

Panel de herramientas:

- Movimiento
- Control
- Apariencia
- Sensores
- Sonido
- Operadores
- Lápiz
- Variables

Objeto 1

x: -184 y: -7 dirección: 180

Programas Disfraces Sonidos

al presionar

ir a x: -184 y: -7

al presionar tecla espacio

repetir 20

apuntar en dirección 0

mover 3 pasos

repetir 20

apuntar en dirección 180

mover 3 pasos

Panel de objetos:

Nuevo objeto:

x: 196 y: 199

Objeto 1

Escenari...

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows

Movimiento Control
Apariencia Sensores
Sonido Operadores
Lápiz Variables

Objeto2
x: 58 y: -18 dirección: -90
Programas Disfraces Sonidos

al presionar
al presionar tecla espacio
al presionar Objeto2
esperar 1 segundos
por siempre
repetir 10
enviar a todos
enviar a todos y esperar
al recibir
por siempre si
si

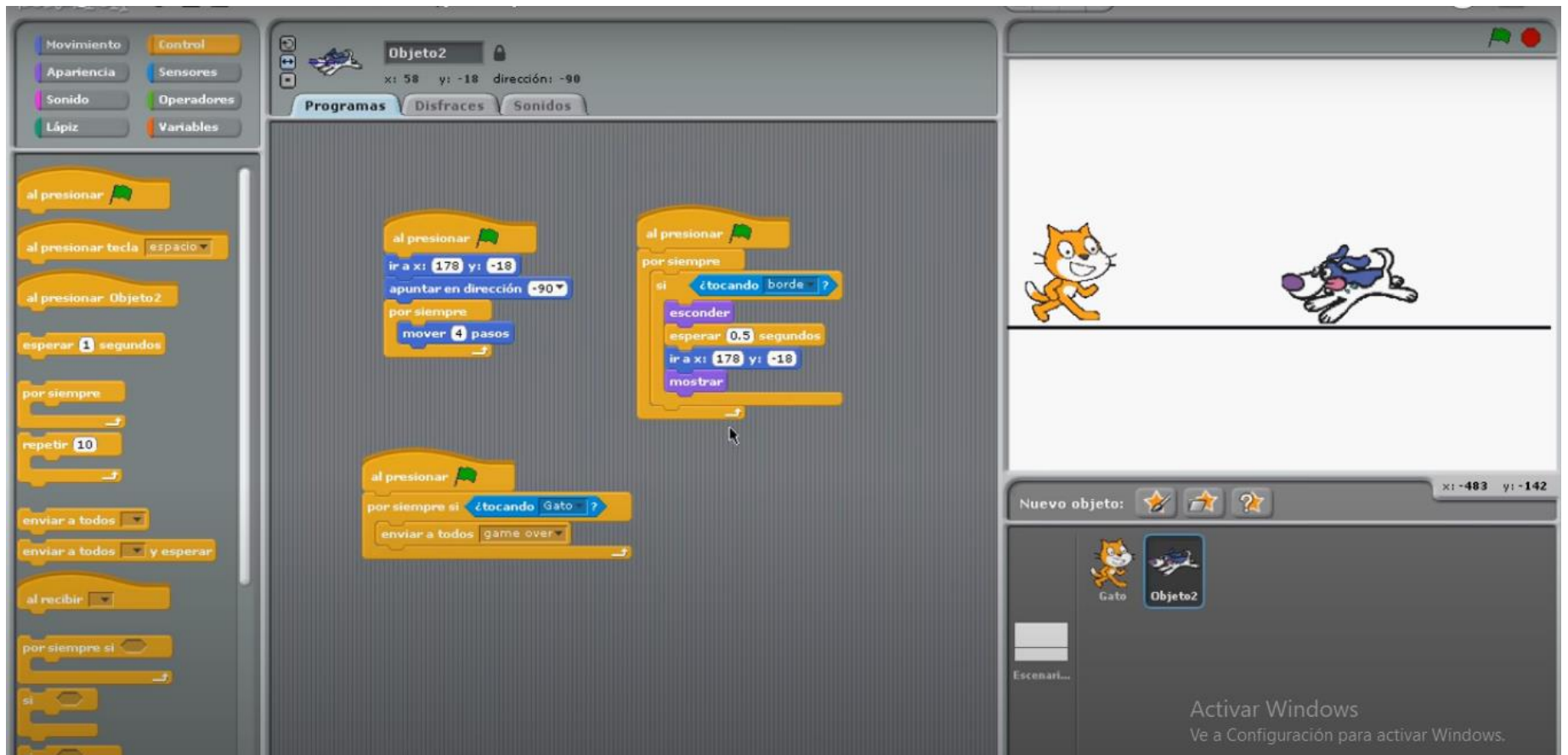
al presionar
ir a x: 178 y: -18
apuntar en dirección -90
por siempre
mover 4 pasos

