Actividad 2: Vamos a programar

Antes de empezar

Se hará entre todo el alumnado una recopilación de los pasos realizados en la sesión anterior y accederán cada uno con su usuario y contraseña.

Actividad 2: Vamos a programar

3º Paso: En el siguiente paso pasaremos a la pestaña de Código y comenzaremos la programación del proyecto. Dibujaremos el sol. El primer comando será indicar como se iniciará la secuencia, en este caso lo haremos con “al presionar la bandea verde” (bloque eventos).

A continuación le indicaremos que situé al objeto en el escenario. Para ello utilizaremos el comando “ir a x: 0 y: 0” (bloque de movimiento).

Ahora vamos a hacer que se mueva, vamos a bloque de control y utilizaremos “por siempre”, donde incluiremos “girar 1 grados”.



Para no confundirnos le pondremos nombre al objeto y le cambiaremos de tamaño en:



4º Paso: Ahora vamos a hacer los planetas en todos son los mismos comandos cambiando las numeraciones

---

Revision #3
Created 2025-09-09 23:14:39 CEST by Adolfo Fernández García
Updated 2025-09-09 23:35:18 CEST by Adolfo Fernández García

Copyright 2026