

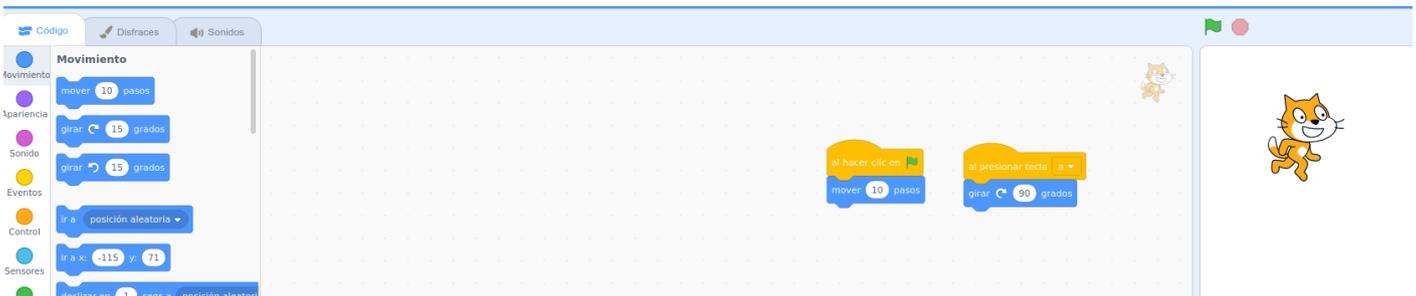
Programas y Movimiento

Actividad: Añadir otro programa

Si ya has trasteado mucho, cada vez que lo necesites, puedes volver a empezar un nuevo proyecto en blanco. Dale a menú **Archivo - Nuevo** para iniciar un nuevo proyecto, o también puedes ir borrando lo que ya no necesites.

Vamos a añadir que al presionar la tecla "a", el objeto se gire 90 grados:

1. Habrá que utilizar un bloque de Eventos, en concreto el bloque "**al presionar tecla espacio**". Pongo en cursiva espacio porque lo podremos cambiar. Haciendo clic en "**espacio**", podremos cambiarlo por "**a**".
2. Se necesita también el bloque de Movimiento "mover 10 pasos". Haciendo clic en el **10**, podríamos ponerle 100 para que avance más.



Observad que hay 2 programas en la zona derecha. Cada objeto puede tener varios programas, que funcionan de forma paralela.

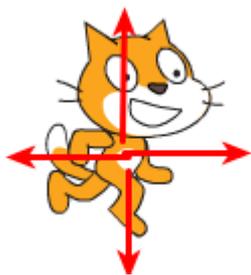
IMPORTANTE: Los programas se identifican por empezar con un bloque de "Eventos" cuya parte superior es ovalada.

Caso práctico

El objeto se mueve en la dirección en la que apunta. Hay un bloque que hace que el objeto apunte a otra dirección:

apuntar en dirección 90

Haz que el objeto se mueva según las flechas de teclado.



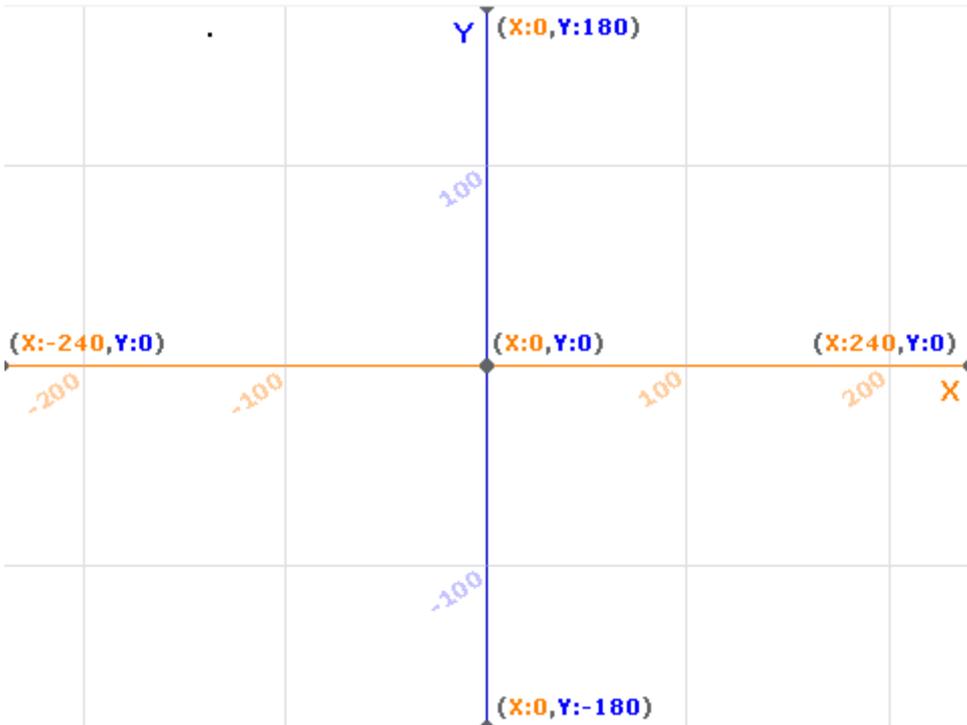
Solución

The image displays four Scratch code blocks arranged in a 2x2 grid on a light gray grid background. Each block is a yellow 'when a key is pressed' block with a specific key selected. Below each key block are two blue blocks: 'point in direction' and 'move 10 steps'.

- Top-left: 'al presionar tecla' dropdown set to 'flecha arriba'. Below it: 'apuntar en dirección' block with '0' in the input field, and 'mover' block with '10' in the input field.
- Top-right: 'al presionar tecla' dropdown set to 'flecha derecha'. Below it: 'apuntar en dirección' block with '90' in the input field, and 'mover' block with '10' in the input field.
- Bottom-left: 'al presionar tecla' dropdown set to 'flecha izquierda'. Below it: 'apuntar en dirección' block with '-90' in the input field, and 'mover' block with '10' in the input field.
- Bottom-right: 'al presionar tecla' dropdown set to 'flecha abajo'. Below it: 'apuntar en dirección' block with '180' in the input field, and 'mover' block with '10' in the input field.

Caso práctico

La posición de un objeto se controla con coordenadas X e Y. La posición de estas coordenadas en la pantalla es la siguiente:



Esta imagen es un Fondo que ya está creado en Scratch, y que puedes añadir a tu proyecto.

Añade este programa.



¿Qué hace este programa?

Solución

Este programa mueve el objeto a la zona inferior derecha de la pantalla cuando se presiona la tecla b.

Revision #4

Created 1 February 2022 12:25:03 by Equipo CATEDU

Updated 24 November 2023 21:20:52 by Ana López Floría