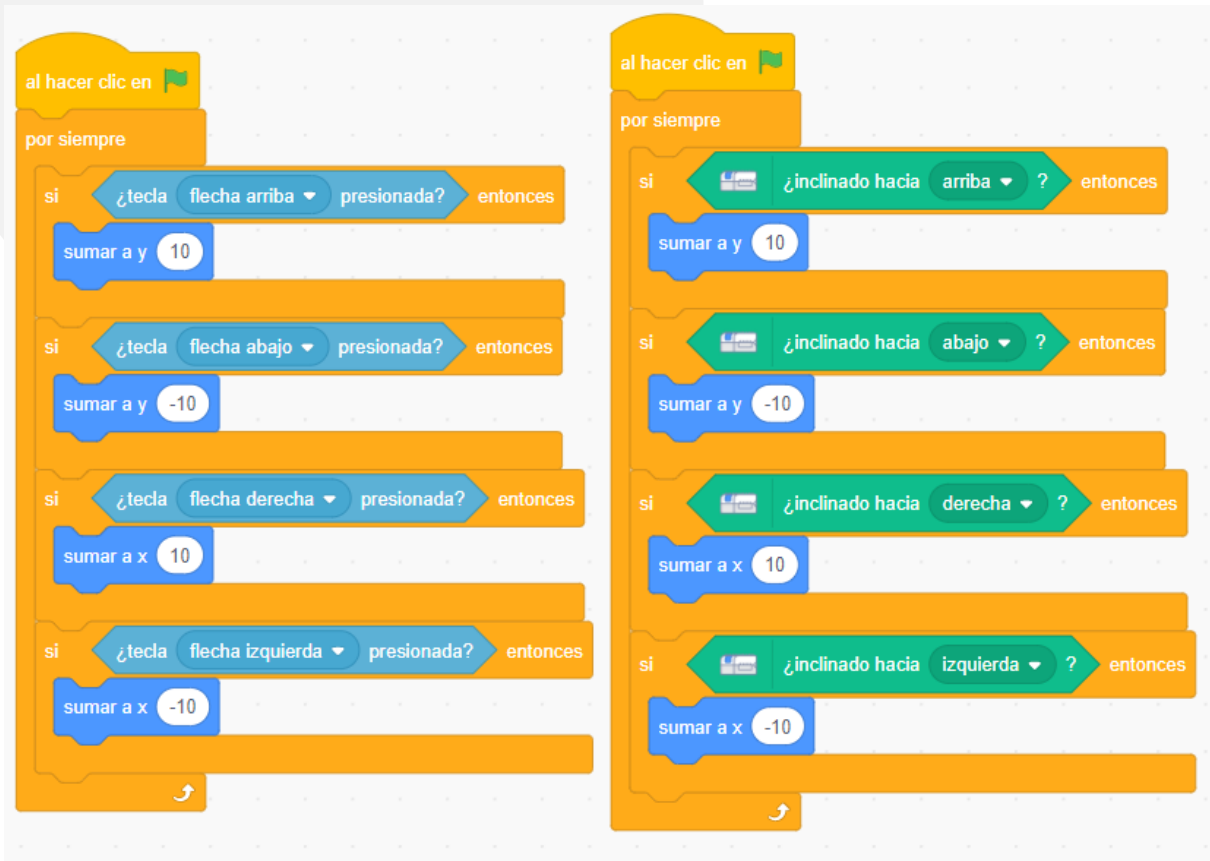


EJEMPLOS SCRATCH- WEDO 2.0

Mover un objeto en los 4 ejes



Rotar o encender motor cuando distancia es menos de algo

The image displays two Scratch code snippets on a grid background. The left snippet starts with 'al hacer clic en' (when clicked), followed by a 'por siempre' (forever) loop. Inside the loop is an 'si' (if) block: 'si distancia a puntero del ratón < 50 entonces' (if distance to mouse pointer < 50 then), which contains a 'girar 15 grados' (turn 15 degrees) block. The right snippet also starts with 'al hacer clic en', followed by a 'por siempre' loop. Inside the loop is an 'si' block: 'si distancia < 50 entonces' (if distance < 50 then), containing an 'encender motor' (turn on motor) block. Below this is a 'si no' (if not) block: 'si no entonces' (if not then), containing an 'apagar motor' (turn off motor) block. Below the main code are two separate blocks: 'cuando distancia < 50' (when distance < 50) with an 'encender motor' block, and 'cuando distancia > 49' (when distance > 49) with an 'apagar motor' block.



Movimiento estilo grúa de un WeDo

The image shows a Scratch script for a crane movement simulation. The script starts with a 'when clicked' block, followed by a 'forever' loop. Inside the loop, there are three conditional blocks: 'if up arrow pressed', 'if down arrow pressed', and 'if no keys pressed'. Each conditional block contains specific motor control blocks and a message box.

```
al hacer clic en
por siempre
  si ¿tecla flecha arriba presionada? entonces
    fijar dirección de motor a un lado
    fijar potencia de motor a 100
    encender motor
  si no
    si ¿tecla flecha abajo presionada? entonces
      fijar dirección de motor a inversa
      fijar potencia de motor a 50
      encender motor
    si no
      apagar motor
```

Message boxes:

- El motor sube a máxima velocidad
- El motor baja a mitad de velocidad
- Si no hay teclas presionadas, el motor para.