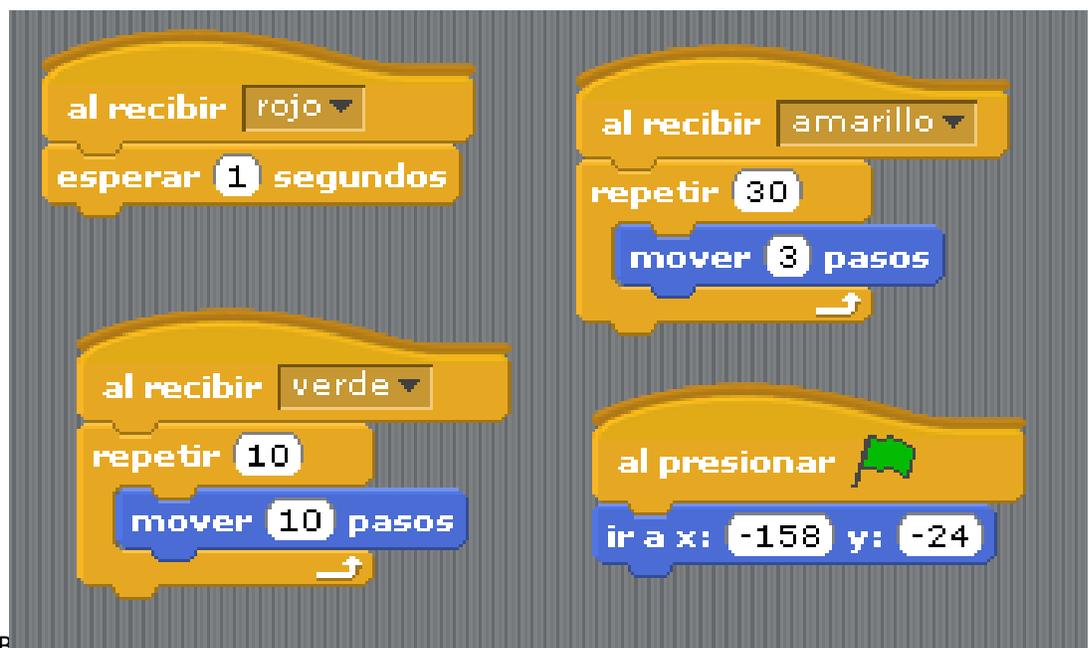
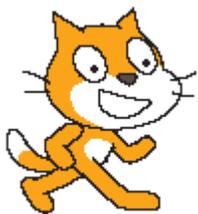


1. El semáforo nivel 1

a) Dibujar el objeto semáforo con 3 disfraces y agregar su programación.



b) Agregar un personaje con su respectiva programación.



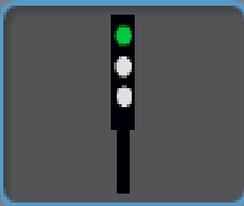
2. El semáforo nivel 2 “carro en movimiento”.

a) Agregar un escenario fondo “escuela”.



b) Dibujar el objeto semáforo con 3 disfraces y agregar su programación.

Nuevo disfraz:

