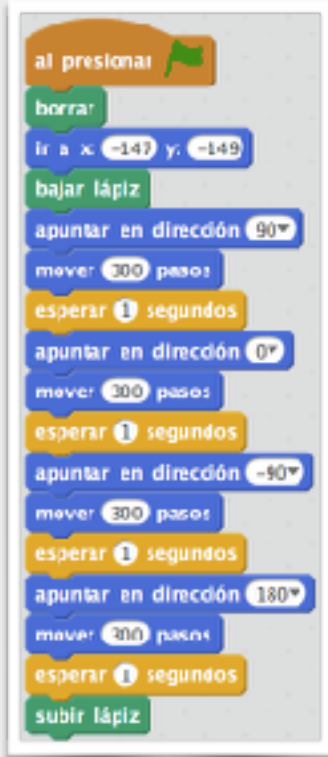


PLAY SCRATCH

Tarea Número 11- El gato dibuja formas geométricas

Resolvemos el reto anterior

El reto no era muy difícil ¿verdad? Lo único que teníamos que hacer era bajar el lápiz y repetir un movimiento igual 4 veces, pero en cada vez que la pelota apuntara en una dirección. Para ver movimiento ponemos esperar un segundo después de cada movimiento. Hay que tener cuidado con una cosa, y es poner antes el bloque apuntar que el de mover ya que sino nos dará problemas:



Tarea 10.4. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131915409/>

Cambiamos el color del pincel:

Ahora vamos a conocer dos bloques nuevos. Por un lado el fijar el color del pincel, y por otro lado el de cambiar el tamaño del lápiz:

fijar color de lápiz a

cambiar tamaño de lápiz por

Con fijar color del lápiz podemos cambiar el color de nuestro trazado, y con el tamaño modificaremos el grosor del lápiz. Vamos a modificar el ejercicio anterior cambiando el tamaño del lápiz por 3, y fijar el color en cada movimiento por un color diferente y por ejemplo nuestro programa podría quedar así:



Tarea 11.1. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131917553/>

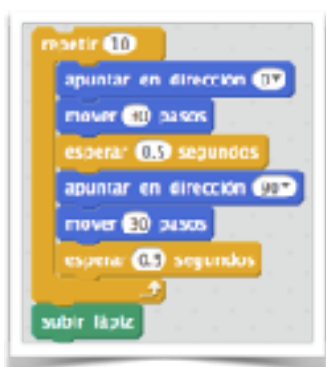
Pintamos una escalera

Ahora vamos a pintar una escalera. Para ello tendremos que ir pintando los escalones. Primero subir hacia arriba y luego a la derecha y luego repetir (bucle).

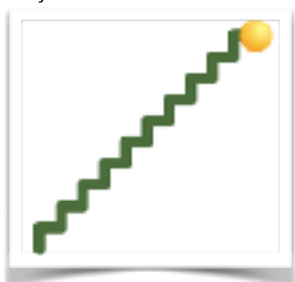
Para ello empezamos colocando nuestro personaje y con los bloques: borrar, fijar color lápiz, fijar tamaño lápiz y bajar lápiz:



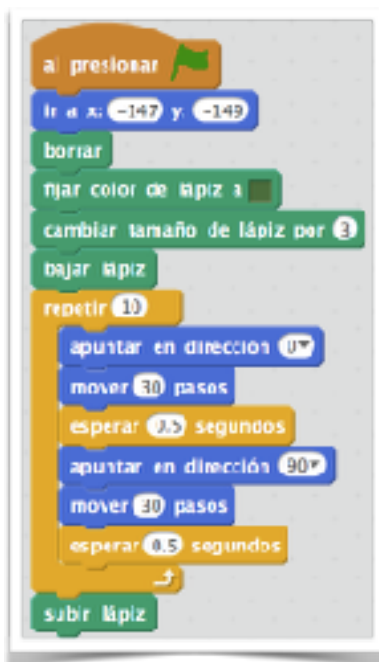
Ahora tenemos que hacer que nuestro personaje, apunte hacia arriba, se mueva, y luego apunte a la derecha y se mueva, como unas 10 veces (bucle repetir 10 veces). Para que no vaya muy deprisa lo que haremos será poner una espera de 0.5 segundos:



Y dibujará esto:



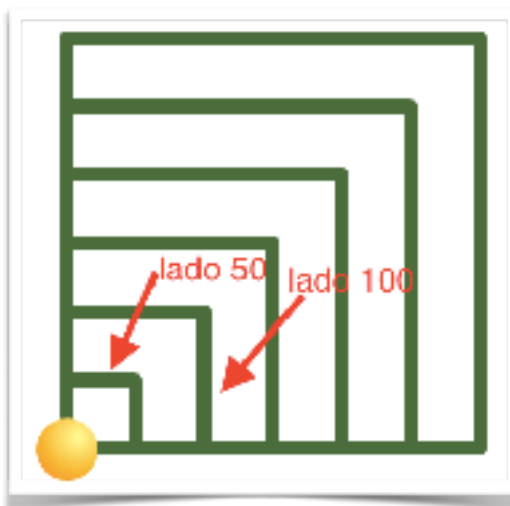
Así quedaría nuestro programa:



Tarea 11.2. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131918169/>

Es tu turno, ahora un reto:

Es tu turno y lo que tenéis que hacer ahora es que vuestro personaje dibuje la siguiente figura:



Una pequeña ayuda para resolver es que hay que crear una variable que se llame por ejemplo "lado", y que vayamos aumentando ese lado cada vez que se repite el dibujo (50), así hará el cuadrado más grande. Concretamente esa variable modificará el movimiento que como podéis ver en el dibujo es de 50 más cada vez.



