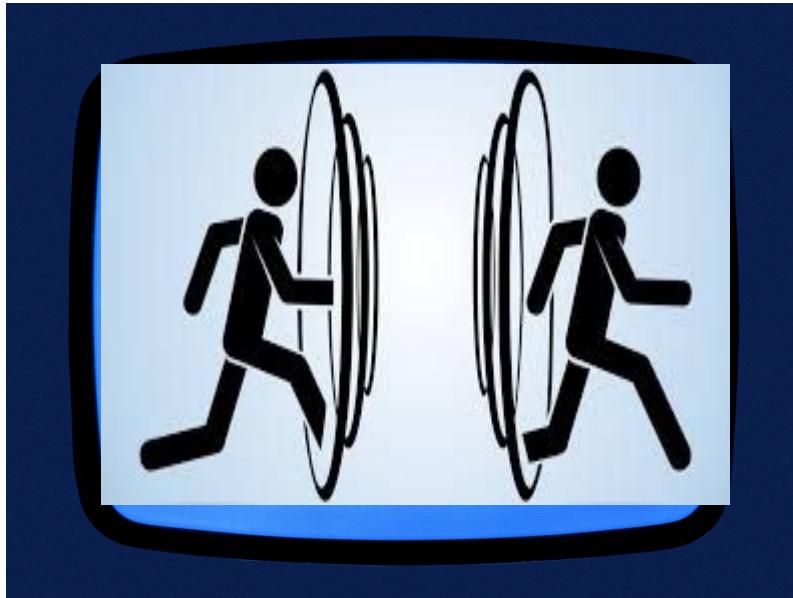




TEACHER SAM

Clase de Programación



Teleport

000

000

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose” **Albert Einstein**

Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Control

ir a x: 0 y: 0

Sensores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Operadores

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Variables

apuntar en dirección 90

Mis bloques

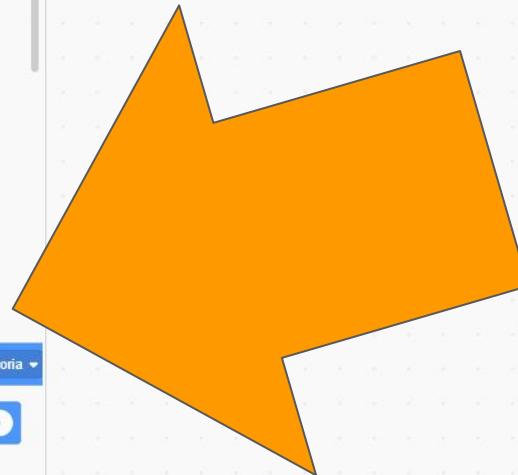
apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0



