

Cambio de escenario en Scratch para ayudar a Neigh Pony

Anteriormente, dibujamos dos fondos de escenario y ahora necesitamos programar el siguiente objeto para que cuando tenga contacto con el pony, entonces cambie de fondo. La idea es insertar un objeto que sirva como punto para pasar al siguiente nivel.



Las operaciones booleanas: conjunción, disyunción y negación en Scratch

En la actividad 2.1, abordamos las condicionales y comentamos que permite decidir ir por una ruta u otra, dependiendo de la condición.

En esta actividad, abordaremos la conjunción (and), disyunción (or) y la negación (Not).

La conjunción And, necesita que se cumplan las dos condiciones.

La disyunción or, necesita que se cumpla por lo menos una condición.

La negación not, hace lo contrario, es decir, si la condición devuelve verdadero, será false y viceversa.

En Scratch 3, encontramos las operaciones booleanas en el bloque de operadores (Color verde)



Uso de la conjunción and en Scratch 3.



Luego de armar las instrucciones con la conjunción and, lo acoplamos a la condicional, si entonces

