3.4 Sensor distancia

Propuesta

La propuesta es realizar un personaje en Scratch que sea una mariposa, con dos disfraces: Alas arriba y alas abajo (en la biblioteca tienes uno predeterminado : **Butterfly1**

Esta mariposa tiene que cambiar de disfraz según el valor del sensor de distancia (que podemos fijarlo de 0-50 alas arriba y de 50-100 alas abajo por ejemplo)

https://www.youtube.com/embed/6oyyXk2ijxM

Solución

- En este enlace aunque algunos bloques hay que sustituirlos por el equivalente en castellano



- En este archivo (sb2 - 38.27 KB). (corregido lo anterior)

https://scratch.mit.edu/projects/watch?v=1789931/?autostart=false



Fuera de la propuesta, el ejemplo tenía una barra azul que visualiza la posición del sensor a distancia, su código es el siguiente:

Copyright 2026



Revision #1
Created 2022-02-01 11:41:16 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-11-02 20:07:24 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026