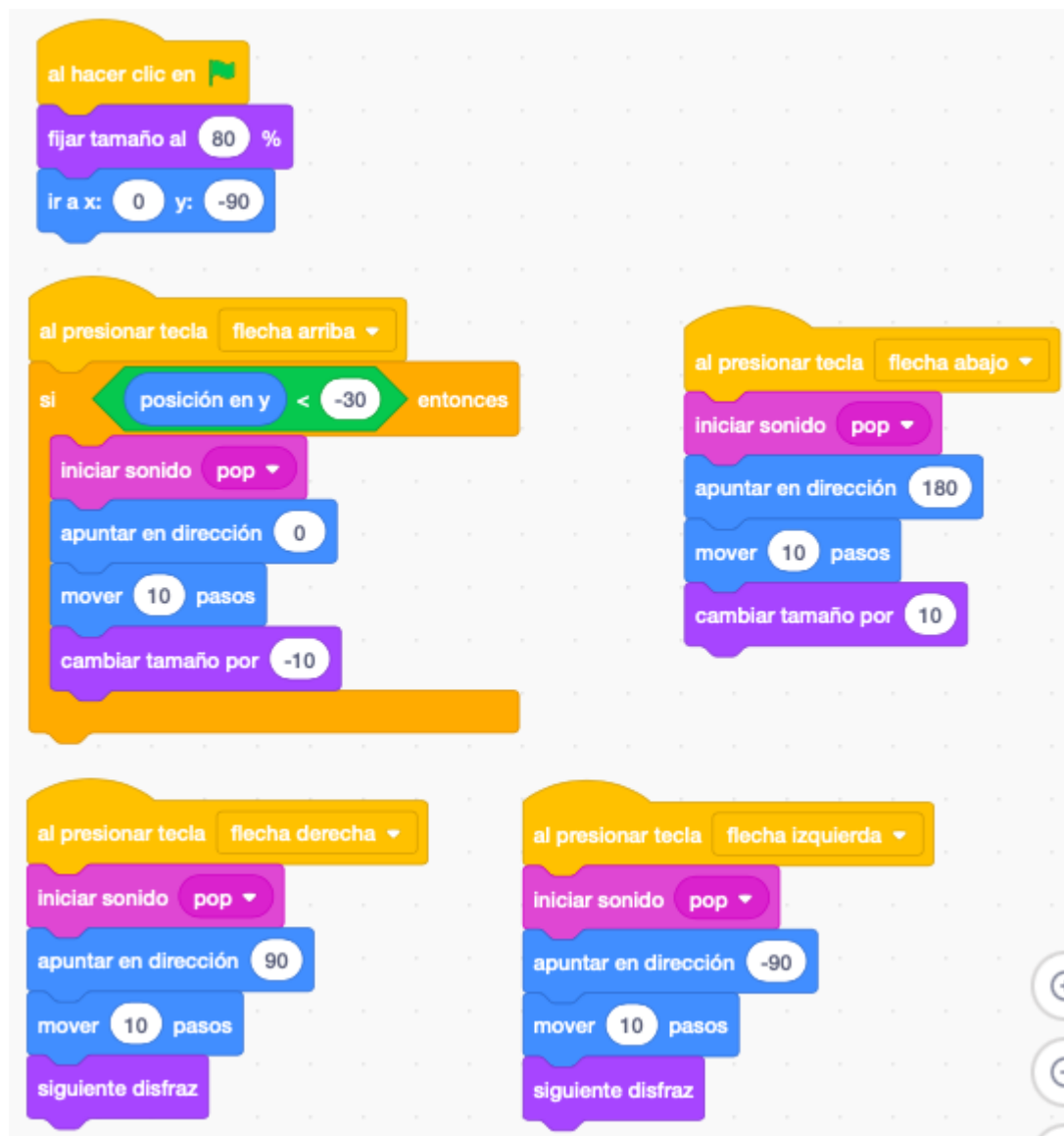
Usamos la extensión "Lápiz"

polígono

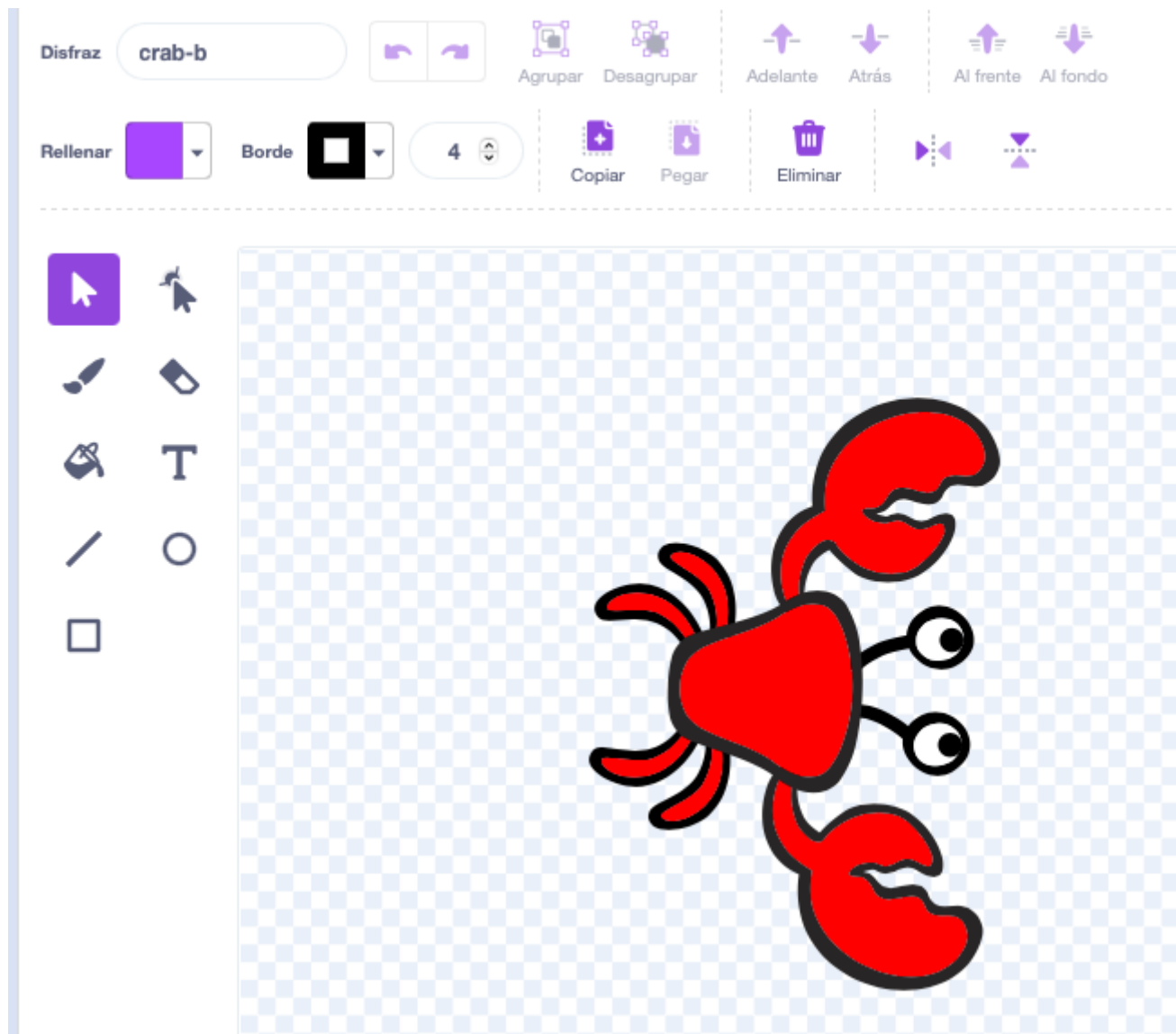


Control de movimiento con teclas

Controlamos un personaje (cangrejo) con las teclas de las flechas del cursor. [Moviendo un cangrejo por pantalla controlado por teclas](#)



Con algunos personajes es necesario girar el disfraz para que se ajuste la orientación



También podemos seleccionar el tipo de giro que hará el disfraz del personaje, giro total, sólo izquierda o derecha (para disfraces con vista lateral como el oso o el centauro) o nada de giro