

Para avaliar un programa Dr Scratch da de un punto ata tres por cada un dos seguintes aspectos dunha programación

	1 punto	2 puntos	3 puntos
Control de fluxo	programa secuencial	programa iterativo repetir para sempre	programa iterativo+condicional repetir ata
Representación de datos	Usar os comandos de scratch para definir os atributos dos obxectos	Usar variables	Usar listas
Paralelismo	ter varios programas que se inicien con bandeira verde	ter varios programas que se inicien ao premer unha tecla ou un obxecto	Iniciar os programas con: cambie o fondo cunha mensaxe volume do son vídeo usando o cronómetro
Abstracción	máis dunha personaxe e máis dun programa	uso de bloques	uso de clons
Interactividade do usuario	Uso de Ao premer con bandeira verde	Uso de pulsación de teclas, co sensor pregunta/ respostar premendo obxecto	Uso do sensor de vídeo e de son
Lóxica	uso de a condicional si entón	uso de a condicional si entón/si non	Uso de condicionais e os operadores lóxicos “e”, “ou”, “non”
Sincronización	Uso do comando agardar	uso do comando enviar mensaxes	uso dos comando agardar ata ou cando cambie o fondo.

Ademais de isto tamén avalía os seguintes parametros:

Programas duplicados:

Cando hai dúas secuencias de programas iguais nos qu cambiam os valores dos comandos.

Sempre se pode substituir por un bloque

Nomes incorrectos:

Os obxectos deberían estar correctamente nomeados (e non sprite1, sprite2..). Cando hai poucos obxectos ao mellor non é tan necesario pero si hai moitos pode ser confuso a hora de recoñecelos. Así que é unha boa practica acostumarse dende o inicio a nomear os obxectos.

Código morto:

As veces deixamos código sen conectar a ningún evento ou a ningunha secuncia con evento, polo que ese código non vai funcionar nunca. Outras veces programamos un código con ao recibir unha mensaxe e non funciona porque nunca enviamos esa mensaxe. Este código é necesario revisalo, xa que é posible que o programa non faga o que nos queremos que faga. Se non é necesario hai que eliminalo

Inicialización dos atributos correctamente

A cada obxecto ao mellor é necesario darlle unha posición inicial ou unha orientación, ou tamaño, color...