

REA 4: Periodismo de datos

2. Antes de empezar vamos a recordar

3. Investigando código en Scratch





Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch



Este bloque permite **dar un valor** a una variable.
 En este caso el nombre de la variable es:
 “mi variable”. Es recomendable asignar nombres
 a las variables que aporten información



Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch



Este bloque permite **recuperar** el valor de una
 variable.
 En este caso recuperaremos el valor
 almacenado en “mi variable”



Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch



Este bloque permite **ejecutar** un código al recibir un mensaje.

En este caso se trata del mensaje “mensaje1”. Se recomienda cambiar el nombre del mensaje.



Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch



Este bloque permite **enviar** un mensaje al programa.

En este caso enviamos el mensaje “mensaje1”.

Recuerda que en el programa debe haber un bloque esperando recibir este mensaje.




Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch



Este bloque ejecuta el código si se cumple la condición

Fíjate que sólo admite bloques en la condición con la forma: 



Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch

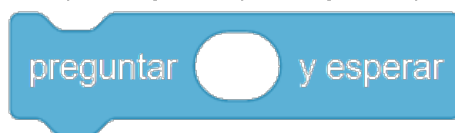


Este bloque **compara** dos elementos.
Si el resultado es cierto devuelve "True", en caso contrario devuelve "False".
Recuerda: True=verdadero y False=falso



Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch



Este bloque hace una **pregunta y espera** la respuesta del usuario.

La respuesta debe introducirse a través del teclado.



Periodismo de datos

Investigando Código en Scratch



“Respuesta” es una variable del sistema donde se **guarda** los datos que el usuario introduce por teclado.

Recuerda que antes de “respuesta” debe haber una “pregunta”.



RE A

A N D A L U C Í A

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS



UNIÓN EUROPEA
Fondos Europeo de Desarrollo Regional



**Junta
de Andalucía**

Consejería de Educación
y Deporte