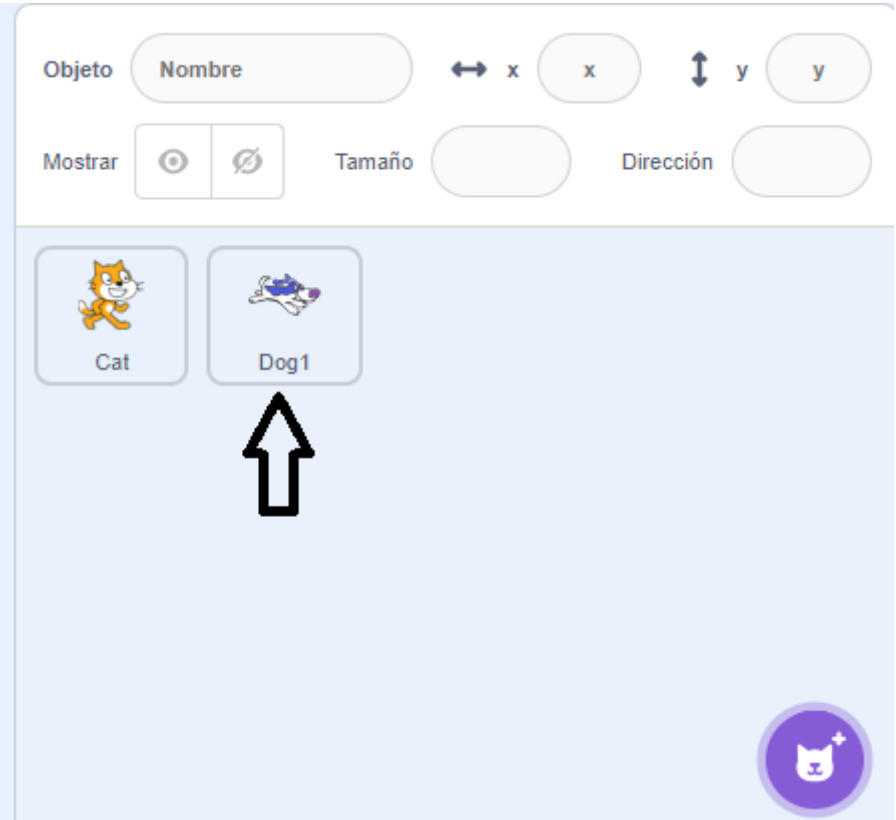
10. Mensajes

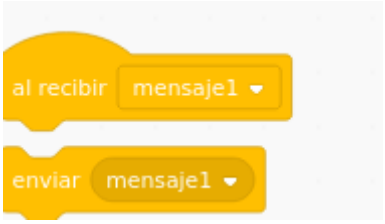
> (Actividad recomendada)

En esta actividad se parte de dos sprites (objetos): "cat" que aparece por defecto y "dog1" que se carga desde la biblioteca de Scratch. Cuando programamos los bloques hemos de tener claro que está seleccionado el sprite contenedor de dicho programa haciendo clic en la miniatura del mismo.



Podemos comunicar dos programas ya sean dentro del mismo objeto o entre diferentes objetos o con el escenario a través del envío de mensajes. Se puede enviar un mensaje desde un programa de un objeto a otro, para hacer en él alguna acción. Estos bloques se encuentran en "Eventos".

Copyright 2026

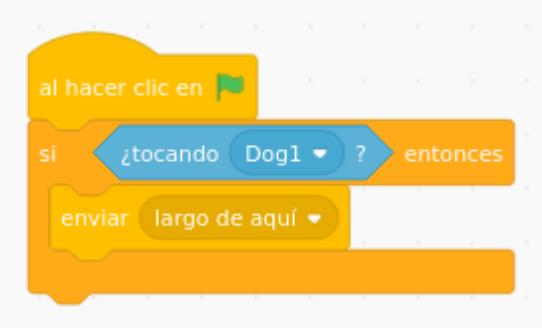


Caso práctico

Vamos a hacer que cuando el gato toque al perro, enviemos un mensaje desde un programa del gato hasta un programa del perro. Cuando el perro reciba el mensaje, lo cambiaremos de posición, a una posición aleatoria.

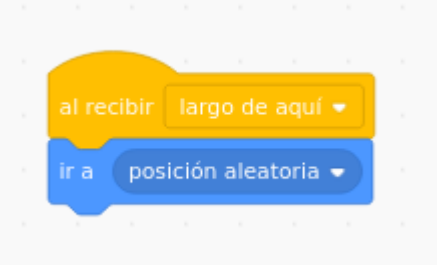
Solución

Al presionar Bandera, si el objeto **Gato** toca al perro (Dog1), envía un mensaje.
Programa a añadir en el gato.



Ese mensaje lo recibimos en el objeto **Dog1**, y hacemos que el perro se mueva a una posición aleatoria en pantalla.

Programa a añadir en el Perro:



Reto 4: Scratch ejecuta el programa de forma secuencial, lo cual quiere decir que si al hacer clic en la bandera verde el gato no toca al perro, la secuencia ya se ha cumplido y no ha enviado su mensaje con lo cual el perro no se moverá de su posición inicial a la aleatoria. ¿Cómo solucionarías este problema?

Copyright 2026

Pista

Utiliza el bloque Por siempre y dentro de él, la secuencia de bloques anterior. Para comprobar que funciona el programa arrastra con el ratón el perro al gato para que se toquen



mensaje gato perro.sb3

Revision #11
Created 2023-06-28 05:40:19 CEST by Miguel Cortés
Updated 2024-01-11 13:11:18 CET by Miguel Cortés

Copyright 2026