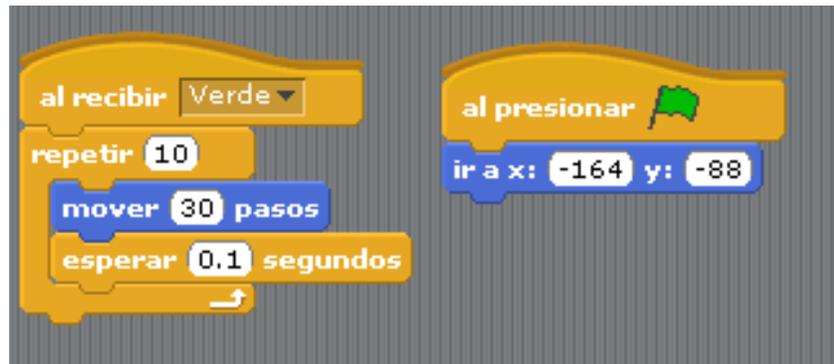
1  verde
26x161 0.95 KB

2  amarillo
26x161 0.95 KB

3  rojo
26x161 0.95 KB

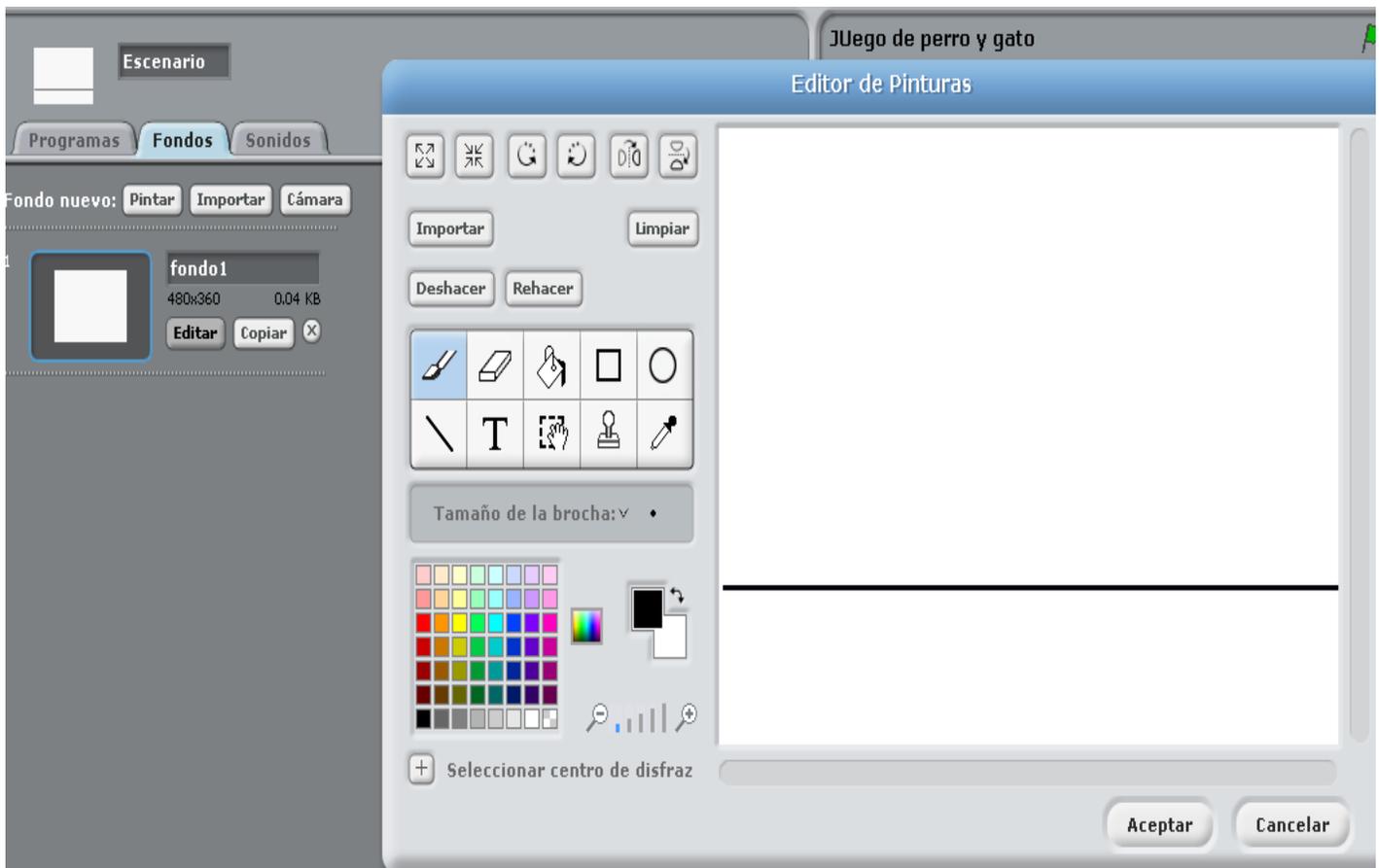
```
al presionar 
  cambiar el disfraz a rojo
  esperar 5 segundos
  cambiar el disfraz a amarillo
  esperar 3 segundos
  cambiar el disfraz a verde
  esperar 5 segundos
  enviar a todos Verde
```

c) Agregar el objeto del automóvil y su respectiva programación.



3. Perro atrapa a gato.

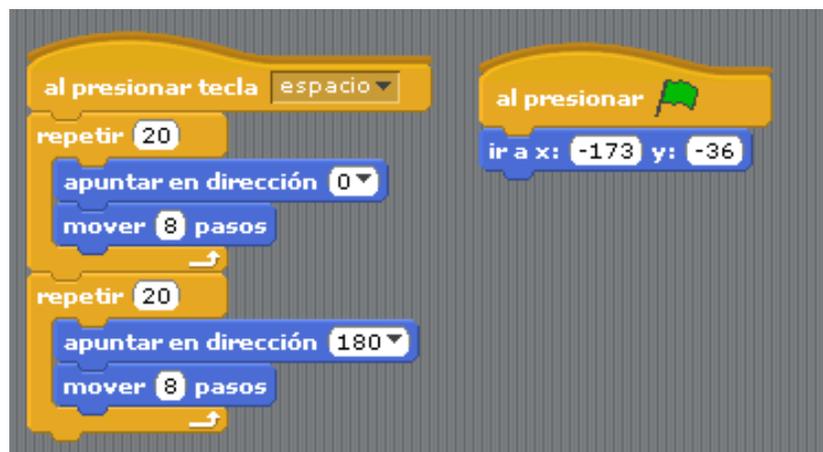
a) Edita el fondo agregando una línea negra de base.



