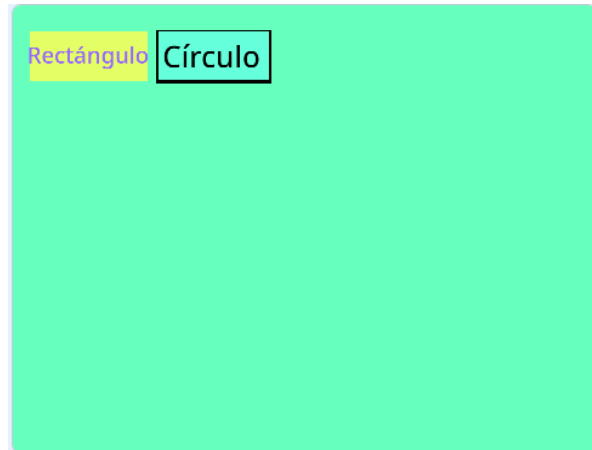


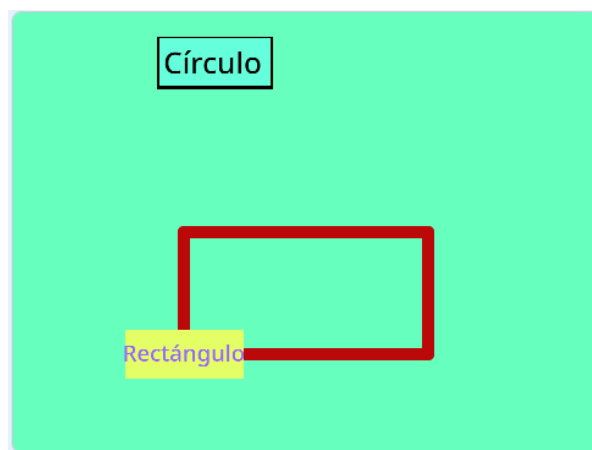
Ejercicio 5 Scratch: “Dibujando figuras geométricas al tocar con el ratón un objeto”

En este ejercicio vamos a dibujar varias figuras geométricas cuando toquemos a un objeto, que será el cartel de la figura geométrica, que es al equivalente a un personaje que vamos a dibujar.

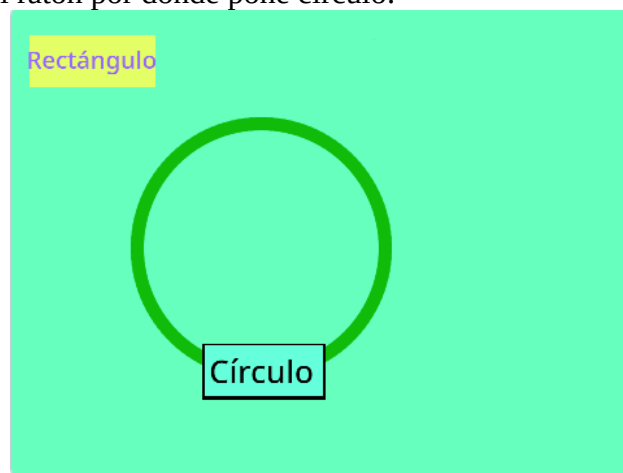
Apartado A



Si pasamos el puntero del ratón por donde pone rectángulo:

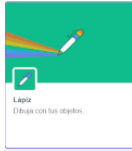


Si pasamos el puntero del ratón por donde pone círculo:



Para usar las herramientas de pintura, tenemos que pinchar en la parte inferior izquierda de la pantalla en el icono 

Y la herramienta lápiz :



Código del rectángulo. Recuerda que es un personaje dibujado por ti.

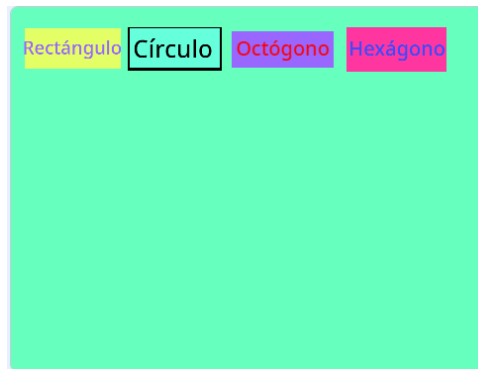


Código del círculo. Recuerda que es un personaje dibujado por ti.



