

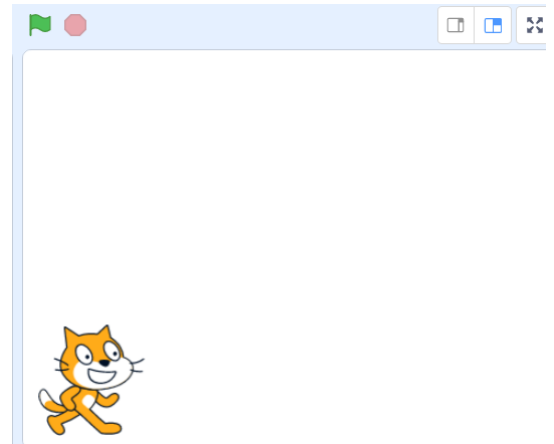
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL / nivel 1.1

EL GATITO SE MUEVE POR EL ESCENARIO / Bloques: Sombrero con bandera, mover y girar

Vamos a aprender a darle órdenes al gatito para que se mueva.

Al moverse puede desaparecer del escenario, por eso programaremos primero la posición inicial.

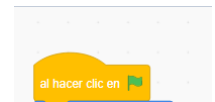
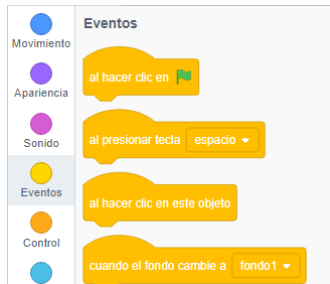
Así cuando piquemos a esta bandera irá a donde le hayamos programado.



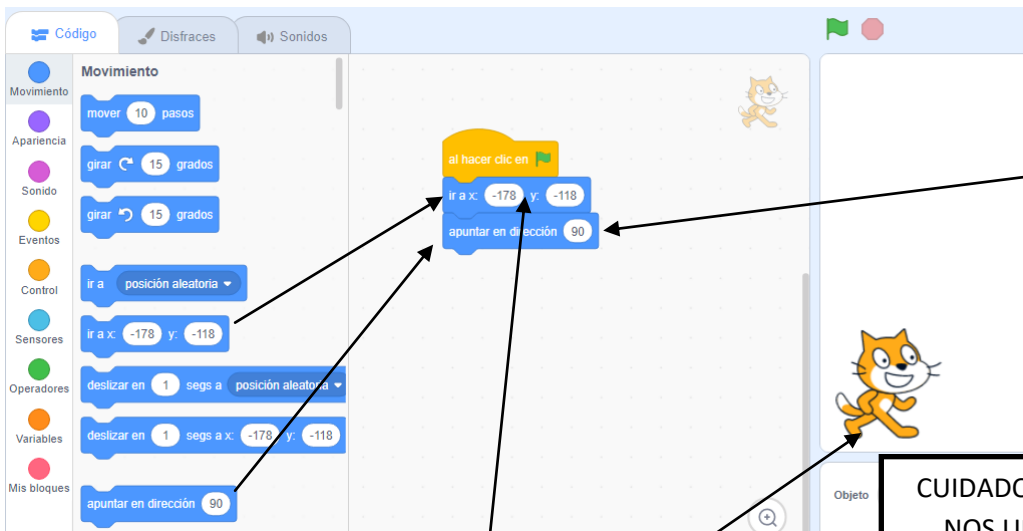
1º BAJO UN BLOQUE SOMBRERO PROGRAMAR LA SITUACIÓN INICIAL

- De la extensión EVENTOS, cogemos el bloque sombrero con la bandera.

(Picamos sobre el bloque y lo arrastramos hasta la zona de programación)



- De la extensión MOVIMIENTO, cogemos:



El bloque de apuntar a dirección, con la dirección 90, para que cuando le piquemos a la bandera el gato vaya a la posición que le hemos marcado y se ponga de pie.

