

Categorías: Ofimática, informática y comunicaciones

OBJETIVOS

Sin objetivos indicados.

CONTENIDOS

Introducción a Scratch

Conceptos básicos

- Los personajes

- ¿Cómo y dónde programamos?

Programación de un juego

- Cómo empezar

- Elementos y valores

- Modificaciones

- Finalizando el juego

Modificaciones

- En el escenario

- En el fondo

- Los efectos de transición

Juegos complejos

- Laberinto (II)

- Laberinto (III)

Proyecto final

