

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL / nivel 1.2

EL GATITO SE MUEVE EN HORIZONTAL, derecha e izquierda / Bloques: Mover, sumar a x

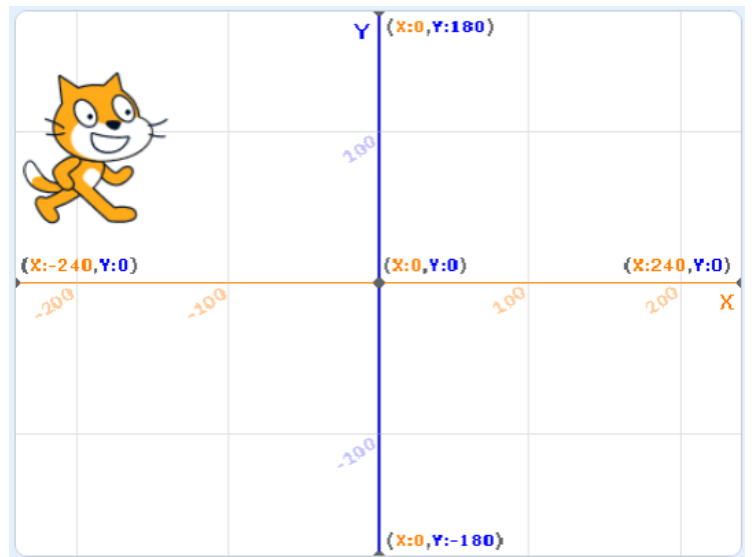
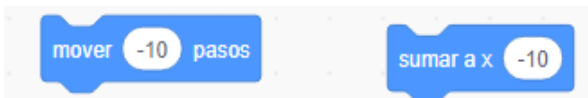
En el eje de coordenadas, el movimiento horizontal corresponde a la x.

Para que el gatito se mueva podemos utilizar 2 bloques: mover y sumar a x. (Hacen lo mismo)

Con estos bloques, se mueve a la derecha.



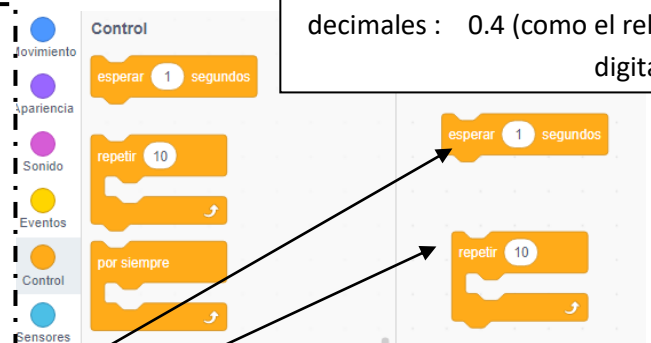
Si queremos que vaya a la izquierda, con el signo -



Esperar, así el movimiento no es tan rápido y podemos verlo. Podemos poner valores decimales: 0.4 (como el reloj digital)

ACTIVIDADES

- 1.- BAJO UN BLOQUE SOMBRERO CON LA BANDERA, programa la posición inicial.
- 2.- Saca bloques de mover y sumar a x. Ponles los mismo números. ¿Sucede lo mismo?
- 3.- Prueba con el signo – para que se mueva hacia la izquierda.
- 4.- Vamos a probar otros 2 bloques de la extensión control: repetir y esperar.
- 5.- Prueba a incluir bloques dentro del repetir y mira qué sucede.



Repetir, así las órdenes se repiten solas y no tenemos que picar una a una.



Quando queramos que el gato vuelva a la posición inicial, le picamos a la bandera que hay encima del escenario.

Para mover los bloques, siempre cogemos del más alto. Para soltar los bloques, siempre cogemos de los inferiores.