CUIDADO, NO QUITEMOS O SE NOS UNA ALGÚN BLOQUE
NO IRÍA A LA POSICIÓN INICIAL

El bloque de las coordenadas (x, y) para marcar el lugar del que queremos que empiece a caminar. Para ello podemos: coger el bloque y escribir los números de las coordenadas o coger el bloque con las coordenadas que el propio programa completa, para el 2º caso tenemos el poner el gatito en el lugar del que queremos que empiece y después coger el bloque

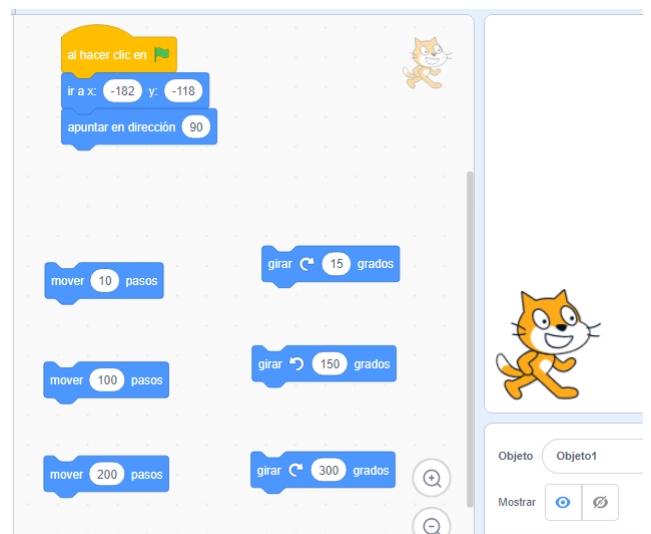
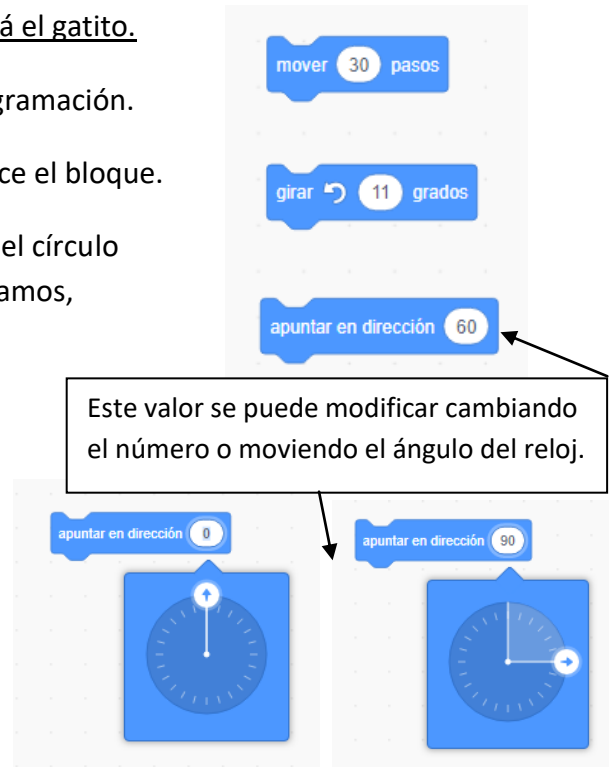
2º COGEMOS BLOQUES PARA PROBAR COMO FUNCIONAN

1º.- Hay que probar estos bloques para entender que hará el gatito.

- Se pica en el bloque y se arrastra a la zona de programación.
- Después se pica encima y el gato cumple lo que dice el bloque.
- Podemos cambiar el valor del número que hay en el círculo blanco, colocamos el ratón encima del círculo, picamos, borramos y escribimos.

Cuando queramos que el gato vuelva a la posición inicial, le picamos a la bandera que hay encima del escenario.

Este valor se puede modificar cambiando el número o moviendo el ángulo del reloj.



ACTIVIDADES

- 1.- Pon el ratón encima del gato, pica encima y arrástralo a cualquier lugar del escenario.
¿Cuándo le picas a la bandera va a su posición inicial?
- 2.- Pica con el ratón encima de los bloques: mover y girar ¿qué sucede?
- 3.- El escenario tiene aprox 400 pasos.
Coloca al gato en una esquina:
 - ¿Cuántas veces le tienes que picar al bloque de 100 pasos para que cruce el escenario?
 - ¿Cuántas veces le tienes que picar al bloque de 200 pasos para que cruce el escenario?
- 4.- Puedes unir varios bloques y probar, pero el gato cumple las instrucciones tan rápido, que sólo se ve el resultado final.