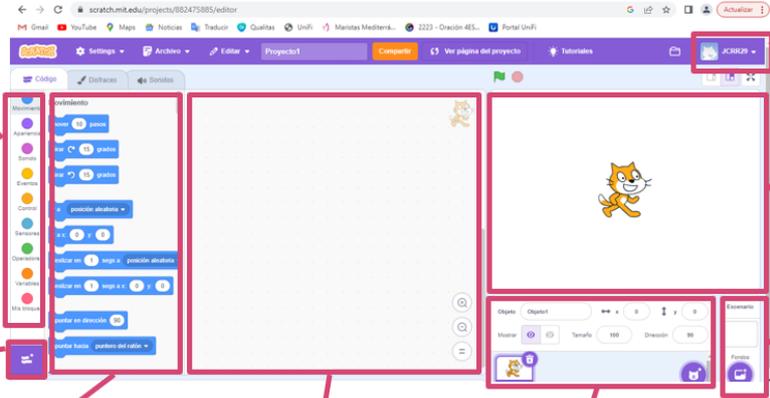


Los diferentes tipos de bloques de código que podemos usar.

Botón para añadir algún bloque que no esté en los predefinidos.



Usuario que crea el programa.

Este es el espacio donde veremos el resultado final que hemos creado. Será la pantalla que ejecutará el código redactado.

Zona donde aparecen los diferentes fondos de pantalla y desde donde podemos añadir más.

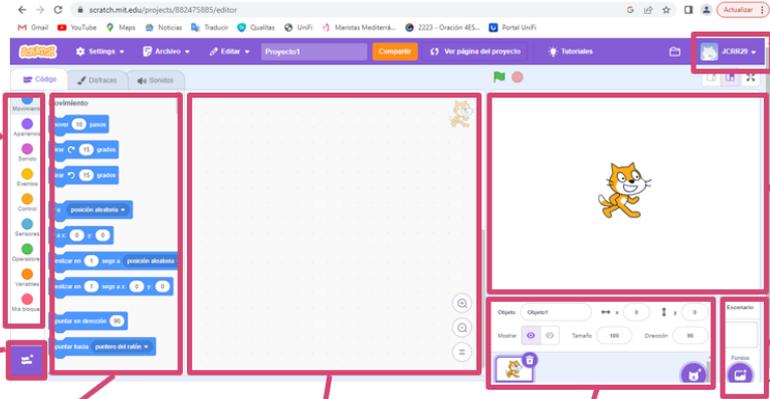
Aparecen los bloques del tipo que tenemos seleccionado y que podremos ir arrastrando para ir ensamblándolos.

Aquí unimos los diferentes bloques que hemos seleccionado en la parte de la izquierda y que conforman nuestro código.

Nos da información relativa a los objetos (tamaño, posición, etc.). Aparecen todos los objetos creados. Desde aquí podemos añadir más objetos.

Los diferentes tipos de bloques de código que podemos usar.

Botón para añadir algún bloque que no esté en los predefinidos.



Usuario que crea el programa.

Este es el espacio donde veremos el resultado final que hemos creado. Será la pantalla que ejecutará el código redactado.

Zona donde aparecen los diferentes fondos de pantalla y desde donde podemos añadir más.

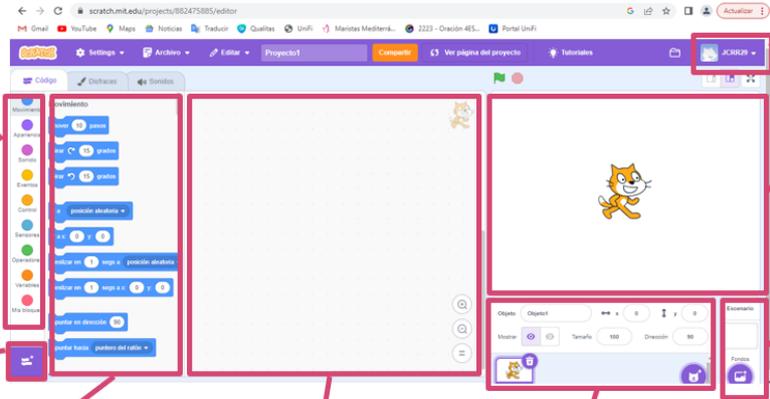
Aparecen los bloques del tipo que tenemos seleccionado y que podremos ir arrastrando para ir ensamblándolos.

Aquí unimos los diferentes bloques que hemos seleccionado en la parte de la izquierda y que conforman nuestro código.

Nos da información relativa a los objetos (tamaño, posición, etc.). Aparecen todos los objetos creados. Desde aquí podemos añadir más objetos.

Los diferentes tipos de bloques de código que podemos usar.

Botón para añadir algún bloque que no esté en los predefinidos.



Usuario que crea el programa.

Este es el espacio donde veremos el resultado final que hemos creado. Será la pantalla que ejecutará el código redactado.

Zona donde aparecen los diferentes fondos de pantalla y desde donde podemos añadir más.

