



FONDOS QUE TENEMOS QUE CREAR



# PROGRAMACION

The image shows the Scratch 2 Offline Editor interface. The project title is "APRENDEMOS-RECICLAR". The character "Abby" is on stage in a forest scene. The script area contains the following code:

```
al presionar bandera verde clicada
  fijar PUNTOS a 0
  cambiar fondo a PAISAJE
  cambiar disfraz a abby-b
  decir AYÚDAME A MANTENER EL PLANETA MÁS LIMPIO por 3 segundos
  cambiar disfraz a abby-c
  decir EXPLICÁNDOME DONDE RECICLAR CADA RESIDUO por 3 segundos
  esperar 1 segundos
  cambiar fondo a ORGANICO
  cambiar disfraz a abby-b
  decir ¿EN QUE CONTENEDOR TENEMOS QUE TIRAR ESTE RESIDUO? por 3 segundos
  cambiar disfraz a abby-c
  preguntar 1. GRIS, 2. AZUL, 3. VERDE, 4. AMARILLO y esperar
  si respuesta = 1 entonces
    decir MUY BIEN por 2 segundos
    tocar sonido pop
    cambiar PUNTOS por 1
  si no
    decir LOS RESIDUOS ORGÁNICOS VAN AL CONTENEDOR GRIS por 3 segundos
  esperar 1 segundos
  cambiar fondo a VIDRIO
  cambiar disfraz a abby-b
  decir ¿EN QUE CONTENEDOR TENEMOS QUE TIRAR ESTE RESIDUO? por 3 segundos
  cambiar disfraz a abby-c
  preguntar 1. GRIS, 2. AZUL, 3. VERDE, 4. AMARILLO y esperar
  si respuesta = 3 entonces
```

The interface also shows a toolbar with various block categories (Movimiento, Apariencia, Sonido, etc.), a stage area with a character and a background, and a bottom taskbar with Windows icons and system tray information (11:20, 13/01/2019).

El Esparragal  
Murcia

Scratch 2 Offline Editor

Archivo Editar Sugerencias Acerca de

### APRENDEMOS-RECICLAR

PUNTOS 2

Objetos: Escenario (5 fondos), Abby

Nuevo objeto:

Programas: Movimiento, Apariencia, Sonido, Lápiz, Datos

Disfraces: Eventos, Control, Sensores, Operadores, Más Bloques

Sonidos:

```

preguntar 1. GRIS, 2. AZUL, 3. VERDE, 4. AMARILLO y esperar
si respuesta = 3 entonces
  decir MUY BIEN por 2 segundos
  tocar sonido pop
  cambiar PUNTOS por 1
si no
  decir EL VIDRIO VA AL CONTENEDOR VERDE por 3 segundos
esperar 1 segundos
cambiar fondo a PAPEL
cambiar disfraz a abby-b
decir ¿EN QUE CONTENEDOR TENEMOS QUE TIRAR ESTE RESIDUO? por 3 segundos
cambiar disfraz a abby-c
preguntar 1. GRIS, 2. AZUL, 3. VERDE, 4. AMARILLO y esperar
si respuesta = 2 entonces
  decir MUY BIEN por 2 segundos
  tocar sonido pop
  cambiar PUNTOS por 1
si no
  decir EL PAPEL Y EL CARTÓN VA AL CONTENEDOR AZUL por 3 segundos
esperar 1 segundos
cambiar fondo a AMARILLO
cambiar disfraz a abby-b
decir ¿EN QUE CONTENEDOR TENEMOS QUE TIRAR ESTE RESIDUO? por 3 segundos
cambiar disfraz a abby-c
preguntar 1. GRIS, 2. AZUL, 3. VERDE, 4. AMARILLO y esperar
si respuesta = 4 entonces
  
```

Windows Taskbar: 11:21 13/01/2019

Scratch 2 Offline Editor

Archivo Editar Sugerencias Acerca de

### APRENDEMOS-RECICLAR

PUNTOS 2

Objetos: Escenario (5 fondos), Abby

Nuevo objeto:

Programas: Movimiento, Apariencia, Sonido, Lápiz, Datos

Disfraces: Eventos, Control, Sensores, Operadores, Más Bloques

Sonidos:

```

si no
  decir EL VIDRIO VA AL CONTENEDOR VERDE por 3 segundos
esperar 1 segundos
cambiar fondo a PAPEL
cambiar disfraz a abby-b
decir ¿EN QUE CONTENEDOR TENEMOS QUE TIRAR ESTE RESIDUO? por 3 segundos
cambiar disfraz a abby-c
preguntar 1. GRIS, 2. AZUL, 3. VERDE, 4. AMARILLO y esperar
si respuesta = 2 entonces
  decir MUY BIEN por 2 segundos
  tocar sonido pop
  cambiar PUNTOS por 1
si no
  decir EL PAPEL Y EL CARTÓN VA AL CONTENEDOR AZUL por 3 segundos
esperar 1 segundos
cambiar fondo a AMARILLO
cambiar disfraz a abby-b
decir ¿EN QUE CONTENEDOR TENEMOS QUE TIRAR ESTE RESIDUO? por 3 segundos
cambiar disfraz a abby-c
preguntar 1. GRIS, 2. AZUL, 3. VERDE, 4. AMARILLO y esperar
si respuesta = 4 entonces
  decir MUY BIEN por 2 segundos
  tocar sonido pop
  cambiar PUNTOS por 1
si no
  decir PLÁSTICO, LATAS, BRICKS...DEBEN IR AL CONTENEDOR AMARILLO por 3 segundos
  
```

Windows Taskbar: 11:21 13/01/2019