



Cuando empieza el programa

Ejecuta los bloques de código cuando el programa arranca.



Cuando pulse

Ejecuta los bloques de código cuando se pulsa sobre el objeto.



Espera \_\_\_\_ segundos

Espera un número específico de segundos y después continúa con la ejecución del siguiente bloque.



Cuando recibo  
\_\_\_\_\_

Ejecuta los bloques de código cuando el objeto recibe un mensaje específico.



Cuando hay una colisión física con  
\_\_\_\_\_

Permite la ejecución de una secuencia de bloques cuando el objeto colisiona con otro objeto físico determinado.

Envía y espera

\_\_\_\_\_

Envía un mensaje específico a todos los objetos y espera.

Para siempre

Ejecuta indefinidamente las instrucciones colocadas dentro del bloque.

Fin del bucle

Define el fin del bucle "PARA SIEMPRE".

Repetir \_\_\_\_\_ veces

Ejecuta un número específico de veces las instrucciones definidas dentro del bloque.

Fin del bucle

Define el fin del bucle "REPETIR".

Nota \_\_\_\_\_

Con ese bloque se pueden poner comentarios en el código sin cambiar la ejecución del programa.



Si \_\_\_\_\_ es verdadero entonces

Si la condición es verdadera, ejecuta todos los bloques de instrucciones dentro de esta área. Si la condición es falsa ejecuta todos los bloques de lo contrario.



De lo contrario

Define el área de instrucciones alternativas cuando la condición del bloque "SI" es falsa.



Fin del si

Siempre hay con la condición si.



Difundir mensaje

\_\_\_\_\_

Envía un determinado mensaje a todos los objetos.



Coloque en X: \_\_\_\_Y: \_\_\_\_

Coloca el objeto en las coordenadas definidas en X e Y.



Establezca X en: \_\_\_\_\_

Establece la coordenada X del objeto.



Establezca Y en: \_\_\_\_\_

Establece la coordenada Y del objeto.



Incrementar X en: \_\_\_\_\_

Al valor actual de la coordenada X se suma el incremento especificado si es positivo o se resta si es negativo.



Incrementar Y en: \_\_\_\_\_

Al valor actual de la coordenada Y se suma el incremento especificado si es positivo o se resta si es negativo.



Si en el borde, rebota

Si el objeto toca el borde de la pantalla rebota contra él.



Mover \_\_\_\_\_ pasos

Mueve el objeto un número determinado de pasos (por ejemplo 10).



Girar a la izquierda: \_\_\_\_ ° (grados)

Gira el objeto hacia la izquierda (en sentido opuesto a las agujas del reloj) un número específico de grados.



Girar a la derecha: \_\_\_\_ ° (grados)

Gira el objeto hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) un número específico de grados.



Apuntar en la dirección: \_\_\_\_ ° (grados)

Establece la dirección del objeto (en grados).

Apuntar hacia



\_\_\_\_\_

Apunta el objeto actual en la dirección de otro objeto.

Deslizar \_\_\_ segundos a X: \_\_\_ Y: \_\_\_



Desliza el objeto un número determinado de segundos hasta las coordenadas especificadas X e Y.

Llevar atrás \_\_\_ capas



Mueve el objeto un número específico de capas hacia el fondo (el objeto va pasando detrás de otros).

Ir al frente



Mueve el objeto delante de todos los demás, a la capa más alta.

Vibrar por \_\_\_ segundos



Usa la función de vibración del dispositivo por un dado numero de segundos.

**Establece el tipo de movimiento como:**

Rebotar con la gravedad

Define un objeto físico que está afectado por la gravedad, colisiones, etc. Por ejemplo una pelota de ping-pong que choca y rebota con otros objetos que responden a la fuerza de la gravedad.

**Establece el tipo de movimiento como:**

solo otros rebotan

Define un objeto físico que no está afectado por la gravedad - por ejemplo un muro o el suelo- pero que permite a los objetos físicos chocar y rebotar contra él.

**Establece el tipo de movimiento como:**


No rebotar

Define un objeto no físico que no está afectado por la gravedad y que no interacciona con los otros objetos físicos – por ejemplo el fondo - que no colisiona con otros objetos físicos.


**Establecer la intensidad de la fuerza en**

**X: \_\_\_\_\_ Y: \_\_\_\_\_ pasos/segundos**


Establece la intensidad de la fuerza a lo largo de las componentes en los ejes X e Y. La trayectoria del objeto está determinada por la fuerza y la gravedad si el objeto es un objeto físico.

