

Práctica de Scratch 2

1. Abre *Scratch* en este [enlace](#) y pincha en "crear".
2. En la práctica 1 fuimos un poco a lo loco. Ahora vamos a echar un ojo alrededor. Por ejemplo: ¿Qué tamaño tiene el escenario? Haz click sobre el gato y arrástralo por el escenario verás que justo abajo a la derecha del escenario salen las coordenadas x e y en las que te encuentras.

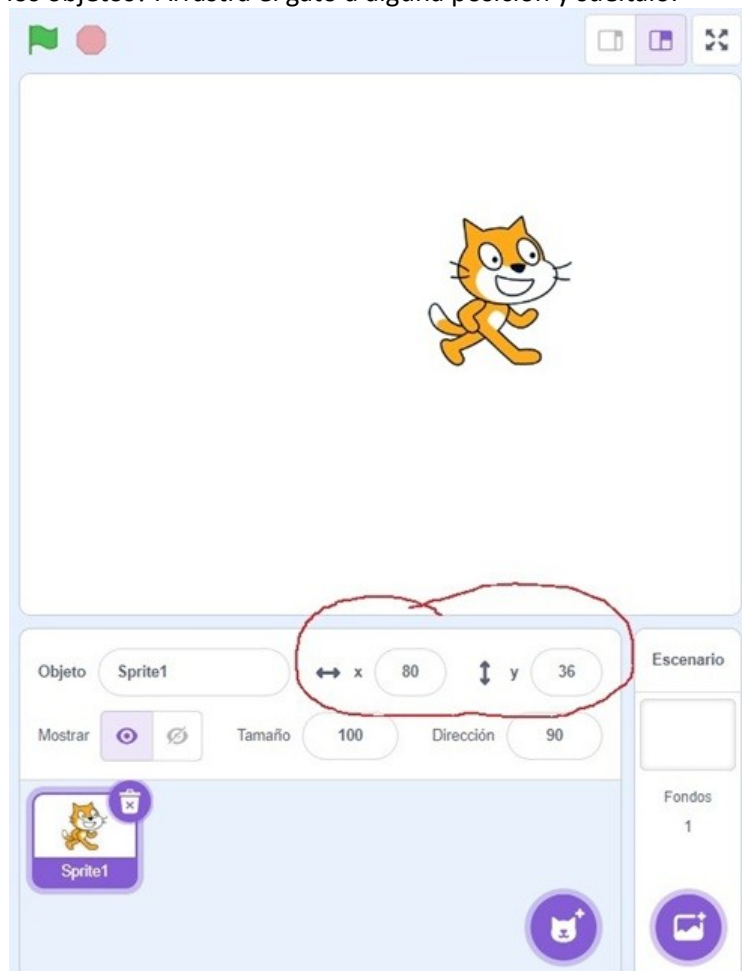
El centro es $x = 0$, $y = 0$

Los extremos en x son -240 y 240

Los extremos en y son -180 y 180.

Medidos ambos en "pasitos".

¿Dónde están los objetos? Arrastra el gato a alguna posición y suéltalo.



En el ejemplo de la figura el gato está en las coordenadas: $x = 80$, $y = 36$

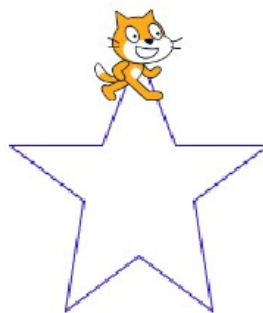
3. Podrás mover al gato a las coordenadas que quieras con esta instrucción de movimiento.



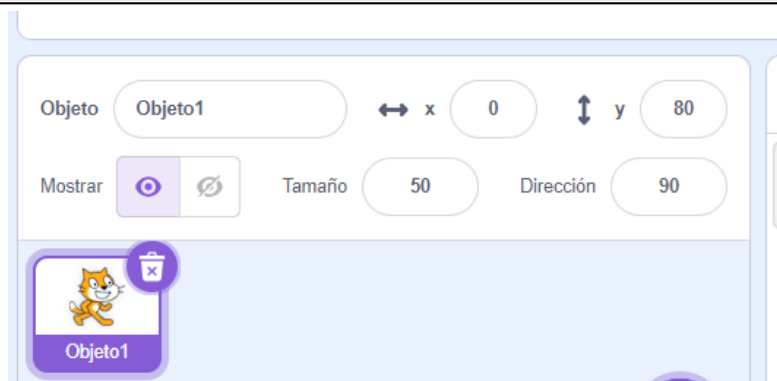
4. Si quieres ver el movimiento del gato es mejor usar la instrucción "deslizar". Copia estos bloques y observa que efecto producen:



PRÁCTICA 2: Crea un programa en el que el personaje dibuje una estrella llevándolo a los siguientes puntos del escenario: A(20,30), B(70,30), C(30,0), D(40,-60), E(0,-30), F(-40,-60), G(-30,0), H(-70,30), I(-20,30), J(0,80)



Haz una captura de pantalla y súbela a *Classroom*.



NOTA: Para que el gato no tape la estrella redúcelo a tamaño 50.

RETO: Crea un programa para hacer una figura como esta:

