



PROGRAMACIÓN POR BLOQUES
EJERCICIO CON SCRATCH

Para finalizar este periodo vas a realizar un programa con Scratch, utilizando los conocimientos adquiridos en el primer trimestre:

- Desde un ordenador entra en el enlace, <https://scratch.mit.edu/>
- Pincha en, **Iniciar sesión**, si tienes una cuenta utilízala, si no la tienes creala.
- Una vez dentro pincha en **crear**.
- Ahora debes crear un programa en el que el personaje sea un objeto que te represente (de todos los que hay en la librería de scratch).
- Este objeto debe hacer:
 - Moverse como tu quieras tres veces seguidas y pararse.
 - Hablar, en formato comic, diciendo: **Hola, mi nombre es _____ y estoy en el grupo 2º_____**
 - También debes añadir un fondo.
- Si quieres puedes poner algún sonido y cambiar el disfraz del objeto.

- No olvides darle a **guardar** cuando termines.

Para su entrega, copia el enlace, lo pegas en un correo, le pones en el asunto **SCRATCH** y me lo envías.

Fecha máxima de entrega: 18 de junio de 2020.