

# Planeacion de la Tarea: 'Explora el Plano Cartesiano en Scratch'

## Proposito de la Tarea

Aplicar el conocimiento del plano cartesiano mediante un proyecto en Scratch que utilice coordenadas para ubicar un personaje en diferentes puntos del escenario.

## Descripcion de la Tarea

Crear un proyecto en Scratch donde un personaje (sprite) se mueva automaticamente a diferentes coordenadas del escenario. En cada punto, debera mostrar un mensaje o una imagen que represente haber llegado al lugar correcto (por ejemplo, un tesoro o una pista).

## Instrucciones para la Tarea

1. Abre un nuevo proyecto en Scratch y selecciona un sprite (personaje).
2. Agrega un fondo que te ayude a visualizar el plano cartesiano (puedes activar la cuadrícula).
3. Programa el sprite para que, al presionar la bandera verde:
  - Se ubique primero en el centro del escenario (coordenada X: 0, Y: 0).
  - Luego se desplace automaticamente a tres puntos distintos del escenario utilizando el bloque 'ir a x: \_\_\_ y: \_\_\_'.
  - En cada punto, el sprite debera decir un mensaje o cambiar de disfraz como si hubiera encontrado algo.
4. Elige coordenadas de distintos cuadrantes (positivas y negativas).
5. Agrega un efecto visual o sonido en al menos uno de los puntos.

## Ejemplo deCodigo en Espanol

```
al presionar bandera verde
ir a x: 0 y: 0
decir 'Empiezo en el centro' por 2 segundos
ir a x: 150 y: 100
decir 'Encontre la pista 1' por 2 segundos
ir a x: -200 y: -120
decir 'Pista 2 lista' por 2 segundos
ir a x: 0 y: 180
decir 'Encontre el tesoro final' por 2 segundos
```

# Planeacion de la Tarea: 'Explora el Plano Cartesiano en Scratch'

## Criterios de Evaluacion

- El sprite se mueve a al menos 3 puntos diferentes usando coordenadas.
- Se utilizaron correctamente coordenadas en positivo y negativo.
- Se muestran mensajes o efectos en cada punto.
- El codigo funciona correctamente al presionar la bandera verde.

## Entrega

- Guardar el archivo del proyecto con el nombre: PlanoCartesiano\_TuNombre.sb3.
- Subirlo a la plataforma indicada o enviarlo por el medio acordado.