

# ¿CÓMO ENTRAR?

A través de la dirección: **scratch.mit.edu**

Para entrar al programa

Para ver tutoriales y otros proyectos

Para compartir proyectos a través de internet

Para obtener información

Crear Explorar Ideas Acerca de Buscar Únete a Scratch Iniciar sesión

Crea historias, juegos y animaciones  
Comparte con gente de todo el mundo

Empezar a crear Únete

Ver vídeo

Acerca de Scratch Para padres Para educadores

## PARTES DE LA PANTALLA:

PARA CAMBIAR EL IDIOMA

EXTENSIONES

Archivo Editar Tutoriales Únete a Scratch Iniciar sesión

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

ir a x: 100 y: 100

ir a x: 100 y: 100

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 100 y: 100

ÁREA DE CÓDIGO:  
Espacio en el que vamos a programar lo que queremos que haga el personaje que elijamos.  
Para programar cogeremos bloques.

ESCENARIO:  
En este espacio el personaje va a hacer lo que nosotros le mandemos.  
El programa sitúa al personaje sobre un eje de coordenadas y nos marca en todo momento dónde está.  
De momento no es necesario entender los números.

Y (X:0,Y:180)

(X:-240,Y:0) (X:0,Y:0) (X:240,Y:0)

-200 -100 100 200 X

-100