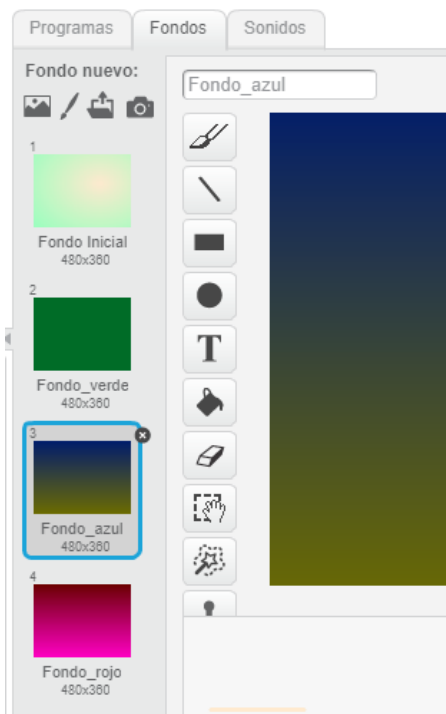


SCRATCH 4 - Introducir datos

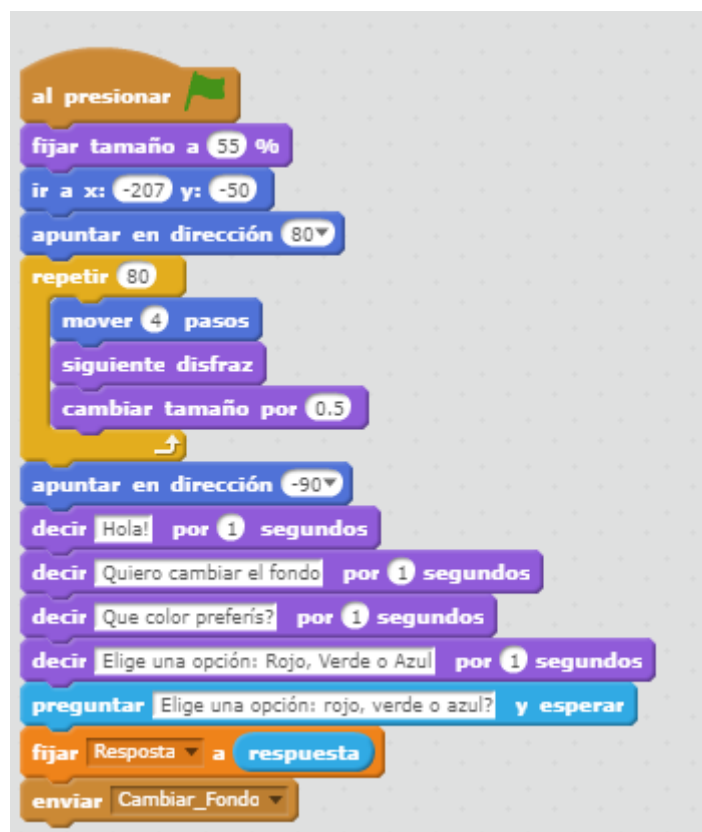


En Scratch podemos comunicarnos con el usuario del programa y pedir datos o hacer preguntas. Vamos a ver cómo hacerlo con un ejemplo muy sencillo. En primer lugar, creamos varios fondos para nuestro programa:

Es conveniente darles nombres significativos, para que resulte mucho más sencillo identificarlos a la hora de programar los bloques. En este caso, nos referimos a ellos por los colores.

Nuestro siguiente paso será crear un sprite que nos realice una pregunta, y en función de la respuesta, cambiaremos el fondo al color seleccionado. En este caso utilizaremos el gato de Scratch.

Es necesario crear una variable llamada respuesta donde almacenaremos la elección realizada por el usuario. El movimiento del gato y el cambio de tamaño es simplemente una cuestión visual para el programa.



Por último, hay que indicarle al Fondo que cambie en función de la respuesta dada. En el código del Escenario, podemos poner:



EJERCICIO: Crea un breve juego de preguntas. Debes inventarte 5 preguntas sobre tecnología o informática.

- Utiliza dos variables, una como marcador, que sume 1 punto cada vez que una pregunta se responda correctamente, y otra para guardar la respuesta dada en cada momento.
- Realiza preguntas con 4 opciones de respuesta.