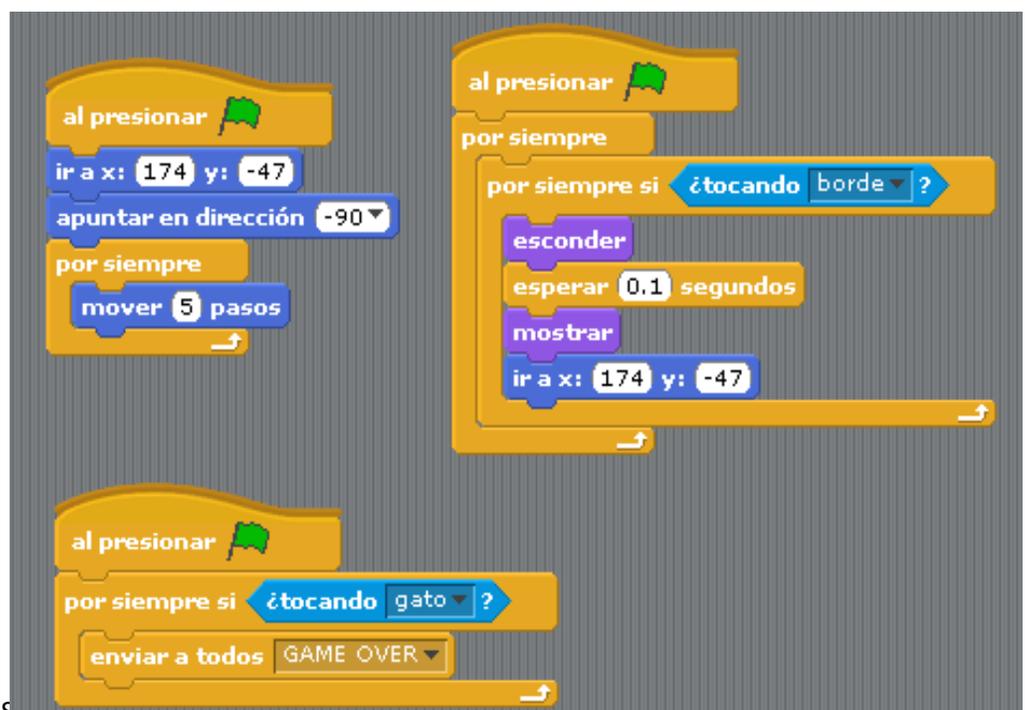
b) Agrega la programación al escenario "fondo".



c) Agregar el personaje uno con su respectiva programación.