 Girar a la izquierda  
\_\_\_\_\_ grados/segundo


Establece la velocidad de rotación hacia la izquierda (en sentido opuesto a las agujas del reloj) de un objeto en grados por segundo.

 Girar a la derecha  
\_\_\_\_\_ grados/segundo

Establece la velocidad de rotación hacia la derecha (en sentido de a las agujas del reloj) de un objeto en grados por segundo.

 Establecer la gravedad para todos los objetos en  
X: \_\_\_\_\_ Y: \_\_\_\_\_ pasos/segundos<sup>2</sup>

Cambia la dirección del campo gravitacional en las componentes X e Y en pasos por segundos al cuadrado. La aproximación del campo gravitacional de la tierra es X:0 Y:-10.

 Establecer la masa a  
\_\_\_\_\_ kilogramos

Determina la masa de un objeto. Los valores admitidos son 0 y superiores. Ten en cuenta que aumentar la masa de un objeto no influye en la velocidad de caída del mismo por efecto de la gravedad.





## Ajustar el factor de rebote al

\_\_\_\_\_ %

Determina cuánta energía/velocidad de un objeto se pierde (o gana) tras colisionar con otro objeto físico. El factor de rebote de los objetos que colisionan se utilizan para calcular la “violencia” con la que chocan uno contra otro. Los valores admitidos son 0 y superiores, los valores superiores a 1 también son compatible. Si los objetos que colisionan tienen un factor de rebote = 0, no rebotan en absoluto tras la colisión.



## Ajustar la fricción al

\_\_\_\_\_ %

Determina la rapidez/facilidad con la que un objeto puede deslizarse a lo largo de otro. Los valores admitidos están entre 0 y 1, aunque valores superiores a 1 también son compatibles. Cuanto más alto sea el valor de fricción de los objetos, menos se deslizarán.

 Iniciar sonido

Empezar a reproducir el sonido especificado.

 Parar todos los sonidos

Parar todos los sonidos que se están reproduciendo.

 Ajustar el volumen a \_\_\_\_\_ %

Ajustar el volumen de un sonido al porcentaje especificado.

 Incrementar el volumen en \_\_\_\_\_

Al valor actual del volumen del sonido se le incrementa el valor especificado.

 Hablar \_\_\_\_\_

Hablar el texto escrito.



Próxima apariencia

Cambia la apariencia del objeto con la siguiente apariencia. Puedes cambiar el orden de las apariencias de un objeto.



Ajustar el tamaño en \_\_\_\_\_ %

Establece el tamaño del objeto actual al valor especificado.



Incrementar el tamaño en \_\_\_\_\_ %

Al tamaño actual del objeto se le incrementa el porcentaje especificado.



Mostrar

Hacer el objeto visible en la pantalla.



Ocultar

Hacer el objeto invisible.



Ajustar el nivel de transparencia en un \_\_\_\_\_ %

Fijar el nivel de transparencia al valor especificado.



Incrementar el nivel de transparencia en \_\_\_\_\_

Al valor actual de la transparencia del objeto se le incrementa el valor especificado.



Ajustar el nivel de brillo en un \_\_\_\_\_ %

Fijar el nivel de brillo al valor especificado.



Incrementar el nivel de brillo en \_\_\_\_\_

Al valor actual del brillo del objeto se le incrementa el valor especificado.



Limpiar los efectos gráficos

Borra cualquier efecto gráfico del objeto como el brillo y la transparencia.

 Cambiar apariencia a

---

Cambia el objeto con la apariencia especificada. Un objeto puede tener varias apariencias. Esto puede ser visto como diferentes diseños. Distintas apariencias de un mismo objeto se pueden usar para crear animaciones sencillas.

 Encender el flash

---

Enciende el flash del dispositivo.

 Incrementar el nivel de color en

---

Al valor actual del color del objeto se le incrementa el valor especificado.

### Establezca una variable

\_\_\_\_\_

en: \_\_\_\_\_

Fijar la variable a un valor concreto.

### Incrementar la variable

\_\_\_\_\_

en: \_\_\_\_\_

Al valor actual de la variable se le incrementa el valor especificado.

### Mostrar la variable

\_\_\_\_\_

en X: \_\_\_\_\_ Y: \_\_\_\_\_

Muestra el valor de la variable en las coordenadas específicas X e Y de la escena.

### Ocultar la variable

\_\_\_\_\_

Ocultar la variable, por lo tanto no es visible en la escena.