

Operaciones con listas Scratch. Operaciones básicas

Añadir un único elemento



La respuesta del usuario se almacena en *Respuesta* y se añade a la lista *Prueba*.

Añadir muchos elementos



Pedirá elementos hasta que el usuario indique que *NO*.

Operaciones básicas de Borrado



Borrar cualquier elemento



Para borrar un elemento diferente a las operaciones básicas, debemos usar una variable o la instrucción *Respuesta*.

Reemplazar básico



Reemplazar cualquiera



Necesitamos una variable para saber en que posición deseamos realizar el cambio y en respuesta recogemos el nuevo valor.

Buscar



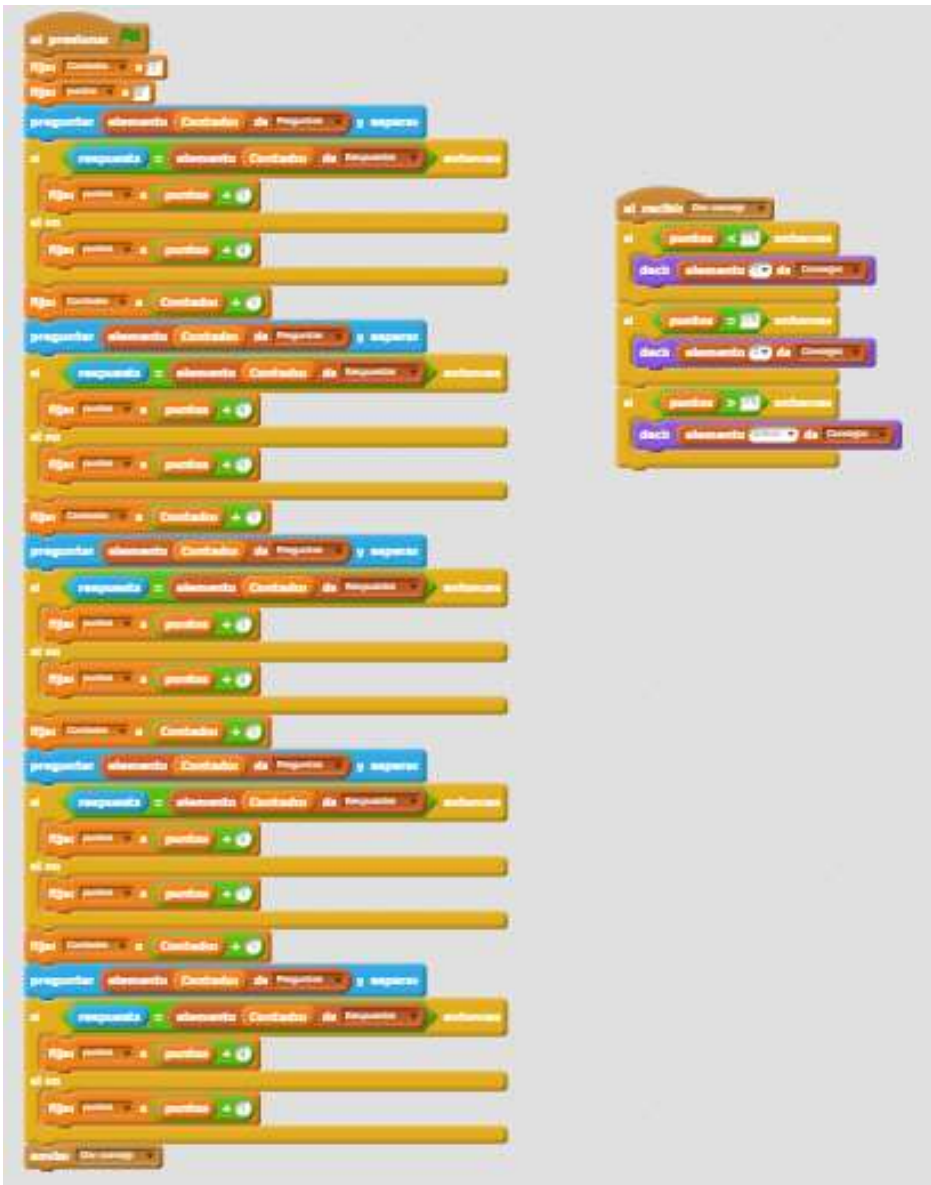
Busca el la lista e indica si el elemento introducido está o no en la lista.

