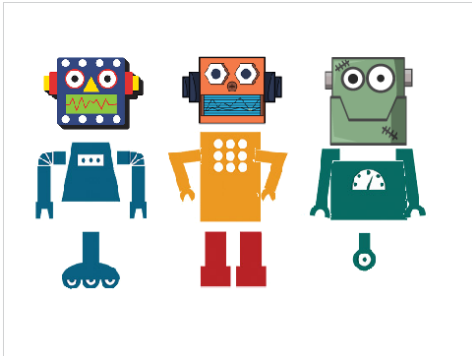


# CREANDO UN ROBOT

Hoy vamos a crear un robot con diferentes combinaciones. Las partes del cuerpo se irán moviendo y al pulsar en ellas con el ratón, se fijarán en el escenario, creando cada vez un robot diferente.

## Scratch 2 y 3:

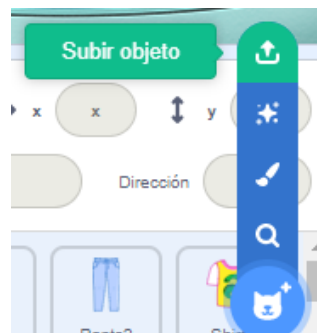


**1º Añade todas las partes de los robots:** tiene que haber 3 cabezas, 3 cuerpos, 3 brazos y 3 piernas. No te preocupes porque aparezcan todas amontonadas en el centro, las colocaremos bien con la programación.

### Scratch 2



### Scratch 3



**2º Cada parte del cuerpo de los robots va a aparecer en una coordenada diferente, fíjate muy bien en esta tabla para poder programarlo bien más adelante:**

|                  |                |
|------------------|----------------|
| <b>Cabeza 1</b>  | x: 131 y: 80   |
| <b>Cabeza 2</b>  | x: -149 y: 88  |
| <b>Cabeza 3</b>  | x: -8 y: 87    |
| <b>Cuerpo 1</b>  | x: -152 y: 10  |
| <b>Cuerpo 2</b>  | x: -11 y: 5    |
| <b>Cuerpo 3</b>  | x: 131 y: -5   |
| <b>Brazos 1</b>  | x: -149 y: -3  |
| <b>Brazos 2</b>  | x: -14 y: 7    |
| <b>Brazos 3</b>  | x: 132 y: 0    |
| <b>Piernas 1</b> | x: -154 y: -81 |
| <b>Piernas 2</b> | x: 127 y: -78  |
| <b>Piernas 3</b> | x: -7 y: -80   |

## PROGRAMACIÓN DEL ESCENARIO

Al presionar la bandera verde

borrar

## PROGRAMACIÓN DE LOS BRAZOS

Estas son las únicas partes del robot que no se van a mover:

Al presionar la bandera verde, ir a x: y: (mirar la tabla)

## PROGRAMACIÓN DEL RESTO DE PARTES DEL ROBOT

Al presionar la bandera verde

ir a x: y: (mirar la tabla)

mostrar

esperar 1 segundo

por siempre

mover 3 pasos

si tocando borde

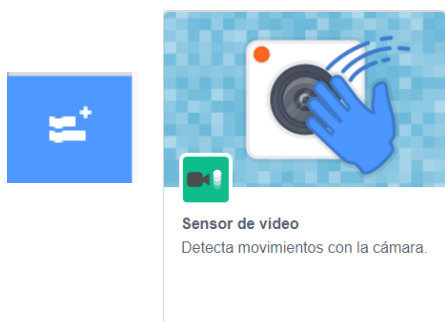
fijar x a -191 / **Scratch 3**: dar a x el valor -191

Al hacer clic en este objeto

sellar

esconder

**Scratch 3**: es necesario añadir la extensión de lápiz para encontrar los bloques “sellar” y “borrar”.



**Importante:** Tienes que jugar en modo pantalla grande.

¡Mucho ánimo!