



Clase de Programación



Teleport

000

000

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

Scratch 3.29.1

Archivo Editar Tutoriales Proyecto de Scratch

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

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 1

Acciones

Objeto Objeto1 x 0 y 0

Mostrar Tamaño 100 Dirección 90

Objeto 1

Escenario

Fondos 1

Código

Disfraces

Sonidos

Movimiento

Movimiento

mover 10 pasos

Apariencia

girar 15 grados

Sonido

girar 15 grados

Eventos

Control

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



Tamaño

100

Dirección

90

Escenario

Fondos

1

Scratch 3.29.1

ArchivoEditarTutorialesProyecto de Scratch

CódigoDisfracesSonidos

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

Movimiento

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

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

Objeto1

x0y0

Mostrar

Tamaño100

Dirección90

Objeto1

Escenario

Fondos1

Zona 3

Escenarios

Objeto1

Objeto1

Cuadrantes



al hacer clic en este objeto

ir a x: -100 y: 100

apuntar en dirección 0

por siempre

girar 45 grados

NIVEL 01

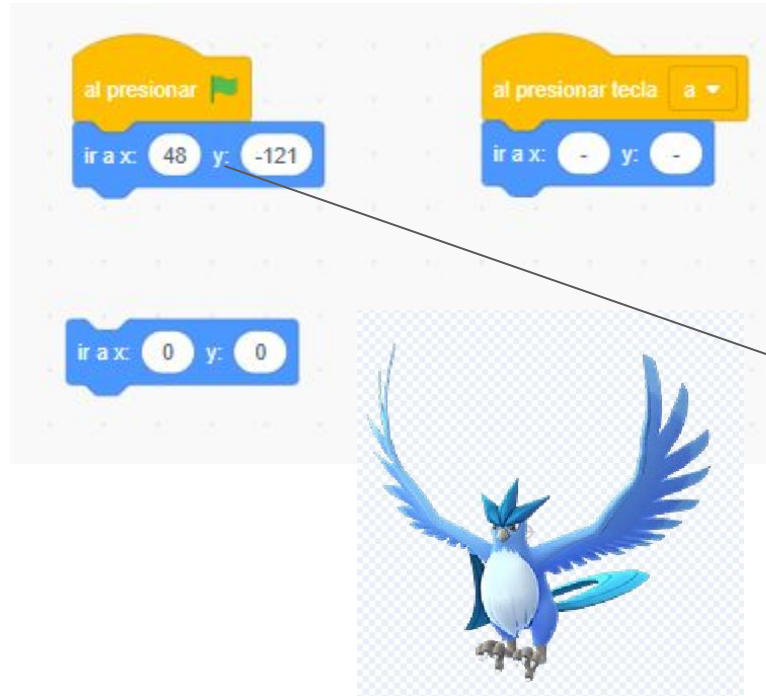


En este primer nivel estaremos hablando sobre el EJE X POSITIVO

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.

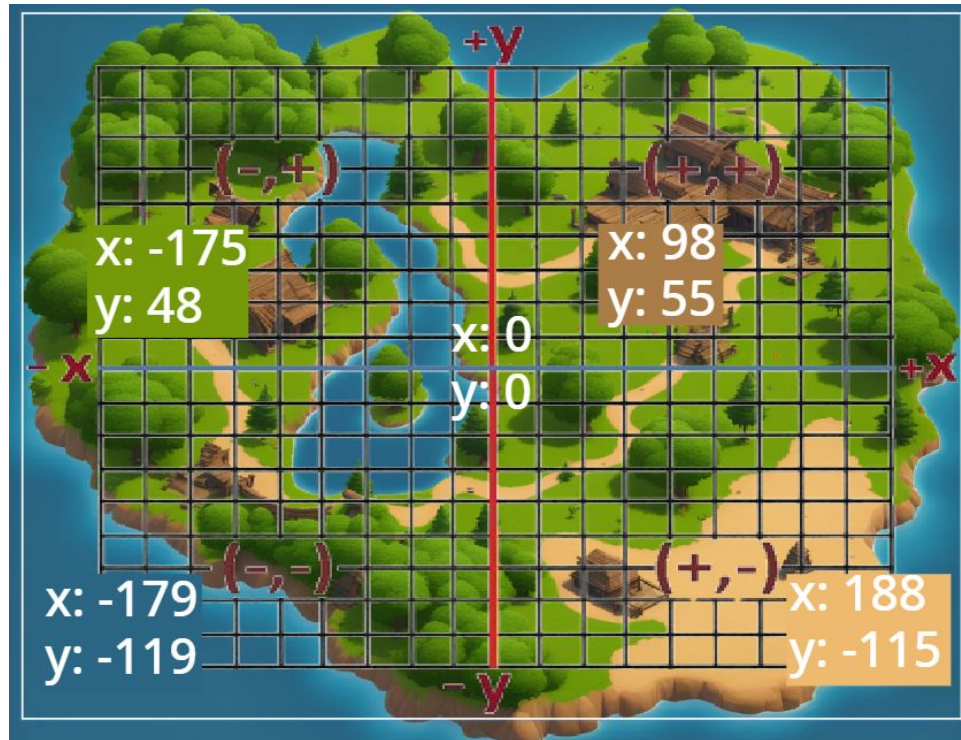
NIVEL 01

Cada pokemon debe estar colocado sobre una posición.



El valor de y siempre será 0.

Objetivo 1 - Mover a Articuno del centro al agua



Objetivo 2 - Mover a Charizard