Aparecen los bloques del tipo que tenemos seleccionado y que podremos ir arrastrando para ir ensamblándolos.

Aquí unimos los diferentes bloques que hemos seleccionado en la parte de la izquierda y que conforman nuestro código.

Nos da información relativa a los objetos (tamaño, posición, etc.). Aparecen todos los objetos creados. Desde aquí podemos añadir más objetos.

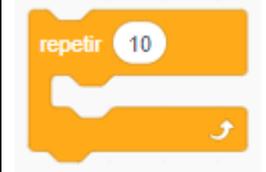
MOVIMIENTO

	<p>Con este bloque conseguiremos que el objeto seleccionado vaya al valor de "x" (coordenada horizontal) y de "y" (coordenada vertical) que escribamos. Con esto podremos mover el objeto al punto exacto que decidamos.</p>
	<p>Con estos dos bloques conseguiremos movimientos horizontales para el caso de la "x" y movimientos verticales para el caso de la "y". Es decir, cuando usemos sumar a "x" el valor de 10, lo que lograremos será mover el objeto a la derecha 10 píxeles. Lo mismo pasará con la "y", solamente que el desplazamiento será vertical. El valor de 10 podremos modificarlo a nuestra conveniencia.</p>
	<p>Con estos bloques obtendremos la posibilidad de crear un movimiento de rotación del objeto seleccionado. El valor de 15 nos marca los grados que va a rotar. Este valor se puede modificar a nuestro gusto. Por otro lado, las flechas nos indican el sentido en el cual se va a realizar la rotación.</p>

MOVIMIENTO

	<p>Con este bloque conseguiremos que el objeto seleccionado vaya al valor de "x" (coordenada horizontal) y de "y" (coordenada vertical) que escribamos. Con esto podremos mover el objeto al punto exacto que decidamos.</p>
	<p>Con estos dos bloques conseguiremos movimientos horizontales para el caso de la "x" y movimientos verticales para el caso de la "y". Es decir, cuando usemos sumar a "x" el valor de 10, lo que lograremos será mover el objeto a la derecha 10 píxeles. Lo mismo pasará con la "y", solamente que el desplazamiento será vertical. El valor de 10 podremos modificarlo a nuestra conveniencia.</p>
	<p>Con estos bloques obtendremos la posibilidad de crear un movimiento de rotación del objeto seleccionado. El valor de 15 nos marca los grados que va a rotar. Este valor se puede modificar a nuestro gusto. Por otro lado, las flechas nos indican el sentido en el cual se va a realizar la rotación.</p>

BUCLES (REPETIR)

	Se repite lo que está dentro de este bloque tantas veces como aparece indicado. En el ejemplo de la imagen es 10, pero puedes modificarlo.
	Se repite lo que está dentro del bloque infinitas veces.
	Se repite lo que está dentro del bloque, pero hasta que se cumple la condición que está dentro del hexágono. En la imagen de la izquierda no aparece la condición (tendremos que añadirla al hexágono añadirla con los bloques de sensores u operaciones).

BUCLES (REPETIR)

	Se repite lo que está dentro de este bloque tantas veces como aparece indicado. En el ejemplo de la imagen es 10, pero puedes modificarlo.
	Se repite lo que está dentro del bloque infinitas veces.
	Se repite lo que está dentro del bloque, pero hasta que se cumple la condición que está dentro del hexágono. En la imagen de la izquierda no aparece la condición (tendremos que añadirla al hexágono añadirla con los bloques de sensores u operaciones).

BUCLES (REPETIR)

	Se repite lo que está dentro de este bloque tantas veces como aparece indicado. En el ejemplo de la imagen es 10, pero puedes modificarlo.
	Se repite lo que está dentro del bloque infinitas veces.
	Se repite lo que está dentro del bloque, pero hasta que se cumple la condición que está dentro del hexágono. En la imagen de la izquierda no aparece la condición (tendremos que añadirla al hexágono añadirla con los bloques de sensores u operaciones).

CONDICIONAL SI y SI NO

 A Scratch 'if-then' block. It features a yellow 'si' (if) label on the left, a hexagonal slot in the center, and a yellow 'entonces' (then) label on the right. Below the hexagon is a white rectangular area for code.	<p>Este bloque de condición se ejecutará solamente si se cumple la condición que nos aparece dentro del hexágono. En la imagen no aparece condición alguna, (tendríamos que añadirla con un sensor u operación).</p>
 A Scratch 'if-then-else' block. It features a yellow 'si' (if) label on the left, a hexagonal slot in the center, and a yellow 'entonces' (then) label on the right. Below the hexagon is a white rectangular area for code. Below this area is a yellow 'si no' (if not) label, followed by another white rectangular area for code.	<p>Este bloque nos presenta dos posibilidades (dos caminos). Si se cumple la condición del hexágono, se ejecutará lo que esta justo debajo de la condición "si entonces". Sin embargo, si no se cumple lo que esté dentro del hexágono, entonces se ejecutará inmediatamente lo que esta debajo del "si no".</p>