Longitud de la lista

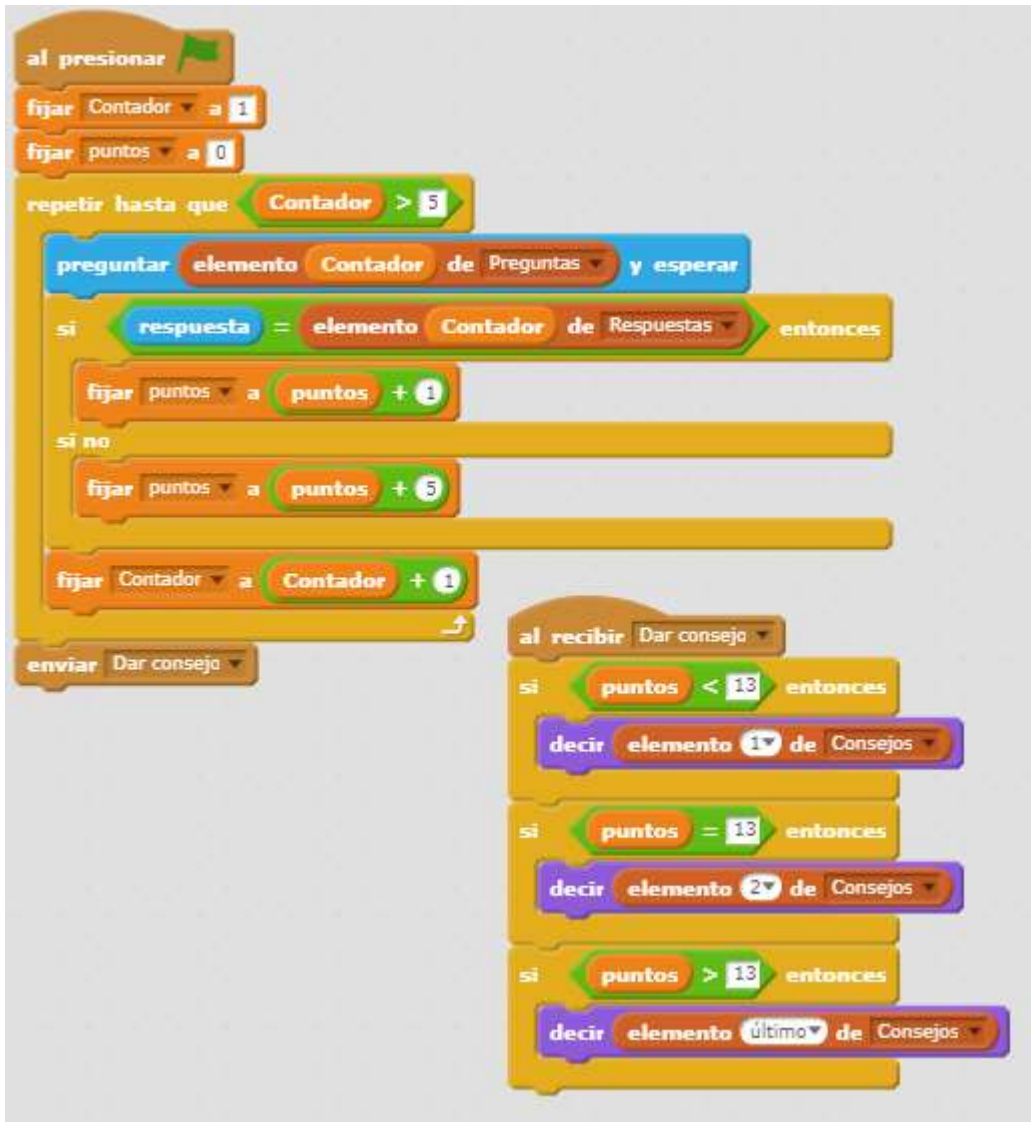


Indica la longitud de la lista usando la instrucción *Unir* para mostrar un texto y el valor de la longitud.

Preguntas básico



Preguntas con bucles



Ordenar una lista

