19. Depuración de programas sencillos

(Actividades recomendadas)

[Debug-It 1.1 on Scratch (mit.edu)]

Cuando se hace clic en la bandera verde, ambos Gobo y el gato de Scratch deberían empezar a bailar. ¡Pero solo el gato de Scratch empieza a bailar! ¿Cómo reparamos el programa?

Solución:

Falta el bloque "Al hacer clic en bandera verde" en la cabecera del objeto Globo

[Debug-It 1.2 on Scratch (mit.edu)]

En este Proyecto, cuando se hace clic en la bandera verde, el gato de Scratch debería empezar en la parte izquierda del escenario, decir algo sobre estar en el lado izquierdo, deslizarse a la derecha del escenario y decir algo sobre estar a la derecha. Funciona la primera vez que se hace clic en la bandera verde, pero no después. ¿Cómo podemos reparar el programa?

Solución:

Falta añadir al principio el bloque "deslizar en 1 segundo a x: -90, y: 0" y luego introducir todos bloques dentro del bucle "por siempre"

[Debug-It 1.3 on Scratch (mit.edu)]

Copyright 2026

El gato de Scratch debería girar cuando se presiona la barra de espacio. Pero cuando este se presiona, ¡no pasa nada!

Solución:

Falta añadir después de cada bloque de "girar 90º" un bloque de "esperar 0.1 segundos" y si se quiere que el gato gire continuamente ponerlos dentro del bloque "por siempre"

Debug-It 1.4 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, el gato de Scratch debería caminar de un lado a otro en el escenario cuando se hace clic, ¡pero el gato se volvió loco y está caminando cabeza abajo! ¿Cómo podemos reparar el programa?

Solución:

Falta añadir debajo del bloque "Al hacer clic en este objeto" el bloque "fijar estilo de rotación de izda a dcha" que está dentro de la categoría de bloques "Movimiento"

Debug-It 1.5 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, cuando se hace clic en la bandera verde, el gato de Scratch debería decir “miau, miau, miau” en una burbuja de diálogo y con sonido. Pero la burbuja aparece antes del sonido y el gato solo hace un “miau”. ¿Cómo podemos reparar el programa?

Solución:

Falta introducir los bloques "decir Meow, meow, meow, durante 2 segundos" e "iniciar sonido meow" dentro del bucle "repetir 3"

Debug It! 2.1 on Scratch (mit.edu)

Copyright 2026

En este proyecto, el gato de Scratch quiere mostrarte un baile. Cuando le haces clic, debería bailar al ritmo del tambor. Sin embargo, apenas comienza a bailar se detiene, pero el tambor continúa sin él. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Meter el bloque “siguiente disfraz” dentro del bloque “repetir 10 veces”

Debug It! 2.2 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, cuando se hace clic en la bandera verde, el personaje debería moverse hacia Nano y al llegar a él diciéndole “¡Pinta, te toca!” y Nano debería decir “¡Me toca!”. Pero algo sale mal y el personaje no le dice nada a Nano. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

El bloque repetir hasta tocando borde debe poner hasta tocando Nano. Lo demás igual

Debug It! 2.3 on Scratch (mit.edu)

Este proyecto está programado para dibujar una carita feliz pero algo no funciona bien. El lápiz sigue dibujando desde uno de los ojos a la sonrisa, cuando no debería estar haciendo eso. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Añadir’ subir lápiz’ encima del bloque “ir a x 120 y 0”. Añadir ‘bajar lápiz’ debajo de ‘apuntar en dirección 10’

Debug It! 2.4 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, cuando se hace clic en la bandera verde, comienza una animación de una flor creciendo y se detiene una vez que ha florecido completamente. Pero hay algo que no

Copyright 2026

está bien. En lugar de detenerse cuando todos los pétalos han florecido, la animación vuelve a comenzar. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

En vez de ‘repetir hasta que numero disfraz >12” corregir a ‘repetir hasta que numerodisfraz >11’

Debug It! 2.5 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, cuando se hace clic en la bandera verde, comienza la canción del Cumpleaños Feliz. Cuando termina la canción, deberían aparecer las instrucciones que dicen “haz clic aquí para soplar las velas”, pero algo no funciona. Las instrucciones para soplar las velas aparecen mientras la canción aún está sonando, en lugar de cuando esta termina. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

