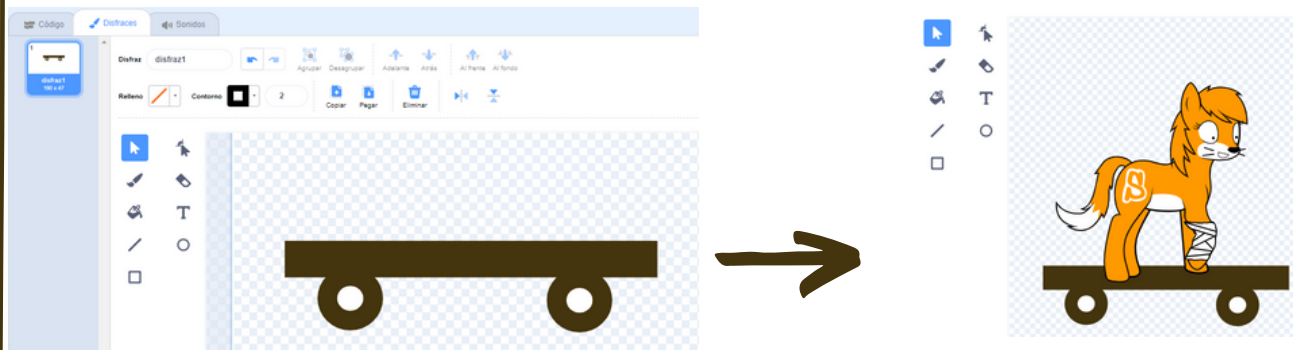
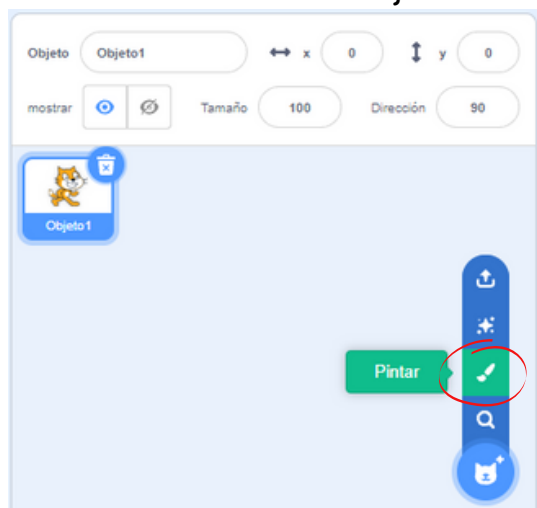


Dibujamos una maquina para ayudar a Neigh Pony

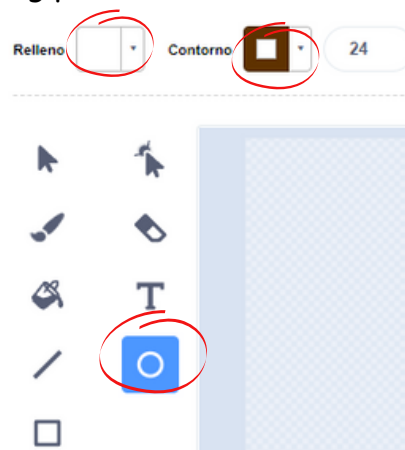
Dibujamos una maquina simple que tenga ruedas para transportar a Neigh Pony. Vamos dibujar una maquina desde el espacio de objetos en Scratch. Luego, vamos a programar la maquina para avanzar en diferente fondos, utilizando el teclado.



Paso 1 Pulsar en pintar en el área de objeto



Paso 3 Relleno, lo vamos a poner en color blanco, contorno elegimos un color para las ruedas y pulsamos en el curculo.



