

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL / nivel 3

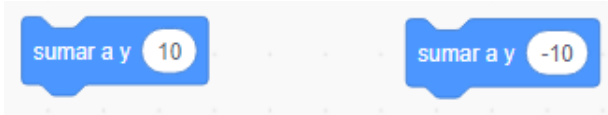
EL GATITO SE MUEVE EN VERTICAL Y ESCALERA

/ Bloques: Mover, sumar a x, sumar a y

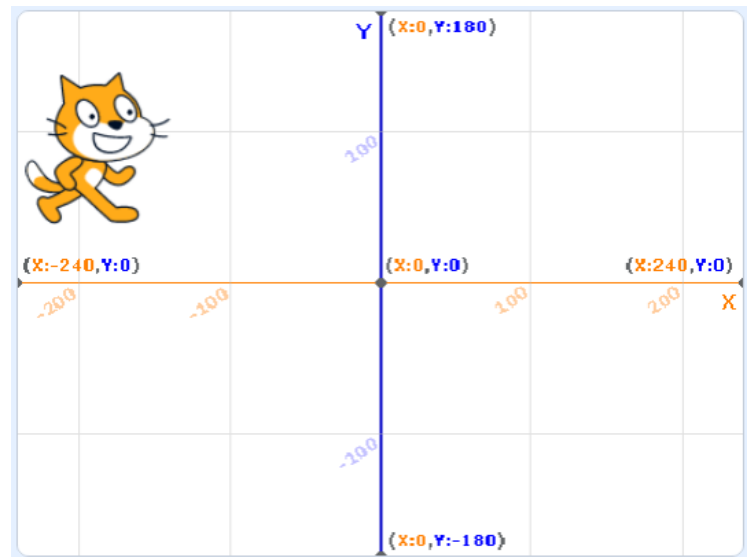
En el eje de coordenadas, el movimiento vertical corresponde a la y.

Para que el gatito se mueva en vertical podemos utilizar el bloque: sumar a y.

Con estos bloques, podemos subir y bajar.



Si queremos simular escaleras tenemos que combinar "x", "y" y **esperar** para verlo.

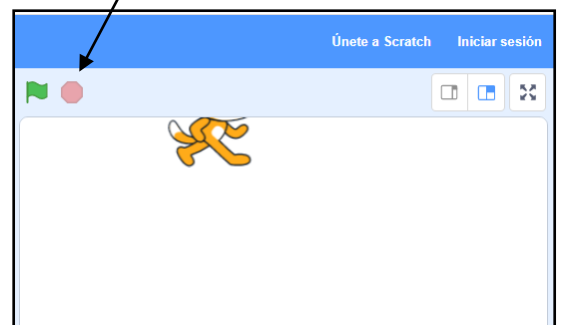


Siempre hay que combinar los bloques y probarlos primero. Cuando comprobamos que hemos conseguido lo que queremos, le ponemos el bloque repetir.

ACTIVIDADES

- 1.- BAJO UN BLOQUE SOMBRERO CON LA BANDERA, programa la posición inicial.
- 2.- Saca bloques `sumar a y`, dar valores positivos y negativos.
¿El gato sube y baja?
- 3.- Prueba con bloques para conseguir escalones de diferentes tamaños, altos, bajos, largos y cortos. Utiliza el bloque esperar.
- 4.- Prueba a incluir bloques dentro de repetir y mira qué sucede.

Si vemos que el gato se va, o no se para, podemos picar el botón rojo que hay encima del escenario
DETENER



RECUERDA: La bandera para que el gato vuelva a la posición inicial.