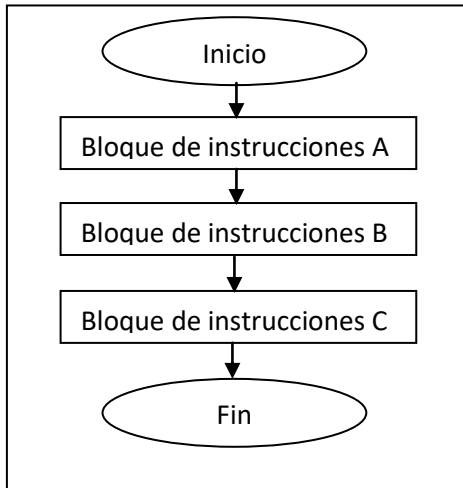


Estructuras secuenciales



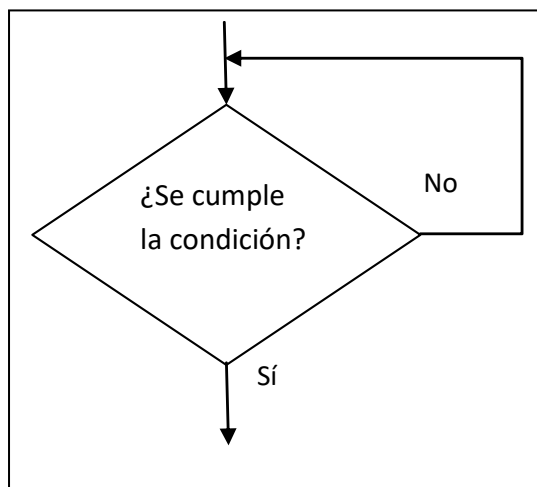
Los bloques se ejecutan en orden, uno a continuación de otro, desde el inicio hasta el final del programa.

En el siguiente enlace <https://scratch.mit.edu/projects/209095680/> se propone un reto. Para cada objeto, ratón y manzana, se existe una estructura secuencial que tienes que ordenar.

Una posible solución podría ser <https://scratch.mit.edu/projects/209093895/>

Ejercicio 1: Añade algunas instrucciones más para modificar el proyecto. Compártelo y envía el número de proyecto a tu profesor.

El bloque de espera.

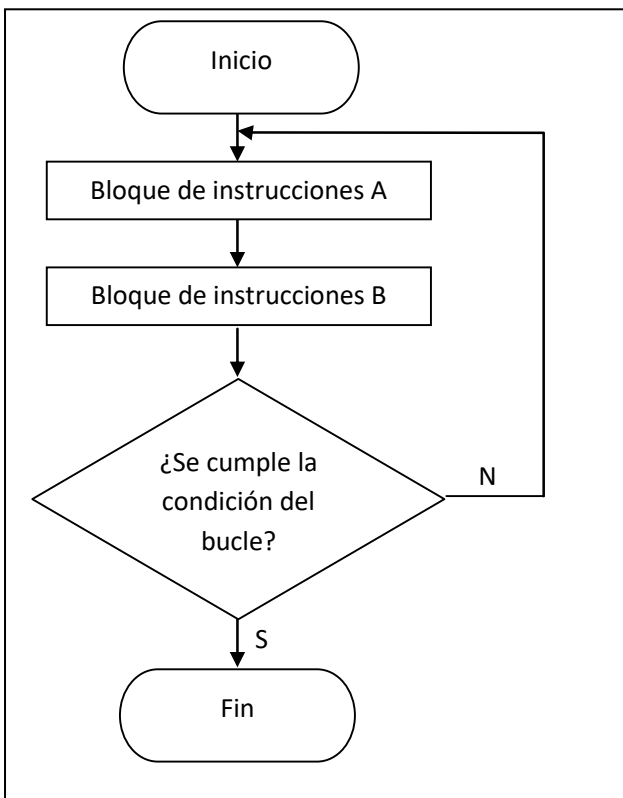


Su correspondiente en Scratch es



Con esta instrucción esperamos hasta que se cumple la condición que hemos introducido en el hexágono; es decir, la secuencia del programa no continúa hasta que suceda o se cumpla algo que esperamos.

Bucles o ciclos



La estructura de bucle (loop) o ciclo es la estructura que se repite hasta que se verifica una condición.

Los bloques de instrucciones A y B se llaman cuerpo del bucle. Si la condición del bucle es falsa, se re ejecuta el ciclo; de otra manera termina el ciclo.

En Scratch tenemos tres tipos de bucles.

	<p>El bucle se ejecuta siempre.</p>
	<p>La condición del bucle es si ha alcanzado las 10 repeticiones.</p>
	<p>Esta es la estructura que aparece en el diagrama de flujo. En el hexágono vendrá la condición y el cuerpo en el interior.</p>