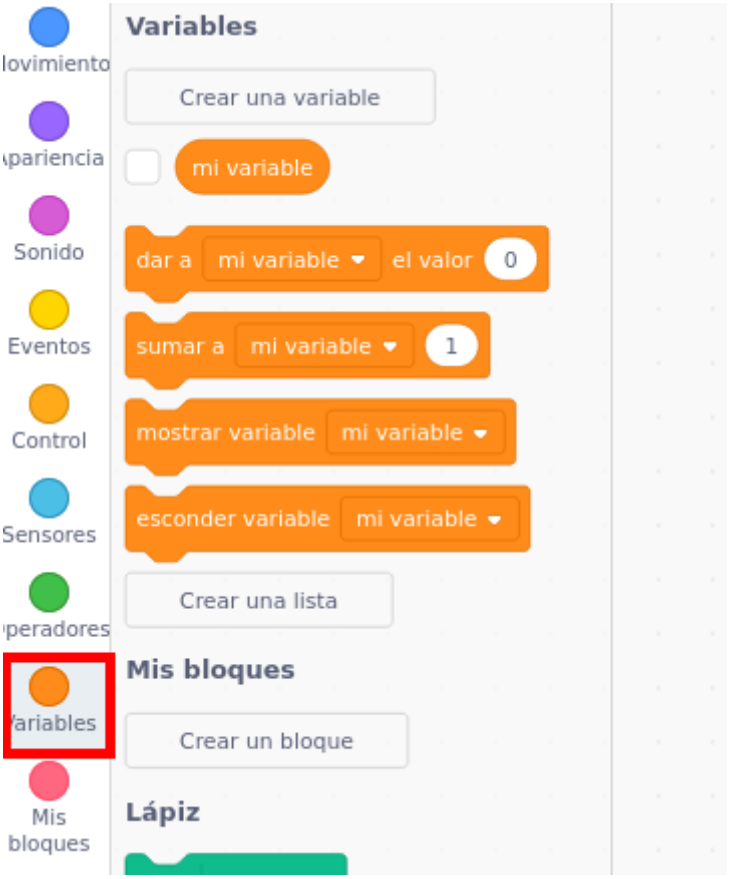
12. Variables y listas

> (Actividad recomendada)

Las variables las podemos entender como un "nombre" que contiene un "valor". Podremos asignar un valor a la variable. Y podremos recuperar el valor de la variable. Al crear una variable, aparecen los bloques de control de las variables, en "**Variables**".



Caso práctico

Crea una variable y ponle de nombre PUNTOS

Solución



Las variables como has visto se pueden crear para que sean reconocibles y utilizables por todos los objetos, o solo para un objeto determinado. El primer caso es lo habitual, si bien en casos como variables contador puede no ser necesario que sean globales si solo van a ser utilizadas por un único objeto.

Vamos a añadir algo más de complejidad.

- Haz que al iniciar el juego se ponga el valor de PUNTOS a 0. Este programa se lo puedes poner al escenario o a cualquiera de los objetos que tengas definido.
- Haz que al presionar la tecla "p" se incremente en 1 el valor de PUNTOS. Puede ir en cualquier objeto.
- Haz que al hacer clic encima del Gato, el gato diga el valor de PUNTOS. Este programa tiene que ir en el objeto Gato.