CONDICIONAL SI y SI NO

 A Scratch 'if-then' block. It features a yellow 'si' (if) label on the left, a hexagonal slot in the center, and a yellow 'entonces' (then) label on the right. Below the hexagon is a white rectangular area for code.	<p>Este bloque de condición se ejecutará solamente si se cumple la condición que nos aparece dentro del hexágono. En la imagen no aparece condición alguna, (tendríamos que añadirla con un sensor u operación).</p>
 A Scratch 'if-then-else' block. It features a yellow 'si' (if) label on the left, a hexagonal slot in the center, and a yellow 'entonces' (then) label on the right. Below the hexagon is a white rectangular area for code. Below this area is a yellow 'si no' (if not) label, followed by another white rectangular area for code.	<p>Este bloque nos presenta dos posibilidades (dos caminos). Si se cumple la condición del hexágono, se ejecutará lo que esta justo debajo de la condición "si entonces". Sin embargo, si no se cumple lo que esté dentro del hexágono, entonces se ejecutará inmediatamente lo que esta debajo del "si no".</p>

CONDICIONAL SI y SI NO

 A Scratch 'if-then' block. It features a yellow 'si' (if) label on the left, a hexagonal slot in the center, and a yellow 'entonces' (then) label on the right. Below the hexagon is a white rectangular area for code.	<p>Este bloque de condición se ejecutará solamente si se cumple la condición que nos aparece dentro del hexágono. En la imagen no aparece condición alguna, (tendríamos que añadirla con un sensor u operación).</p>
 A Scratch 'if-then-else' block. It features a yellow 'si' (if) label on the left, a hexagonal slot in the center, and a yellow 'entonces' (then) label on the right. Below the hexagon is a white rectangular area for code. Below this area is a yellow 'si no' (if not) label, followed by another white rectangular area for code.	<p>Este bloque nos presenta dos posibilidades (dos caminos). Si se cumple la condición del hexágono, se ejecutará lo que esta justo debajo de la condición "si entonces". Sin embargo, si no se cumple lo que esté dentro del hexágono, entonces se ejecutará inmediatamente lo que esta debajo del "si no".</p>

SENSORES

	Al introducir este bloque le estaremos preguntado al objeto: ¿Estás tocando algo que tenga el color que seleccionemos?
---	--

SENSORES

	Al introducir este bloque le estaremos preguntado al objeto: ¿Estás tocando algo que tenga el color que seleccionemos?
---	--

SENSORES

	Al introducir este bloque le estaremos preguntado al objeto: ¿Estás tocando algo que tenga el color que seleccionemos?
---	--

SENSORES

	Al introducir este bloque le estaremos preguntado al objeto: ¿Estás tocando algo que tenga el color que seleccionemos?
---	--

SENSORES

	Al introducir este bloque le estaremos preguntado al objeto: ¿Estás tocando algo que tenga el color que seleccionemos?
---	--

SENSORES

	Al introducir este bloque le estaremos preguntado al objeto: ¿Estás tocando algo que tenga el color que seleccionemos?
---	--

SENSORES

	Al introducir este bloque le estaremos preguntado al objeto: ¿Estás tocando algo que tenga el color que seleccionemos?
---	--

EVENTOS

	Siempre usaremos este bloque para iniciar cualquier conjunto de bloques de código. Nos dice que al pulsar el botón de la bandera verde se ejecutará el programa.
	Este bloque nos da la posibilidad de elegir una tecla del teclado. Al pulsar dicha tecla se ejecutará todo lo que este enlazado con este bloque.

EVENTOS

	Siempre usaremos este bloque para iniciar cualquier conjunto de bloques de código. Nos dice que al pulsar el botón de la bandera verde se ejecutará el programa.
	Este bloque nos da la posibilidad de elegir una tecla del teclado. Al pulsar dicha tecla se ejecutará todo lo que este enlazado con este bloque.

EVENTOS

	Siempre usaremos este bloque para iniciar cualquier conjunto de bloques de código. Nos dice que al pulsar el botón de la bandera verde se ejecutará el programa.
	Este bloque nos da la posibilidad de elegir una tecla del teclado. Al pulsar dicha tecla se ejecutará todo lo que este enlazado con este bloque.

EVENTOS

	Siempre usaremos este bloque para iniciar cualquier conjunto de bloques de código. Nos dice que al pulsar el botón de la bandera verde se ejecutará el programa.
	Este bloque nos da la posibilidad de elegir una tecla del teclado. Al pulsar dicha tecla se ejecutará todo lo que este enlazado con este bloque.

EVENTOS

	Siempre usaremos este bloque para iniciar cualquier conjunto de bloques de código. Nos dice que al pulsar el botón de la bandera verde se ejecutará el programa.
	Este bloque nos da la posibilidad de elegir una tecla del teclado. Al pulsar dicha tecla se ejecutará todo lo que este enlazado con este bloque.