al presionar
por siempre
si ¿tocando borde ?
esconder
esperar 0,5 segundos
ir a x: 178 y: -18
mostrar

al presionar
por siempre si ¿tocando Gato ?
enviar a todos game over

Nuevo objeto:
x: -483 y: -142

Gato Objeto2
Escenari...
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



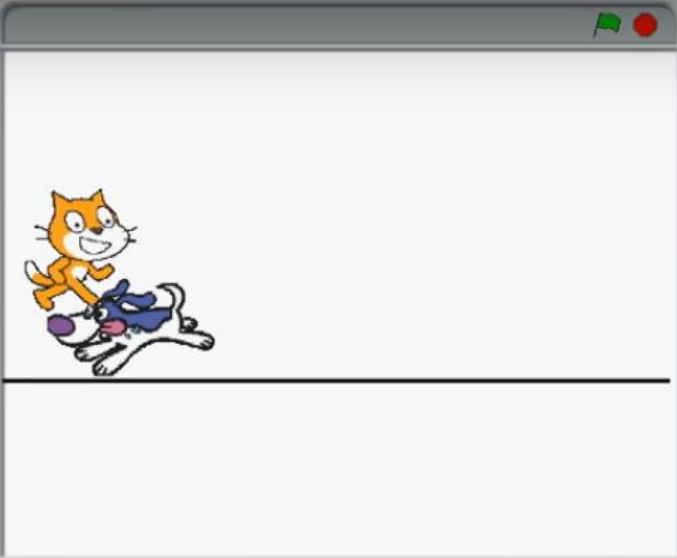
Movimiento Control
Apariencia Sensores
Sonido Operadores
Lápiz Variables

Escenario

Programas Fondos Sonidos

repetir 10
enviar a todos game over
enviar a todos game over y esperar
al recibir game over
por siempre si
si
si
si no
esperar hasta que
repetir hasta que
detener programa
detener todo

al recibir game over
detener todo



Nuevo objeto: XI-350 Y: 66

Gato Objeto2

Escenari...

Activar Windows

Detailed description: This is a screenshot of the Scratch programming environment. The interface is divided into several sections. On the left is a 'Scripts' palette containing various code blocks such as 'repetir 10', 'enviar a todos', 'al recibir', 'por siempre si', 'si', 'si no', 'esperar hasta que', 'repetir hasta que', 'detener programa', and 'detener todo'. The top center features a 'Stage' area with tabs for 'Programas', 'Fondos', and 'Sonidos', and a 'Escenario' label. The main workspace is a dark gray stage with a grid background. In the center, a script is being assembled, consisting of an 'al recibir game over' block followed by a 'detener todo' block. On the right side, there is a 'Stage' window showing a white background with a cartoon cat and dog character. Below the stage is a 'New object' panel with a search bar and icons for 'Gato' and 'Objeto2'. At the bottom right, there is a 'Activar Windows' button.