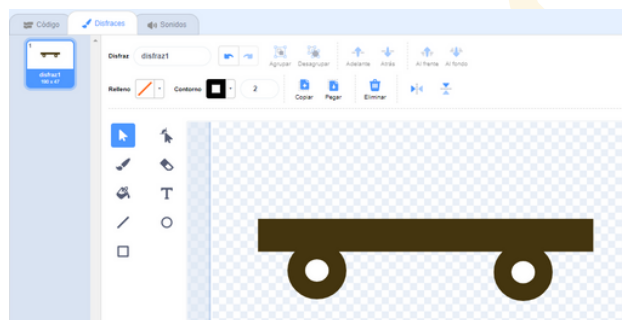
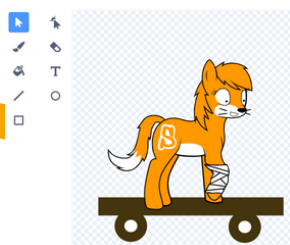
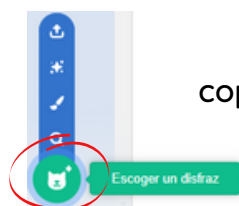
Paso 2 Seleccionar un color



Paso 4 Con el circulo procedemos a crear dos ruedas, luego pulsamos en el cuadrado para dibujar la parte de arriba de las ruedas.



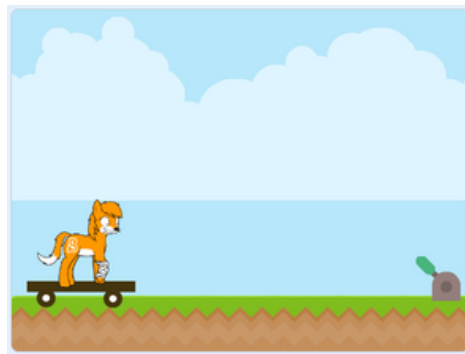
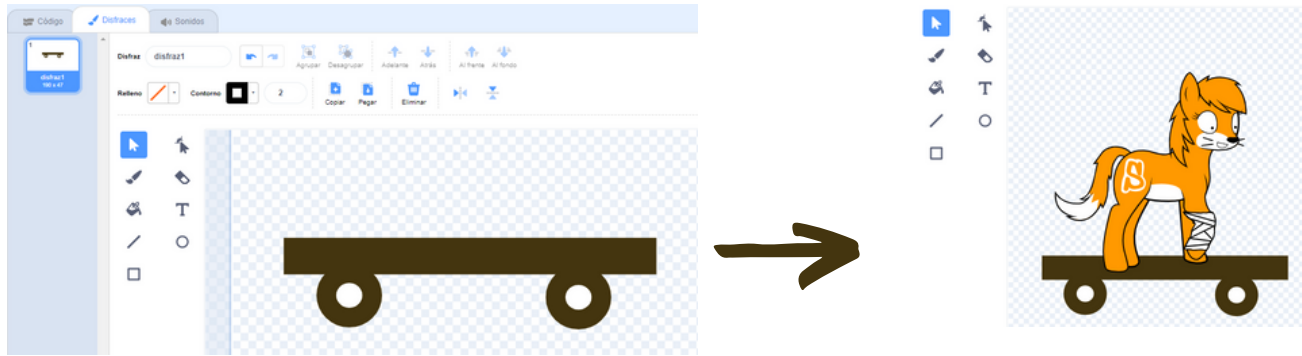
Paso 5 En el área de disfraces, bajamos para agregar uno nuevo, buscamos a Neigh Pony, lo copiamos y pegamos encima de la maquina dibujada.



ACTIVIDAD 3.1: LA RUEDA

Dibujamos y programamos una maquina para ayudar a Neigh Pony

Dibujamos una maquina simple que tenga ruedas para transportar a Neigh Pony. Vamos a dibujar una maquina desde el espacio de objetos en Scratch. Luego, vamos a programar la maquina para avanzar en diferentes fondos, utilizando el teclado.



Vamos a programar la máquina con las flechas del teclado hacia delante, atrás, arriba y abajo.



al presionar tecla **flecha derecha**
mover 5 pasos
apuntar en dirección 90

al presionar tecla **flecha izquierda**
mover 5 pasos
apuntar en dirección -90

al presionar tecla **flecha arriba**
cambiar y en 10

al presionar tecla **flecha abajo**
cambiar y en -5

Bucle por siempre y condicionales en Scratch

Bucle por siempre

Las instrucciones colocadas dentro de un bucle por siempre, se ejecutan por siempre. El bucle ejecuta las instrucciones en orden desde arriba hacia abajo y repite ese proceso por siempre.

Las condicionales

Las condicionales, permiten ir por una ruta u otra, dependiendo de la condición. Ejemplo: Si pago Netflix todos los meses, entonces, puedo ver series.



Instrucciones para hacer que Neigh pony avance hacia delante o atrás.