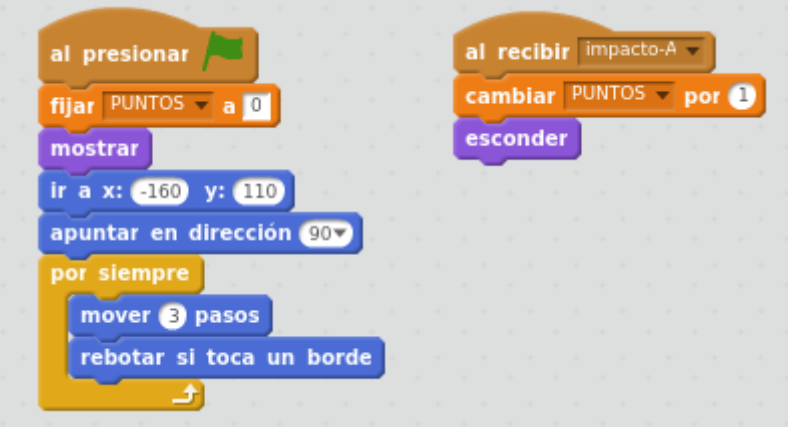
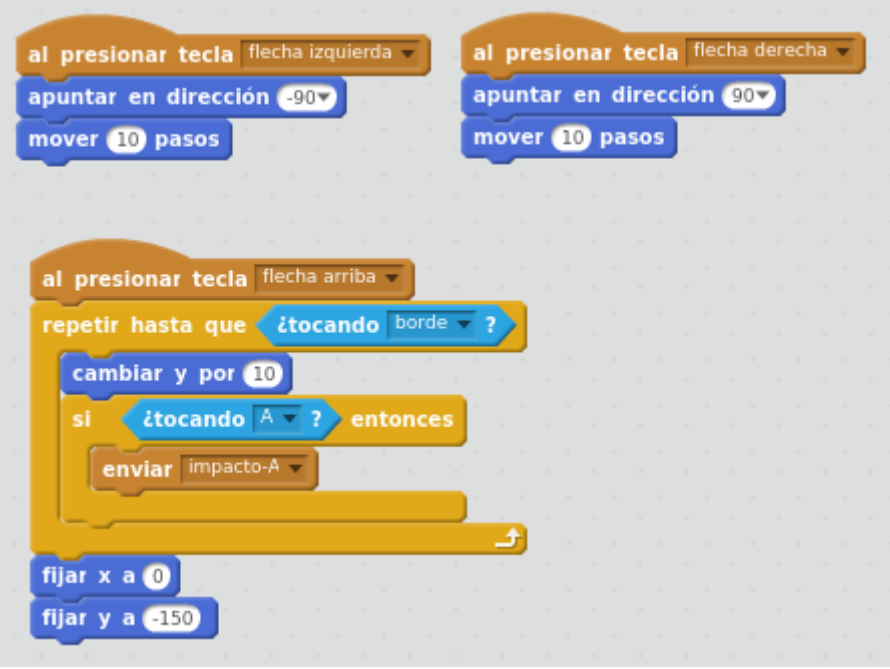
Resultado final

Hasta aquí, hemos creado una programación para el juego de lanzar un lápiz contra una letra.

Los programas del objeto A queda por tanto de la siguiente forma:



Los programas del objeto lapiz quedan por tanto de la siguiente forma:



¡YA LO TENEMOS!. Utilizando Pensamiento Computacional, hemos conseguido montar un pequeño juego con Scratch.

Copyright 2026

Revision #1
Created 2022-02-01 11:37:42 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-11-02 20:27:32 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026