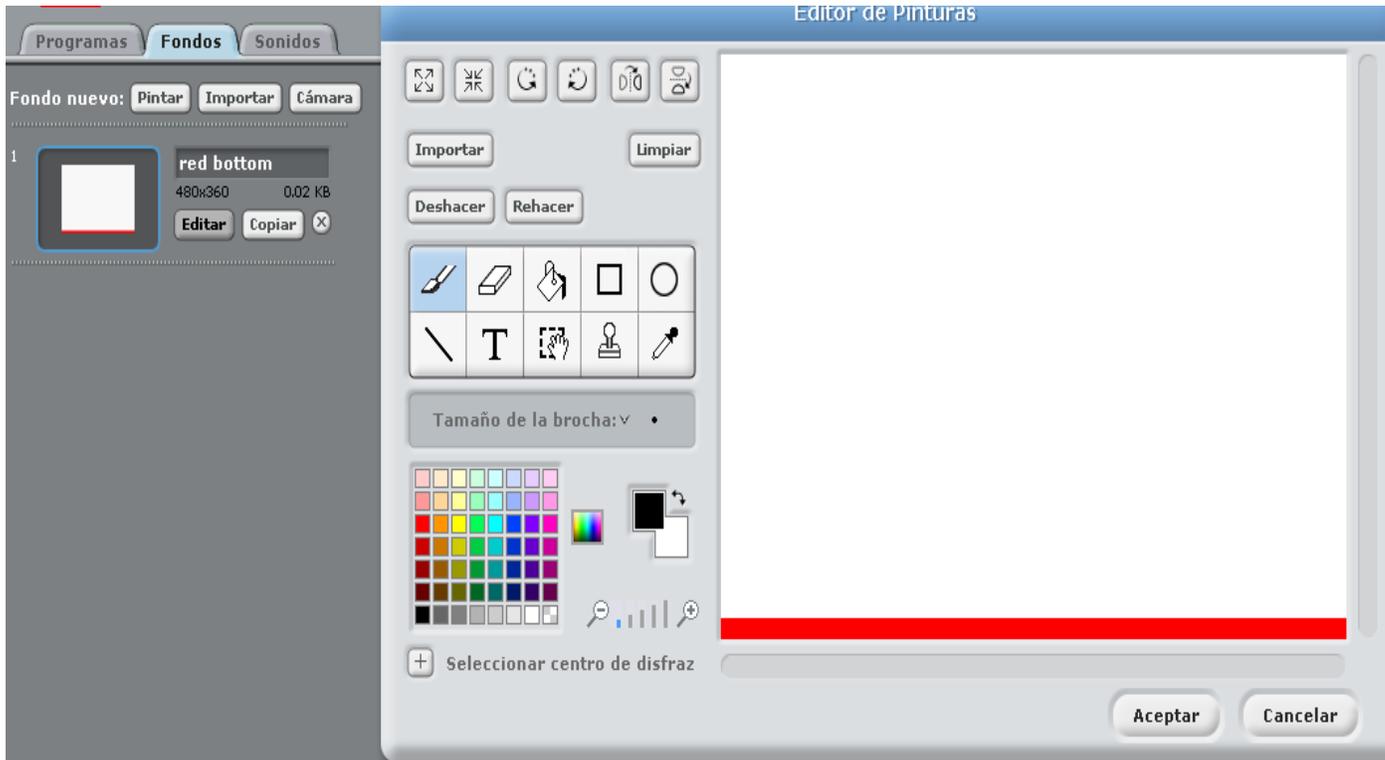


d) Agregar el personaje dos con su respectiva programación.

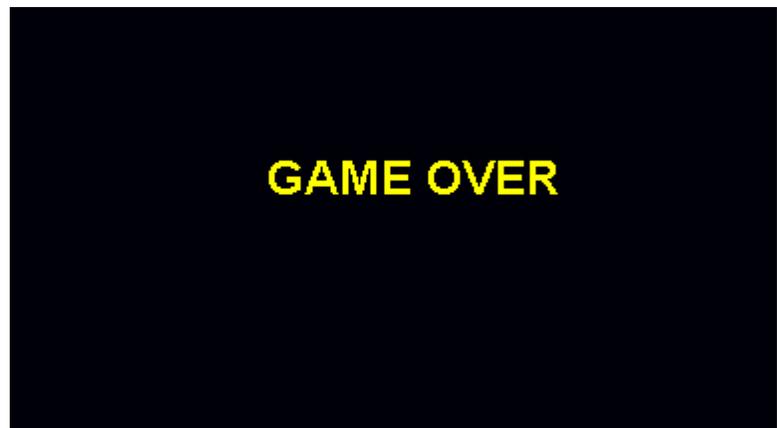


4. Juego de Pon.

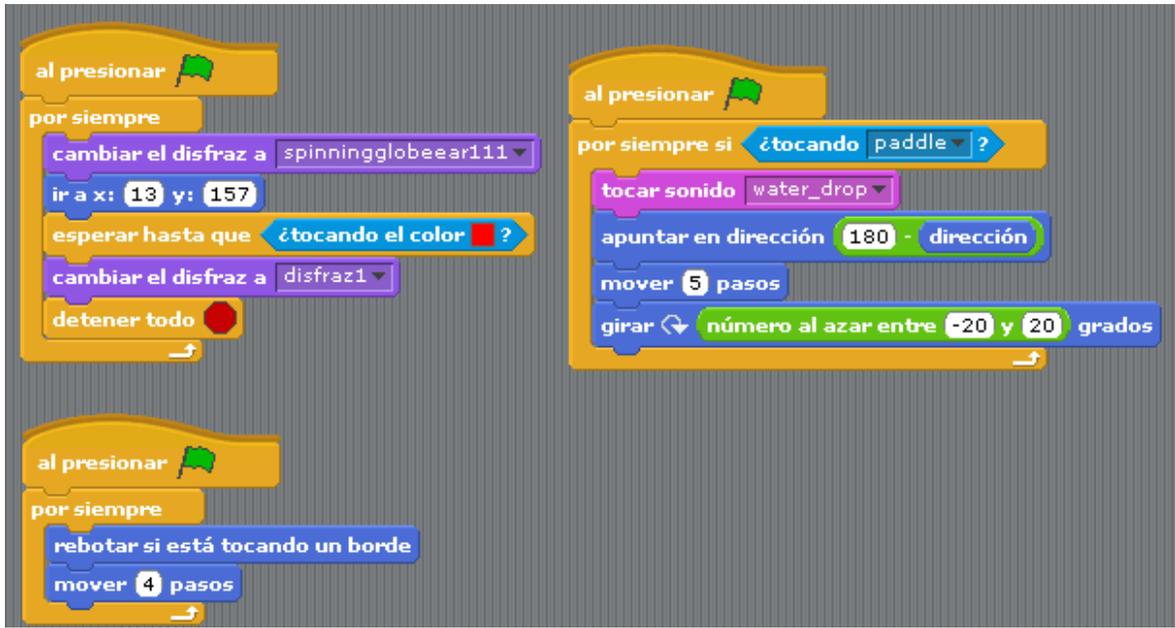
- a) Edita el escenario agregando un rectángulo rojo en la parte de abajo.



