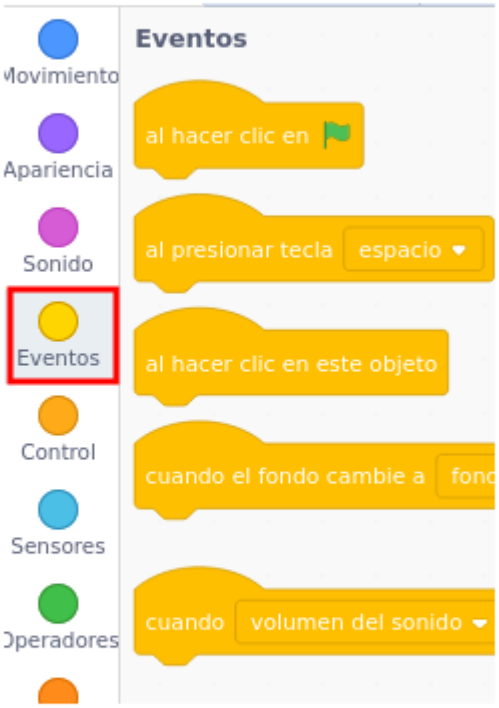
11. Entradas: sensores y eventos

> (Actividad recomendada)

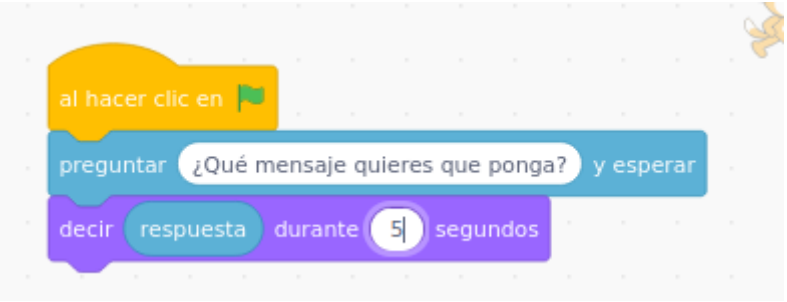
En Scratch parte de los bloques relacionados con la entrada de datos en el programa se encuentran en el menú **SENSORES**, y tienen color **azul claro**. También proporcionamos entradas con el menú **EVENTOS**, con bloques para indicar qué acción exterior determinará el que el programa se ejecute de una forma u otra.

Copyright 2026





Como veíamos antes, en *SENSORES* se incluyen tanto bloques para preguntar y recibir respuestas directas de las personas usuarias, como otro tipo de entradas relacionadas con estar tocando algo (otros objetos, colores), estar a determinada distancia, alcanzar un volumen de sonido, encontrarse en una zona determinada del lienzo, pulsar una tecla o el ratón, etc...



Copyright 2026

Scratch almacena lo introducido por teclado en una variable predefinida llamada **respuesta,** disponible en el mismo bloque de sensores. Precisamente las variables y otras estructuras de almacenamiento de datos son el objetivo del siguiente punto.

Reto 5: Completa el programa anterior para que nos pida 10 veces el mensaje que queremos poner.

Pista

Puedes usar los siguientes bloques:



Revision #9
Created 2023-06-29 00:34:12 CEST by Miguel Cortés
Updated 2024-01-14 21:55:22 CET by Miguel Cortés

Copyright 2026