En lugar del bloque ‘iniciar sonido birthday’ poner el bloque ‘tocar sonido birthday hasta que termine’

Debug-It 3.1 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, el gato de Scratch le enseña a Gobo a decir miau. Pero cuando es el turno de Gobo, se queda callado. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Hay que copiar el bloque ‘meow’ desde el ‘sprite1’ hasta el ‘globo’. Además cambiar en ‘globo el sonido ‘meow’ por el que se carga desde la biblioteca de sonidos de ‘globo’ que es ‘Meow’

Debug-It 3.2 on Scratch (mit.edu)

Copyright 2026

En este proyecto, el gato de Scratch debería contar desde el número 1 hasta el número que el usuario diga. Pero el gato siempre cuenta hasta 10. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Hay que añadir el sensor ‘respuesta’ dentro del bloque repetir. Es decir en lugar de ‘repetir 10’ poner ‘repetir respuesta’

Debug-It 3.3 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, el gato de Scratch está pasando lista con los amigos de Gobo, pero todos hablan al mismo tiempo. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Incluir bloques de ‘espera 1 segundo’ detrás de cada llamada a giga, nano, pico y Tera. Debajo de este bloque esperar poner ‘enviar el mensaje correspondiente y añadir otro bloque ‘espera 1 segundo ‘ para que le dé tiempo a presentarse

Debug-It 3.4 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, el gato de Scratch y Gobo practican su rutina de salto. Cuando el gato de Scratch dice “¡Salta!”, Gobo debería saltar una y otra vez, pero no lo hace. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Falta por añadir el bloque ‘enviar jump!’ en el objeto ‘sprite1’ debajo del bloque ‘decir Jump! durante 2 segundos’

Debug-It 3.5 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, la escena cambia cuando presionas la tecla de flecha derecha. La estrella del proyecto, un dinosaurio, debería estar escondido en cada escena, excepto cuando cambia el fondo

Copyright 2026

al auditorio. En el auditorio, el dinosaurio debería aparecer y bailar, pero está siempre ahí y no está bailando en el momento adecuado. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Al Dinosaur añadir el bloque ‘Al hacer clic en bandera verde’ esconder. Añadir ‘cuando el fondo cambie a castle’ ‘esconder’. Añadir cuando el fondo cambie a auditórium (estaba otro) el bloque ‘mostrar’

Debug-It 4.1 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, la lista de “Inventario” debería actualizarse cada vez que el gato Scratch recoge un nuevo objeto. Pero el gato solo puede recoger el computador. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Hay que poner en todos los objetos “Esperar hasta que tocando el sprite 1”. En los que no funciona es porque ponen tocando el sprite 2 o tocando el sprite 3

Debug-It 4.2 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, el gato Scratch obtiene 10 puntos por recolectar Gobos amarillos y pierde 10 puntos por chocar con Gobos rosados. Pero algo no está funcionando. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

En los globos rosados falta poner Sumar a score -10

Copyright 2026

Debug-It 4.3 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, el gato Scratch está pensando en un número entre 1 y 10 y te pide que lo adivines. Sin embargo algo no funciona ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Hay dos bloques “si secret number < 10”. Uno tiene que ser “si secret number >10”

Debug-It 4.4 on Scratch (mit.edu)

https://scratch.mit.edu/projects/869019476/

En este proyecto, el “n.º de toques” debería aumentar en 1 cada vez que una pelota de tenis toca al gato Scratch. Pero el “n.º de toques” aumenta en más de 1 cada vez que se toca al gato. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Poner el bloque “esperar un segundo” debajo del bloque ‘sumar al # of hits 1”

Debug-It 4.5 on Scratch (mit.edu)

En este proyecto, el gato Scratch se mueve por un laberinto para llegar al rectángulo amarillo. Pero el gato puede atravesar los bordes del laberinto. ¿Cómo podemos reparar este programa?

Solución:

Primero cambiar el tamaño del gato del 50% al 30"% para que pueda pasar por el pasillo. Luego añadir los bloques siguientes: "Al hacer clic en la bandera verde" y dentro del bucle "por

Copyright 2026

siempre" los bloques "Si tocando el color verde" "mover -10 pasos"

Activar LanguageTool – Revisión ortográfica y gramatical

Revision #13
Created 2023-06-18 12:40:48 CEST by Miguel Cortés
Updated 2026-01-29 16:43:41 CET by Miguel Cortés

Copyright 2026