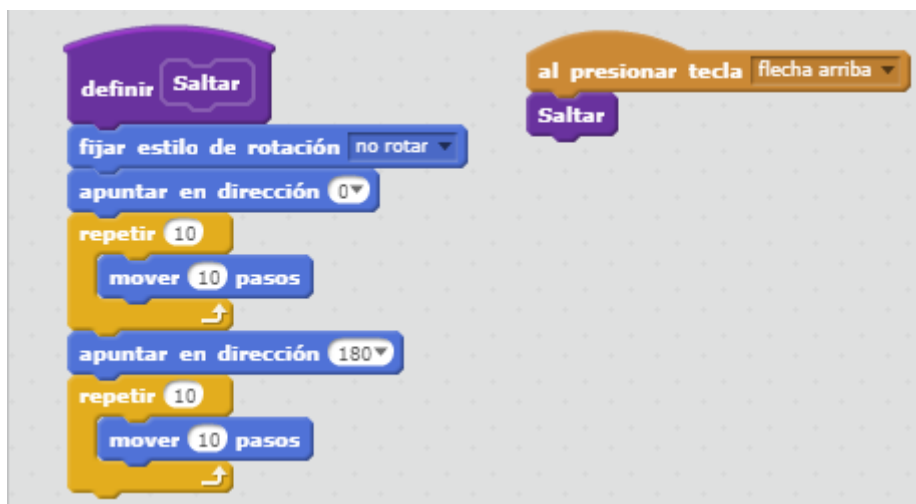


Bloques en Scratch

Bloques sin parámetros

En Scratch podemos agrupar un conjunto de instrucciones en un único módulo, así con utilizar ese módulo se realizarán todas las instrucciones. Veámoslo en un ejemplo:



En primer lugar declaramos el módulo saltar y definimos el conjunto de instrucciones que realizan el salto. En segundo lugar hacemos uso de ese módulo relacionándolo con el evento pulsar ↑. Cada vez que necesitemos saltar de esta forma usaremos el módulo



Bloques con parámetros

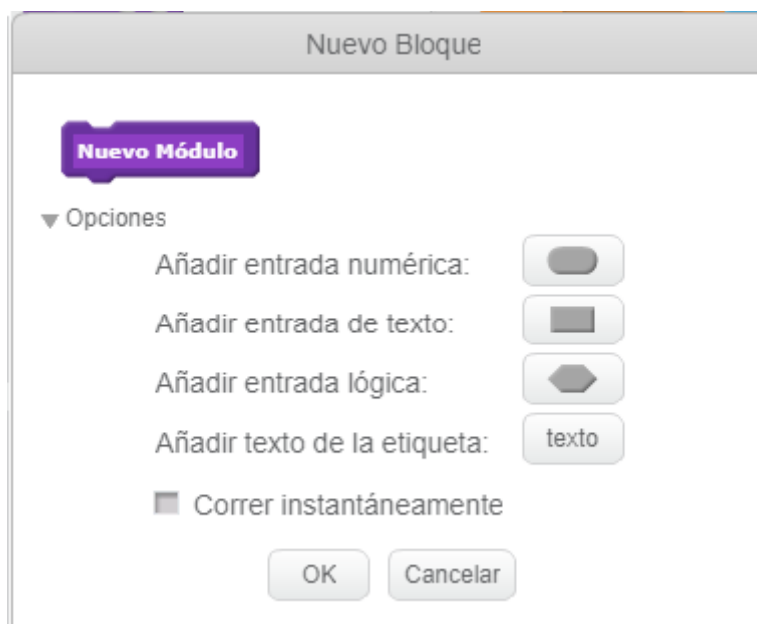
Los parámetros son valores que se le pasan al bloque para que este los use en su interior. Existen diferentes tipos de parámetros:

- Numéricos.
- Texto
- Condiciones
- Añadir una etiqueta explicativa al módulo.

Además existe la opción de que el módulo se ejecute de forma instantánea. Significa que no se refresque al pantalla. Por ejemplo:





Si no marco la opción se observará en pantalla que el objeto recorre todas las posiciones, sin embargo si activamos la opción veremos el objeto en la primera y última posición. Para comprenderlo mejor te invitamos a que lo observes en la práctica.



Para explicar su funcionamiento nos basaremos en varios ejemplos:

Parámetros numéricos:

En él que se pedirá al usuario pregunta por la velocidad del movimiento y la espera antes de cambiar de disfraz. El procedimiento es el siguiente:

- ♣ Estos datos se recogen en las variables  y .
- ♣ Al usar el módulo usar andar le pasamos estas variables.
- ♣ Al usar la definición number1 toma el valor de pasos y number2 toma el valor de espera.



En la definición usamos solamente number1 para indicar los pasos que queremos mover y number2 la espera en segundos antes de cambiar el disfraz.

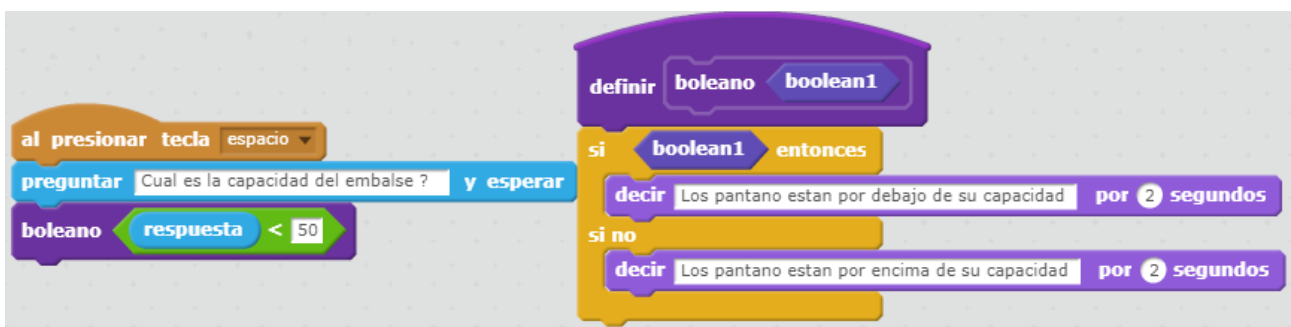


Pide al usuario dos números y muestra la suma.



Parámetro booleano

Pide al usuario la capacidad de un pantano y muestra en pantalla un mensaje, lo realiza usando un parámetro booleano.



El elemento que pasamos como parámetro es la condición del si. En otra ocasión podemos pasar otras condiciones diferentes para mostrar el texto.

Un parámetro de cada clase

Enviamos como parámetro el número de veces que deseamos que se repita, la condición para que se repita y la frase a repetir.



¡¡El beneficio es grande, ya que podemos reutilizar el código y además modificar sus valores!!