

Resultado final

Hasta aquí, hemos creado una programación para el juego de lanzar un lápiz contra una letra.

Los programas del objeto A queda por tanto de la siguiente forma:



Los programas del objeto lapiz quedan por tanto de la siguiente forma:



¡YA LO TENEMOS!. Utilizando Pensamiento Computacional, hemos conseguido montar un pequeño juego con Scratch.

Revision #1

Created 1 February 2022 11:37:42 by Equipo CATEDU

Updated 2 November 2022 20:27:32 by Equipo CATEDU