8. Control: condiciones

> (Actividades recomendadas)

Las condiciones son un tipo de bloques que evalúan algo, y si es cierto, entonces se arrancan los bloques que tiene dentro anidado.

Añade estos bloques y pruébalos dándole a la bandera. Los bloques verdes están en el menú **operadores**. Los bloques morados en el menú **Apariencia**.

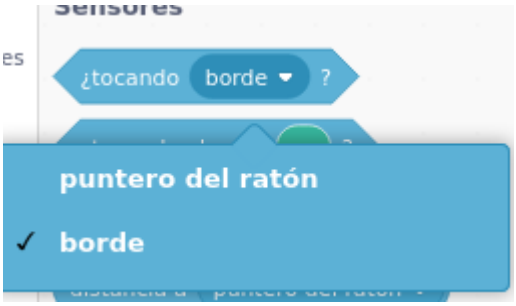


En estos bloques se comprueba que 2+3=5, y como es cierto, entonces el gato dice "SUMA CORRECTA". Si cambias el 5 por cualquier otro valor, por ejemplo 6, la condición de 2+3=6 es falsa, y el gato dice "Hmmm... algo va mal".

Caso práctico

Vamos a crear un programa que haga que el gato maulle cuando toque el borde del escenario. Para ello, en el menú **Sensores**, usaremos el bloque **¿tocando?**

Copyright 2026

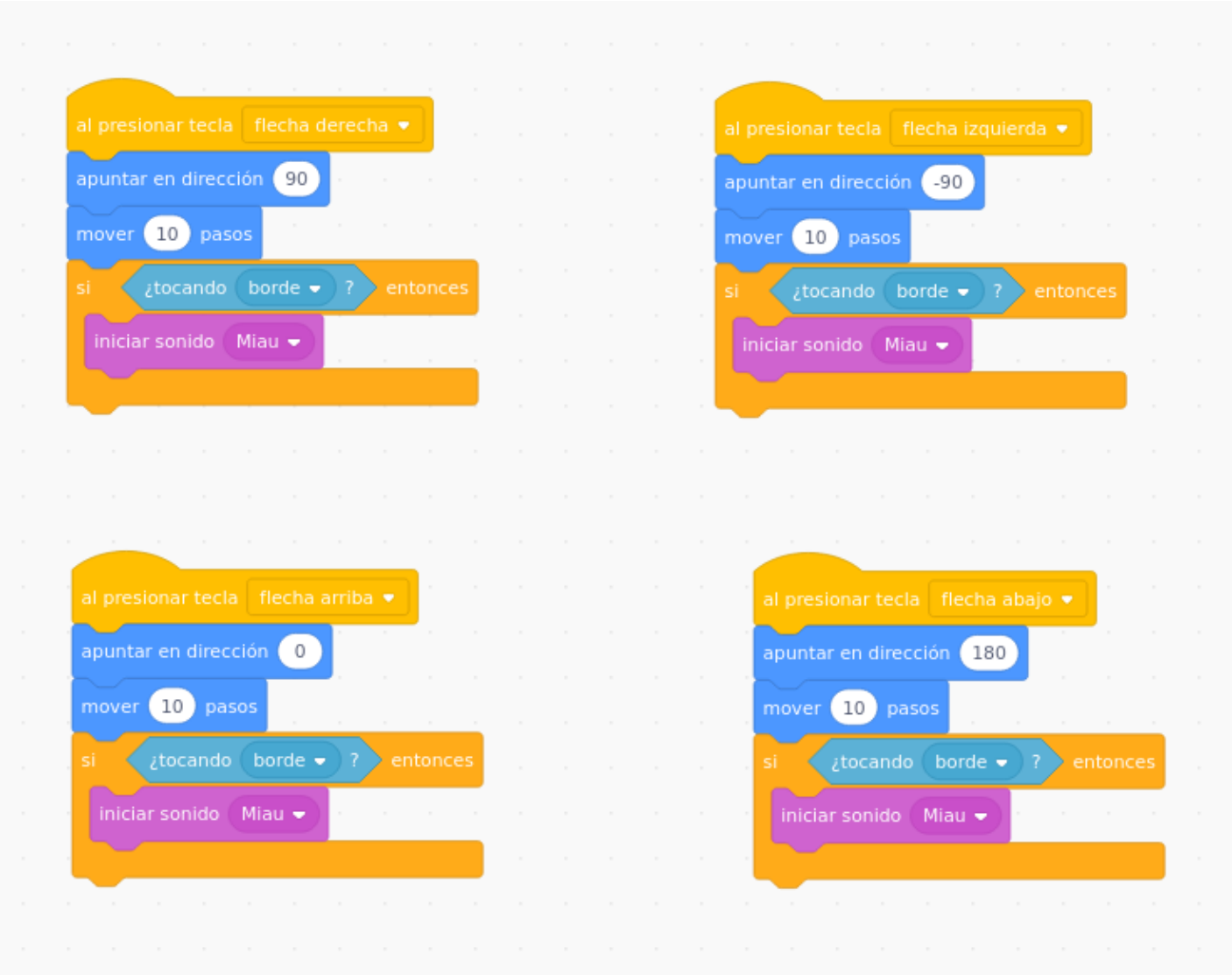


Solución

Primero hay que crear los bloques que comprueben si estamos tocando el borde, y entonces maullar:



Una posible solución donde añadir la comprobación de tocar el borde, es añadirlo justo después de mover el gato en todas las direcciones.



Reto 2: Evita repetir cuatro veces los bloques en el programa anterior:



Pista

Debajo del evento Al presionar la bandera verde coloca el bucle "por siempre" y dentro del bucle el condicional Si tocando borde iniciar sonido Miau.

Copyright 2026

Revision #7
Created 2023-06-28 05:37:07 CEST by Miguel Cortés
Updated 2024-01-14 19:19:11 CET by Miguel Cortés

Copyright 2026