

Tipos de BLOQUES



Son instrucciones que nos permiten programar acciones en un determinado orden. Se organizan en categorias.

1 Movimiento

Permiten mover el objeto en diferentes direcciones, girarlo en ambos sentidos y movimientos más complejos como rebotar.



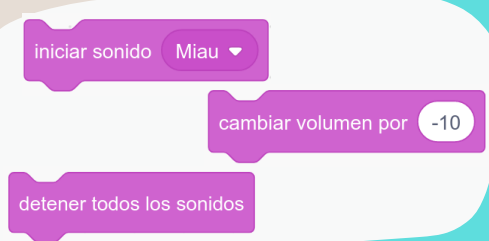
2 Apariencia

Modifican el aspecto del objeto: disfraz, color, añadir efectos, mostrar / esconder, decir / pensar un comentario, cambia el fondo.



3 Sonido

Añadimos efectos sonoros al objeto y controlar volumen.



4 Eventos

Con ellos empieza la programación del objeto. También envían mensajes entre objetos para activar funciones ya programadas.



5 Control

Permiten programar condicionales y bucles de repetición.



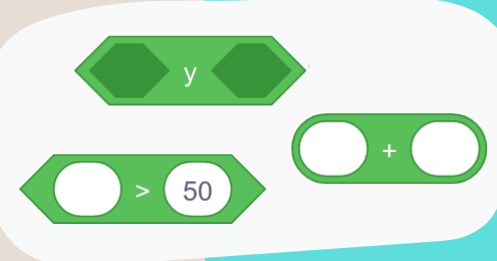
6 Sensores

Con estos bloques podemos decirle al programa cómo reaccionar frente a las señales que detecta.



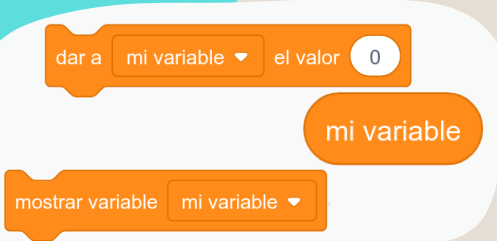
7 Operadores

Se usan con los bloques de control. Los hexágonos son condiciones lógicas y los elípticos operaciones matemáticas.



8 Variables

Con estos bloques podemos crear variables que usaremos en el programa.



9 Mis bloques

Añadimos extensiones disponibles en Scratch, por ejemplo, los bloques de la categoría "lápiz" o cualquier otro de la librería.