Solución

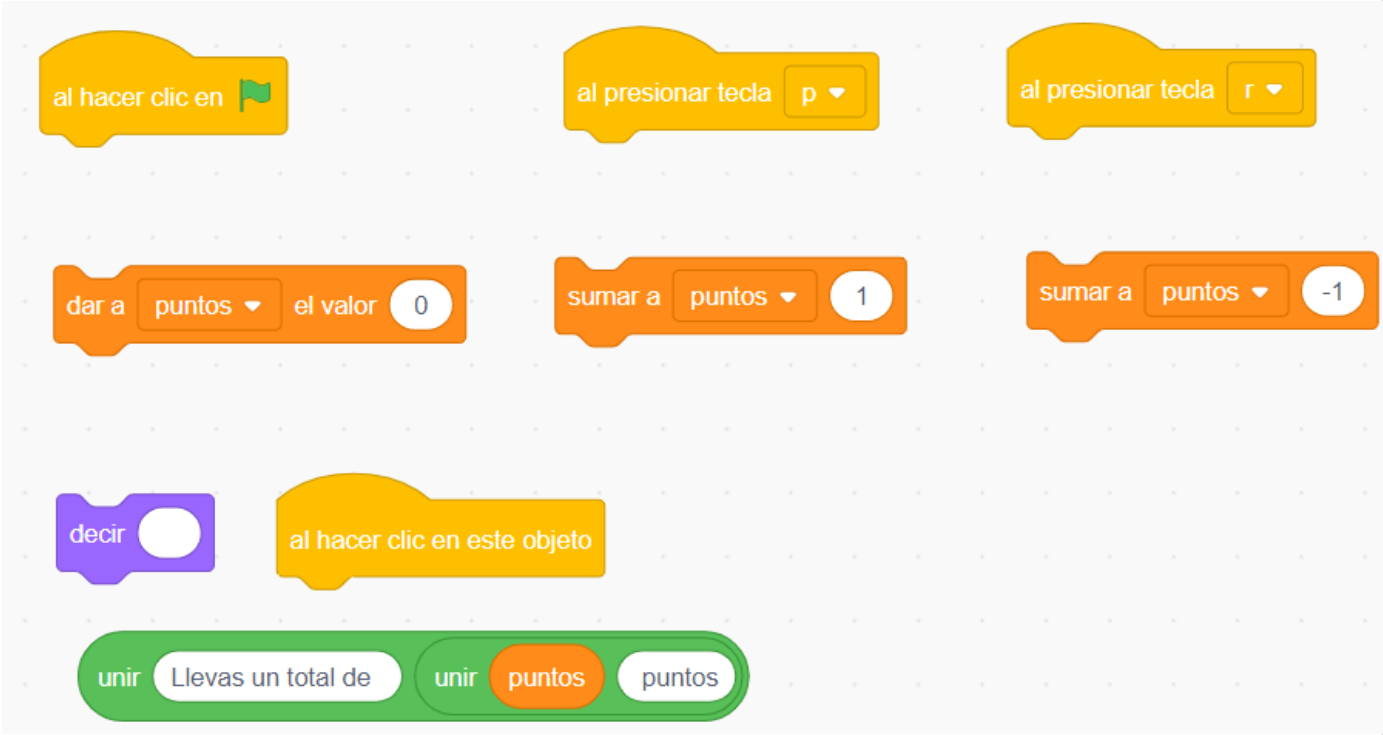


Copyright 2026

Reto 6: Completa el programa anterior para que al presionar la tecla r nos reste un punto. Al hacer clic en el objeto cambia el mensaje final para que sea " Llevas un total de (los puntos que sean) puntos.

Pista

Puedes usar estos bloques.



Las listas son series ordenadas de datos del mismo tipo y pueden guardar tanto números como cadenas de letras u otros caracteres. Para crear una lista haz clic en la categoría Variables y selecciona Crear una lista

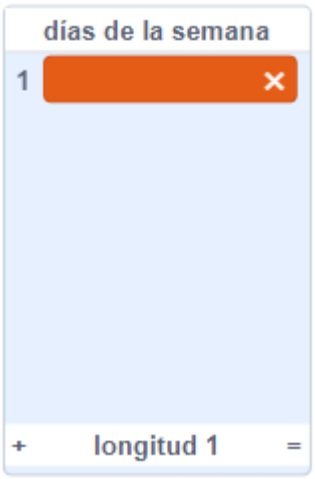
Copyright 2026



Reto 7: Crea una lista con los días de la semana

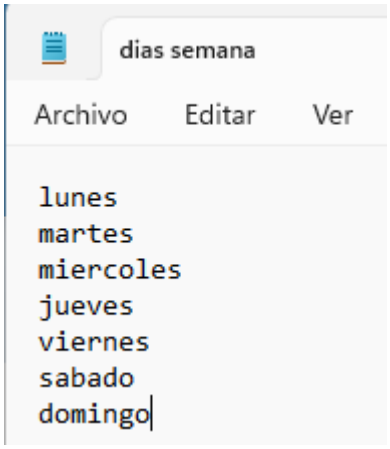
Pista:

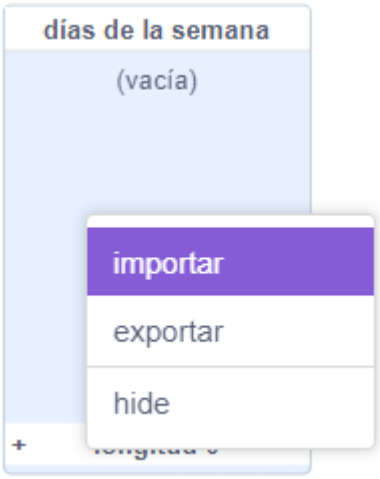
Puedes crear la lista y teclear los días de la semana uno a uno haciendo clic en +



Copyright 2026

También podrías crear la lista en el **bloc de notas** y luego importarla a Scratch:





Revision #8
Created 2023-06-28 05:41:51 CEST by Miguel Cortés
Updated 2024-01-14 22:23:18 CET by Miguel Cortés

Copyright 2026