Zona 1

Acciones



Objeto	Objeto1	↔ x 0	↑ y 0
Mostrar		Tamaño 100	Dirección 90



Escenario



Fondos

1





Archivo

Editar



Tutoriales

Proyecto de Scratch



Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar ⌂ 15 grados

Sonido

girar ⌂ 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Sensores

ir a x: 0 y: 0

Operadores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Variables

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Mis bloques

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

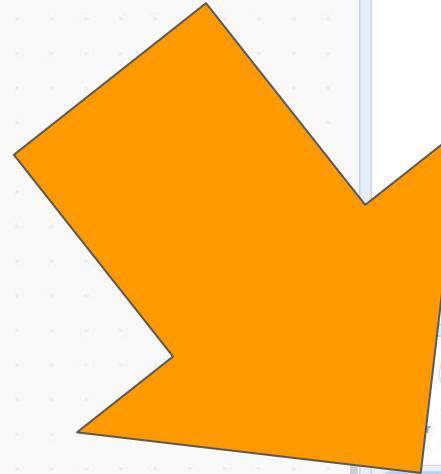
sumar a y 10

dar a y el valor 0

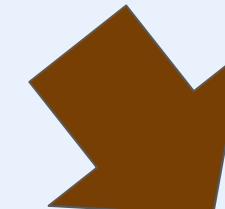


Zona 2

Personajes



Objeto1 ↔ x 0 ↑ y 0
Objetos Tamaño 100 Dirección 90



Escenario
Fondos 1

Fondos

1



Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

ir a posición aleatoria

Control

ir a x: 0 y: 0

Sensores

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

Operadores

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

Variables

apuntar en dirección 90

Mis bloques

apuntar hacia puntero del ratón

</

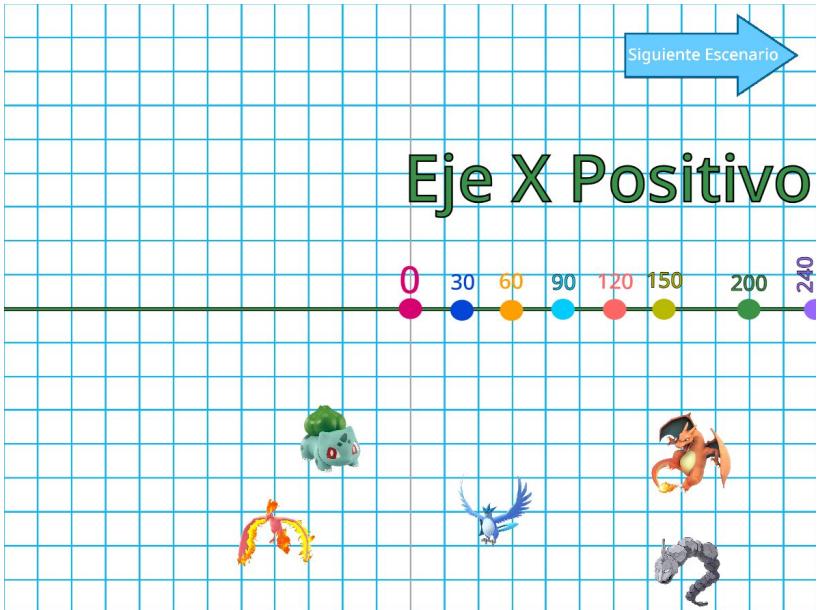
Cuadrantes



al hacer clic en este objeto

```
ir a x: -100 y: 100
apuntar en dirección 0
por siempre
girar C 45 grados
```

NIVEL 01



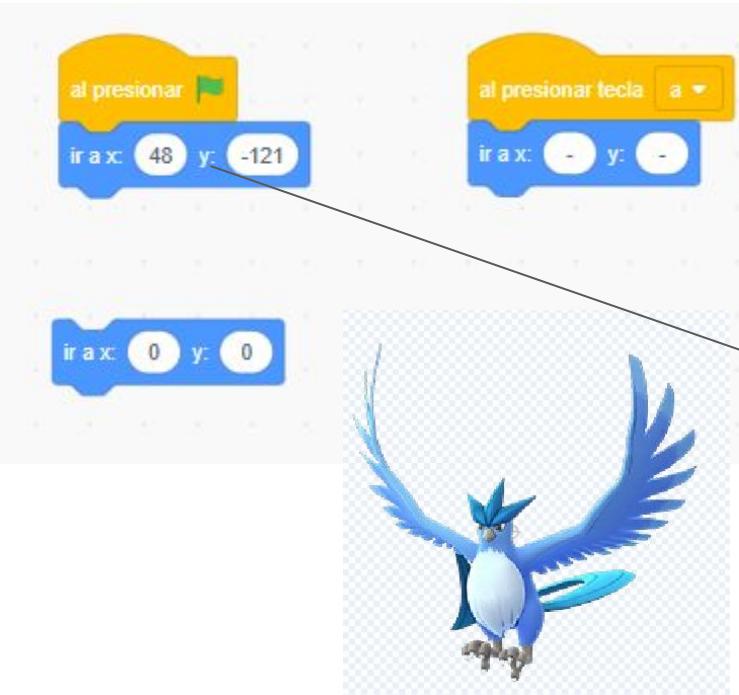
Siguiente Escenario

Eje X Positivo

En este primer nivel estaremos hablando sobre el EJE X POSITIVO

El eje x Positivo esta orientado hacia la derecha.

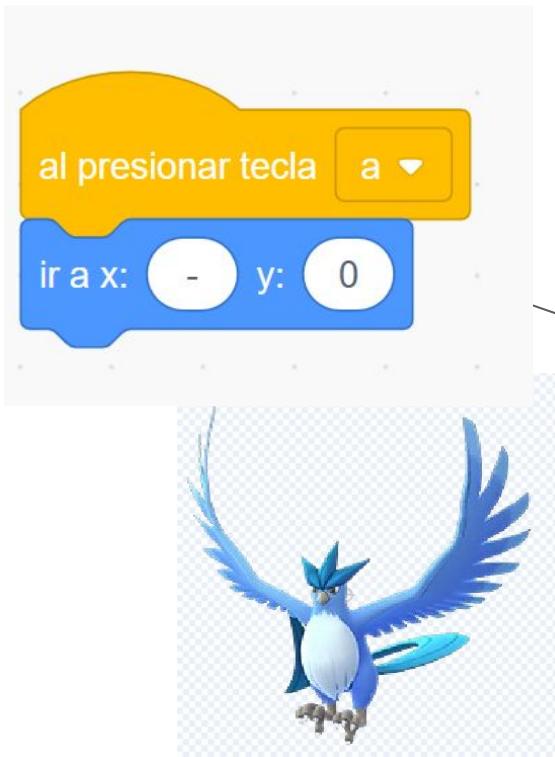
NIVEL 01



Cada pokemon debe estar colocado sobre una posición.

Elegimos un valor en la X para mover a nuestro pokemon.

NIVEL 01



Cada pokemon debe estar colocado sobre una posición.

El valor de y siempre será 0.

Objetivo 1 - Mover a Articuno del centro al agua



A Scratch script consisting of two blocks:

- A yellow **when green flag is shown** hat block with the text "al presionar bandera".
- A blue **move** control block with the text "ir a x: 0 y: 0".

Below it is another identical set of blocks:

- A yellow **when green flag is shown** hat block with the text "al presionar tecla a".
- A blue **move** control block with the text "ir a x: - y: -".



Objetivo 2 - Mover a Charizard

