

TALLER SCRATCH

Página web: <https://scratch.mit.edu/>

JUEGO PASAPALABRA



- 1- Seleccionamos el personaje que va a ser el presentador. Ajustamos su tamaño y posición.
- 2- Letras. Creamos cuatro disfraces, la misma letra con colores diferentes y les ponemos nombres diferentes. (por ejemplo: A, A-pregunta, A-correcto, A-incorrecto)
- 3- Programamos las letras. Hay que acordarse de crear los mensajes para cada letra.



- 4- Programamos el personaje presentador.