- b) Agregar el objeto pelota y súmalo un disfraz de una pantalla que diga "Game over".



c) Agregar la programación al objeto pelota.

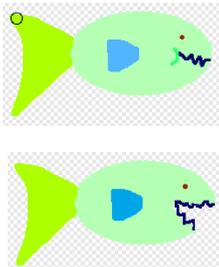


d) Agregar el objeto pádel "barra negra", con su respectiva programación.



5. Juego atrapar peces.

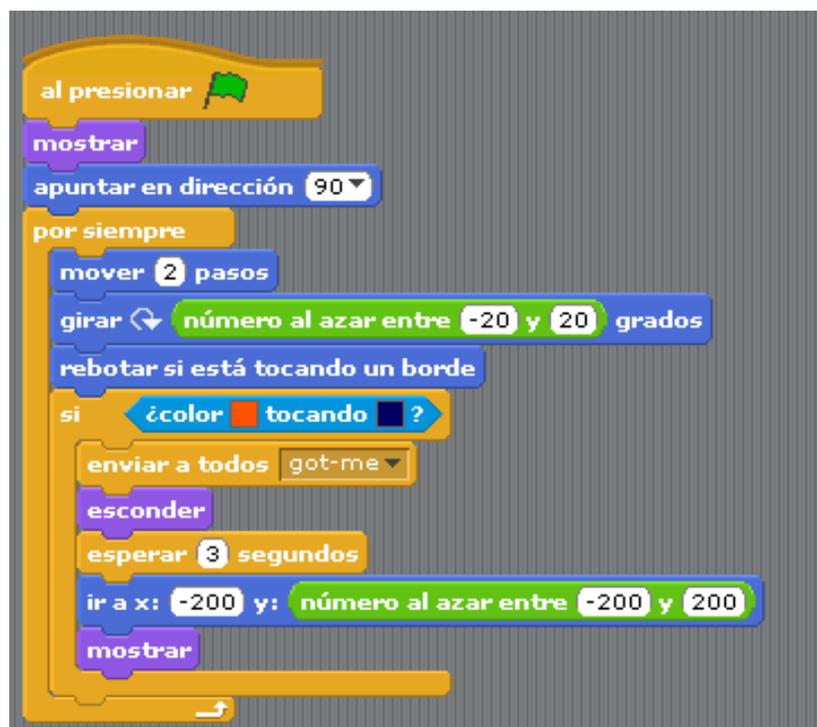
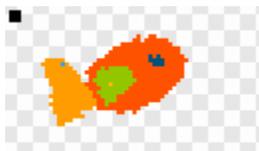
a) Dibujar el personaje pez con dos disfraces.



b) Agregar la programación al pez.



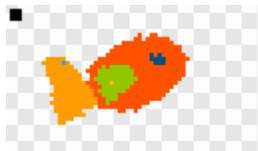
c) Dibuja el siguiente objeto 2 pez y agrega su programación.



d) Duplica el objeto 2 pez para tener tres objetos de lo mismo.

