

DESAFIO: 4

Actividad 3. Programá tu máquina para que se mueva



¡Mi máquina se mueve!

Programá tu máquina de dibujar utilizando los bloques de las categorías movimiento, eventos y control. Programá las 4 flechas para que tu objeto o máquina se desplace. Guardá tu archivo de Scratch y hacé clic en el botón "Agregar entrega" para añadirlo.

Podés utilizar algunos de estos bloques y probar otros



Ayudas: Podés volver a ver el video para ver en qué categorías aparecen los bloques que te pueden servir. Si te encontrás con alguna dificultad, pedile ayuda al tutor en el [foro](#) ¡Consultas aquí.

Sumario de calificaciones

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	16
Enviados	0
Pendientes por calificar	0

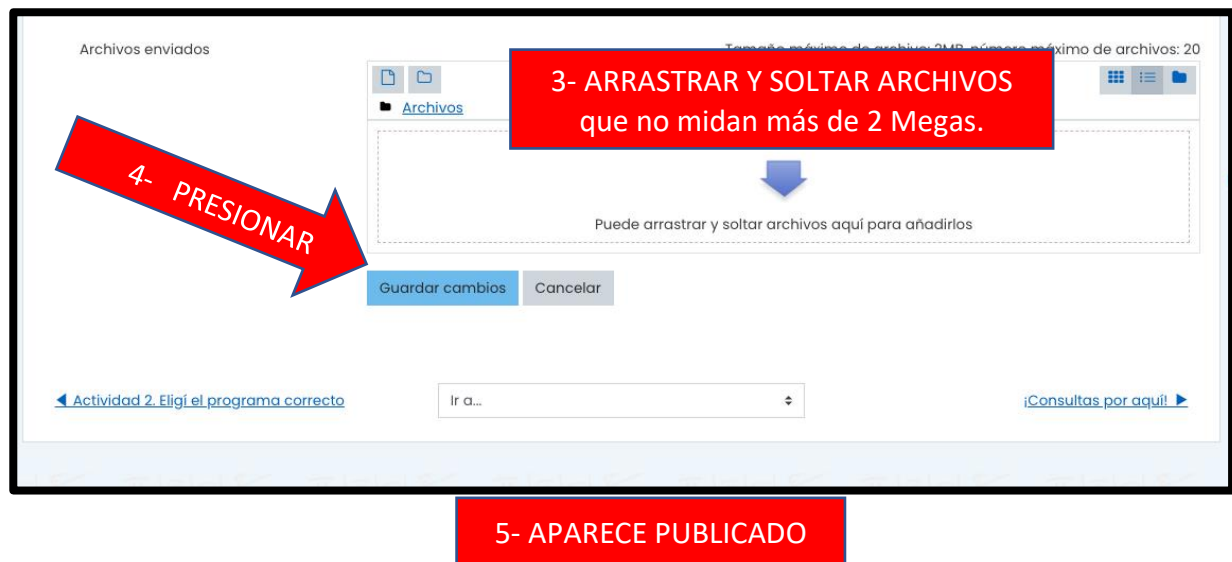
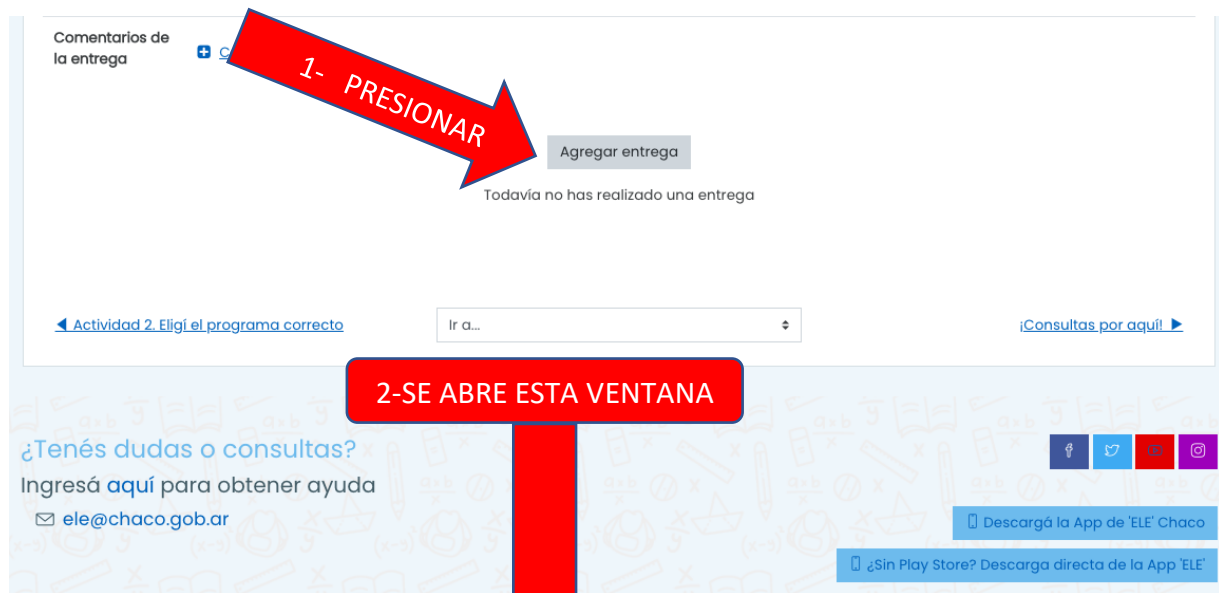
[Ver/Calificar todas las entregas](#)

[Calificación](#)

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-

Comentarios de



□		Enviado para calificar	Calificación	Editar ▾	Wednesday, 4 de November de 2020, 22:45	jue
---	--	------------------------	--------------	----------	---	---------------------