

Introducción a la programación con SCRATCH

Lección 1: Comandos básicos

Instalar SCRATCH: http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Las instrucciones básicas son:

- Lápiz/Bajar : Baja el lápiz para que el gato pinte cuando se mueva.
- Movimiento/Mover : Avanza el gato, si el lápiz está bajado el gato pinta.
- Movimiento/Girar : Gira la dirección del gato
- Control/Al Presionar: : Las instrucciones que se pongan debajo se ejecutan de arriba a abajo cuando se presiona un "click en la bandera".
- Control/Repetir : Repite varias veces el bloque de instrucciones que se pone dentro.

Un primer programa

Arrastra una instrucción "Al presionar" en la pestaña de programas.

Incluye debajo las siguientes instrucciones

- Bajar Lápiz
- Repetir 4 veces:
 - Que el gato diga "Miau"
 - Avanza 100 pasos
 - Gira 90 grados



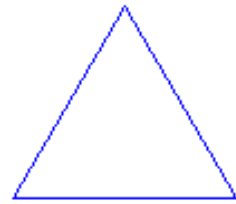
Hacer "click" en la bandera. ¿Qué hace el gato?

Nota para pintar un cuadrado (4 lados): Para dar una vuelta entera hay que girar 360 grados. $360:4 = 90$. Pintar un cuadrado requiere avanzar y girar 90 grados 4 veces.

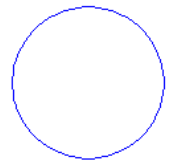
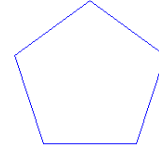
Ejercicio 1: Pinta figuras geométricas

Escribe programa que dibuje las siguientes figuras:

- Un triángulo (Repetir 3 veces: avanzar y girar 120). $360 : 3 = 120$.



- Un pentágono (repetir 5 veces: avanzar y girar 72 grados).
- Un hexágono (repetir 6 veces: avanzar y girar 60 grados).
- Un círculo (repetir 36 veces avanzar 10 pasos y girar 10 grados).
- Un círculo grande (repetir 36 veces avanzar 50 pasos y girar 10 grados).



Ejercicio 2: Bajando, subiendo Lápiz

- Escribe programa que dibuje una línea discontinua de 10 rallitas: - - - - -

Ejercicio 3: La estrella de Sara

Escribe programa que dibuje la estrella que se inventó Sara



Guardar los programas :

Archivo/Guardar Como/ TuNombre

Nuevo Nombre de archivo: TuNombre1