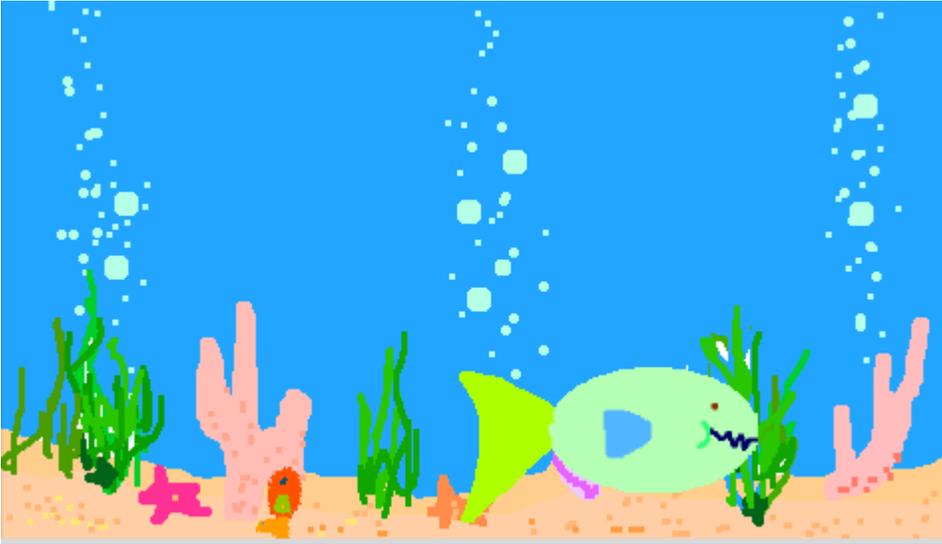


```
al presionar 
mostrar
apuntar en dirección 90
por siempre
  mover 2 pasos
  girar  número al azar entre -20 y 20 grados
  rebotar si está tocando un borde
  si  ¿color  tocando  ?
    enviar a todos 
    esconder
    esperar 3 segundos
    ir a x: -200 y: número al azar entre -200 y 200
    mostrar
```



```
al presionar 
mostrar
apuntar en dirección 90
por siempre
  mover 2 pasos
  girar  número al azar entre -20 y 20 grados
  rebotar si está tocando un borde
  si  ¿color  tocando  ?
    enviar a todos 
    esconder
    esperar 3 segundos
    ir a x: -200 y: número al azar entre -200 y 200
    mostrar
```

e) Agrega un fondo al escenario.

