

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL / nivel 1.4

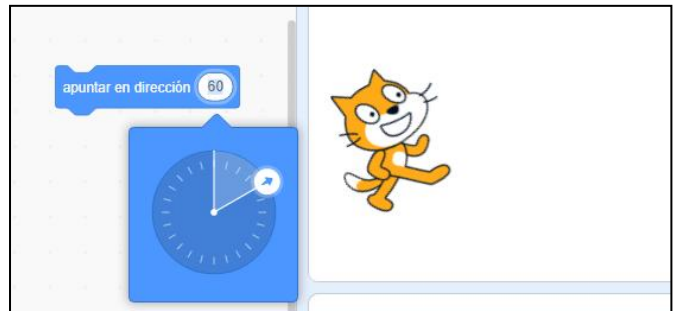
EL GATITO SE MUEVE EN DIAGONAL, CURVA Y CIRCULAR / Bloques: Apuntar en dirección, mover y girar

Para conseguir desplazamientos diagonales,

lo mejor más sencillo es:

1º.- Ajustar el ángulo con el bloque apuntar en dirección.

2º.- Utilizar el bloque mover.



Para conseguir desplazamientos en curva,

se hace combinando los bloques:

- Mover
- Girar a la derecha
- Girar a la izquierda

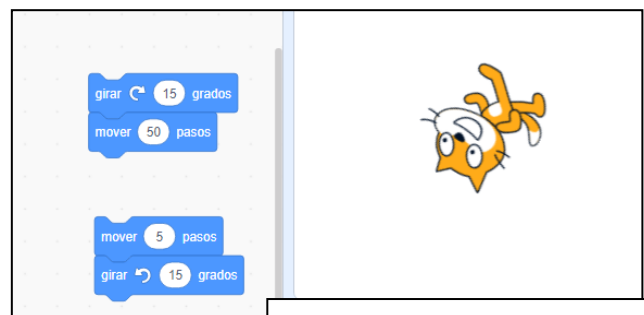


Para conseguir desplazamientos circulares,

se hace combinando los bloques:

- Mover y girar a la derecha.
- Mover y girar a la izquierda.

Hay que combinar los grados y los pasos para conseguir círculos grandes y círculos pequeños



Colocando el gatito en el centro de la parte inferior del escenario y con 40 pasos y 15 grados a la derecha, conseguimos una circunferencia completa al escenario.

ACTIVIDADES

1.- BAJO UN BLOQUE SOMBRERO CON LA BANDERA, programa la posición inicial.

2.- Con el bloque apuntar en dirección y mover, consigue ir en diagonal de una esquina a la otra del escenario.

Puedes usar el bloque repetir, pero el bloque apuntar en dirección se queda fuera.



3.- Consigue giros pequeños.

4.- Consigue giros grandes.