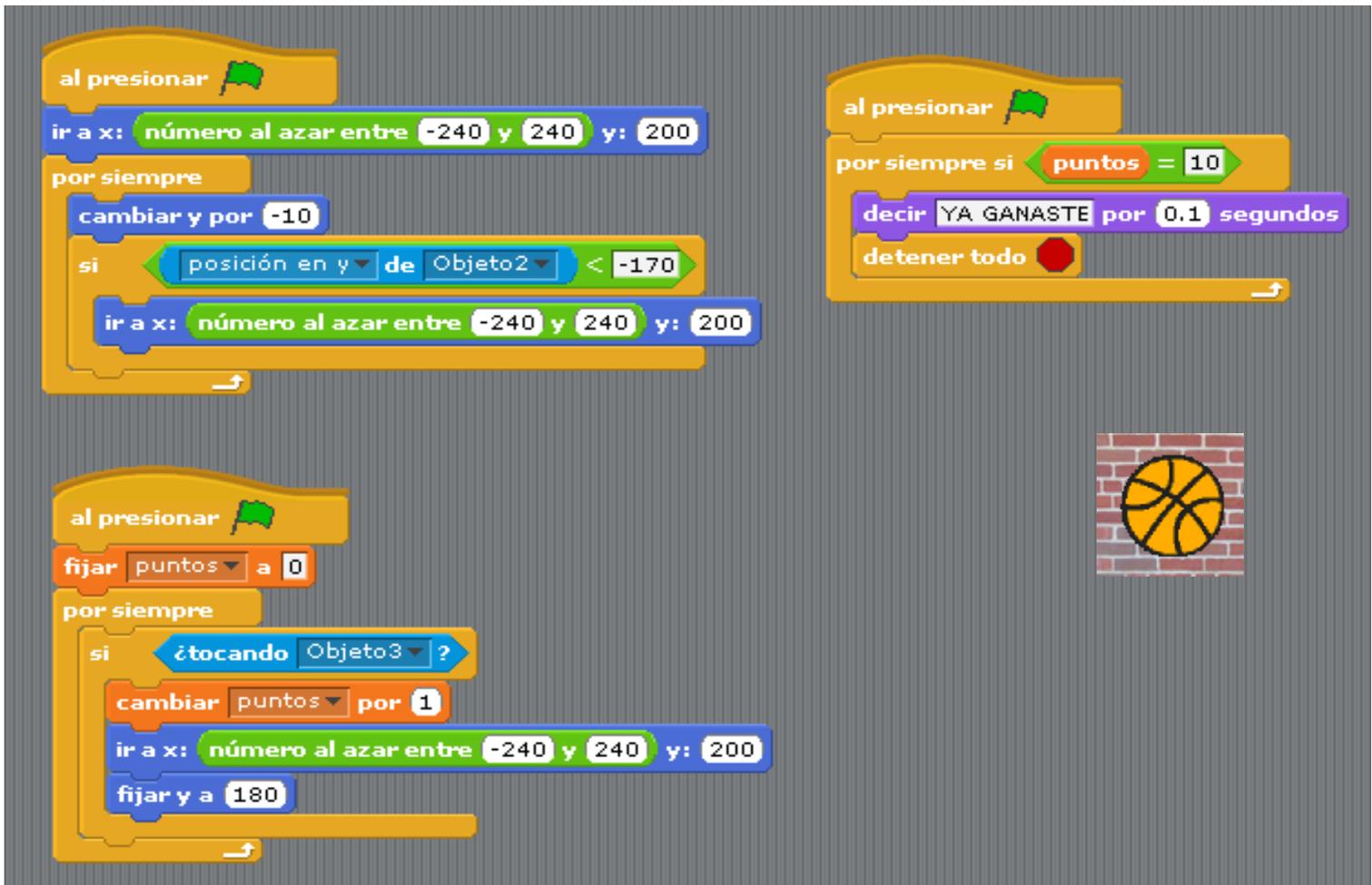


5. Juego objetos cayendo de arriba abajo “atrapar pelotas”.

a) Agregar un fondo de escenario.



b) Agregar el objeto pelota con su respectiva programación.



The image shows two Scratch code blocks for a ball object and a score variable. The first block, labeled 'al presionar', moves the ball to a random x-coordinate between -240 and 240 and y-coordinate 200. It then enters a 'por siempre' loop where it changes the ball's y-position by -10. If the ball's y-position is less than -170, it moves it to a random x-coordinate between -240 and 240 and y-coordinate 200. The second block, also labeled 'al presionar', sets the 'puntos' variable to 10. It then enters a 'por siempre si' loop that checks if 'puntos' equals 10. If true, it says 'YA GANASTE' for 0.1 seconds and then stops all scripts. To the right of the code is a small image of a yellow basketball on a brick wall.

```
al presionar
  ir a x: número al azar entre -240 y 240 y: 200
  por siempre
    cambiar y por -10
    si posición en y de Objeto2 < -170
      ir a x: número al azar entre -240 y 240 y: 200

al presionar
  fijar puntos a 10
  por siempre si puntos = 10
    decir YA GANASTE por 0.1 segundos
    detener todo
```

c) Agregar el objeto pieza con su respectiva programación.



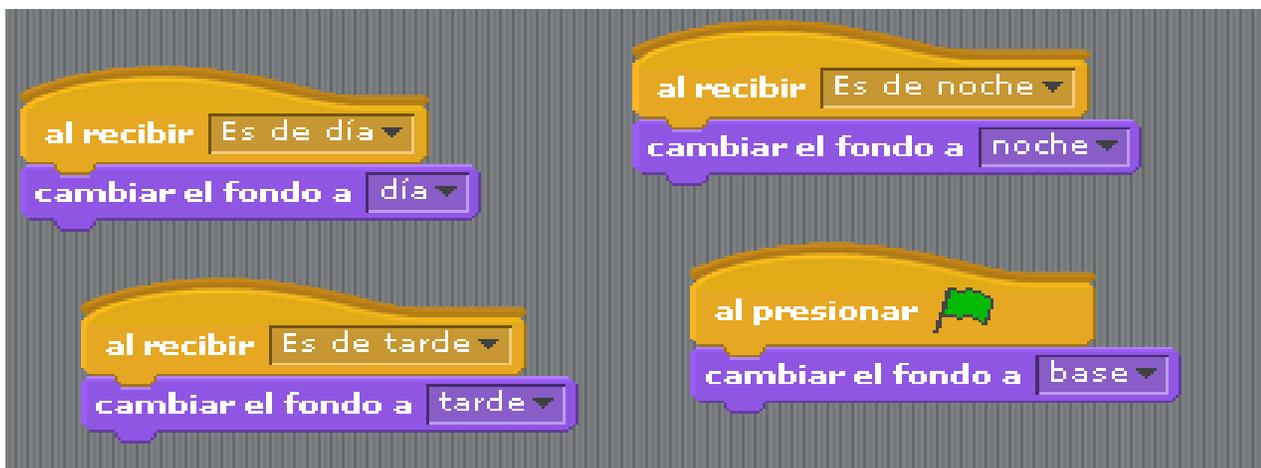
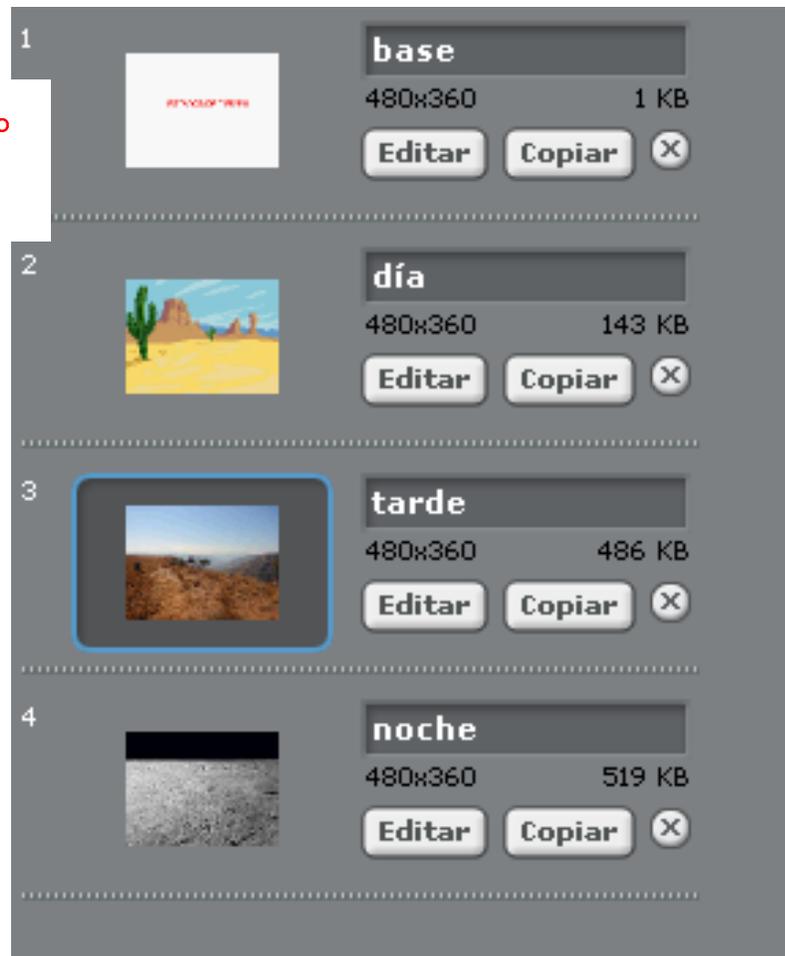
The image shows a Scratch code block for a piece object. It is labeled 'al presionar' and moves the piece to x-coordinate 9 and y-coordinate -128. It then enters a 'por siempre' loop. Inside the loop, there are two 'si' blocks. The first checks if the 'flecha derecha' key is pressed, and if true, it changes the x-coordinate by 10. The second checks if the 'flecha izquierda' key is pressed, and if true, it changes the x-coordinate by -10. To the right of the code is a small image of a blue LEGO brick.

```
al presionar
  ir a x: 9 y: -128
  por siempre
    si ¿tecla flecha derecha presionada?
      cambiar x por 10
    si ¿tecla flecha izquierda presionada?
      cambiar x por -10
```

6. Cambio de climas.

- a) Agrega cuatro fondos un fondo en blanco con un texto que diga cambio de tiempos, día, tarde y noche. Inserta su programación.

ESTADOS DE TIEMPO



b) Agrega tres personajes y nómbralos día, tarde y noche. Inserta su programación.



7. Sensor de foco

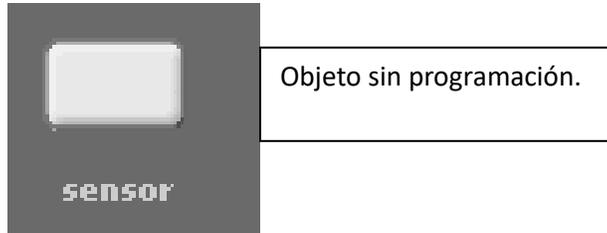
a) Agrega tres objetos e inserta su programación.

Agregar un disfraz de foco encendido (amarillo).
Este objeto se debe dibujar



The image shows two Scratch code blocks. The first block, labeled 'Objeto2', contains the following code: 'al presionar' (when green flag clicked), 'ir a x: -198 y: -62' (go to coordinates), 'por siempre' (forever loop) containing 'mover 20 pasos' (move 20 steps), 'esperar 1 segundos' (wait 1 second), 'si ¿tocando sensor?' (if touching sensor) containing 'enviar a todos cuidado' (broadcast to all), and 'siguiente disfraz' (next costume). The second block, labeled 'foco', contains: 'al recibir cuidado' (when received cuidado), 'cambiar el disfraz a prendido' (change costume to prendido), 'decir Foco encendido por 2 segundos' (say Foco encendido for 2 seconds), 'esperar 1 segundos' (wait 1 second), 'cambiar el disfraz a apagado' (change costume to apagado), 'detener programa' (stop program), and 'al presionar' (when green flag clicked) containing 'cambiar el disfraz a apagado' (change costume to apagado).

Objeto sin programación.



The image shows a Scratch 'sensor' object, which is a grey rectangle with a white square in the center and the word 'sensor' written below it.

b) Agrega un escenario "fondo".