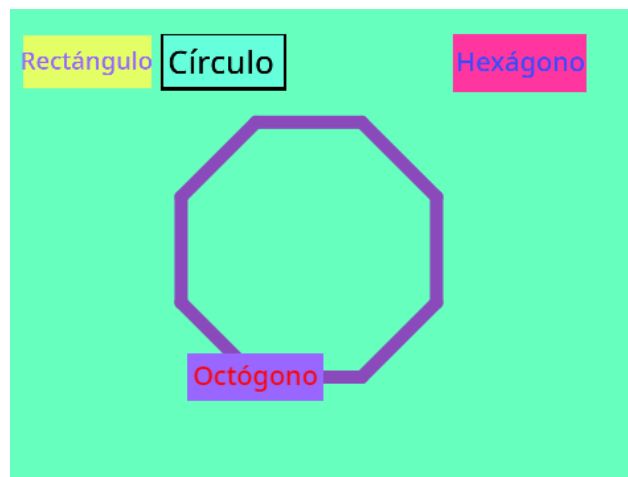
Apartado B

Añadimos 2 elementos más

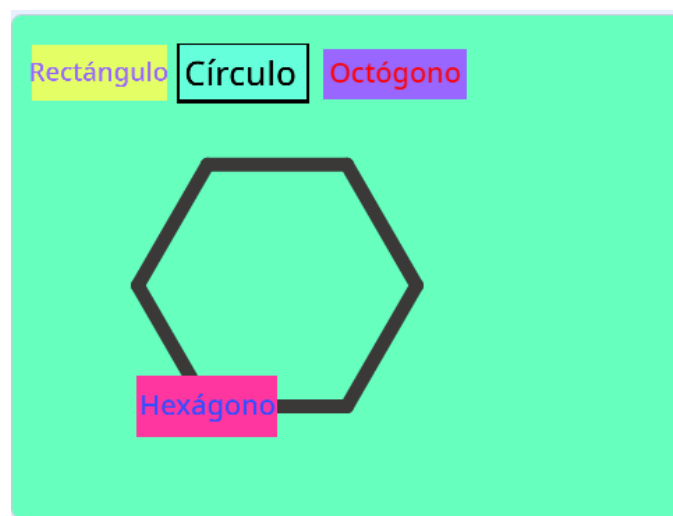


Añadimos el octógono y el hexágono.

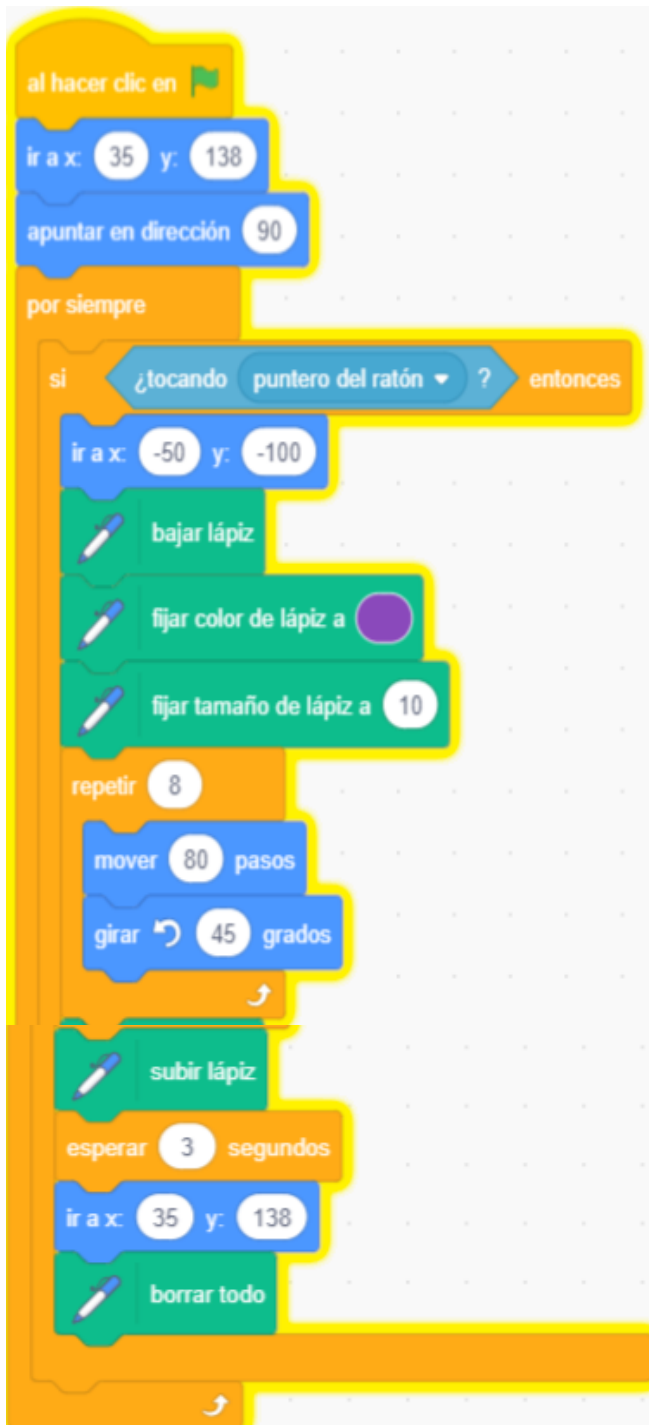
Si pasamos el puntero del ratón por donde pone octógono:



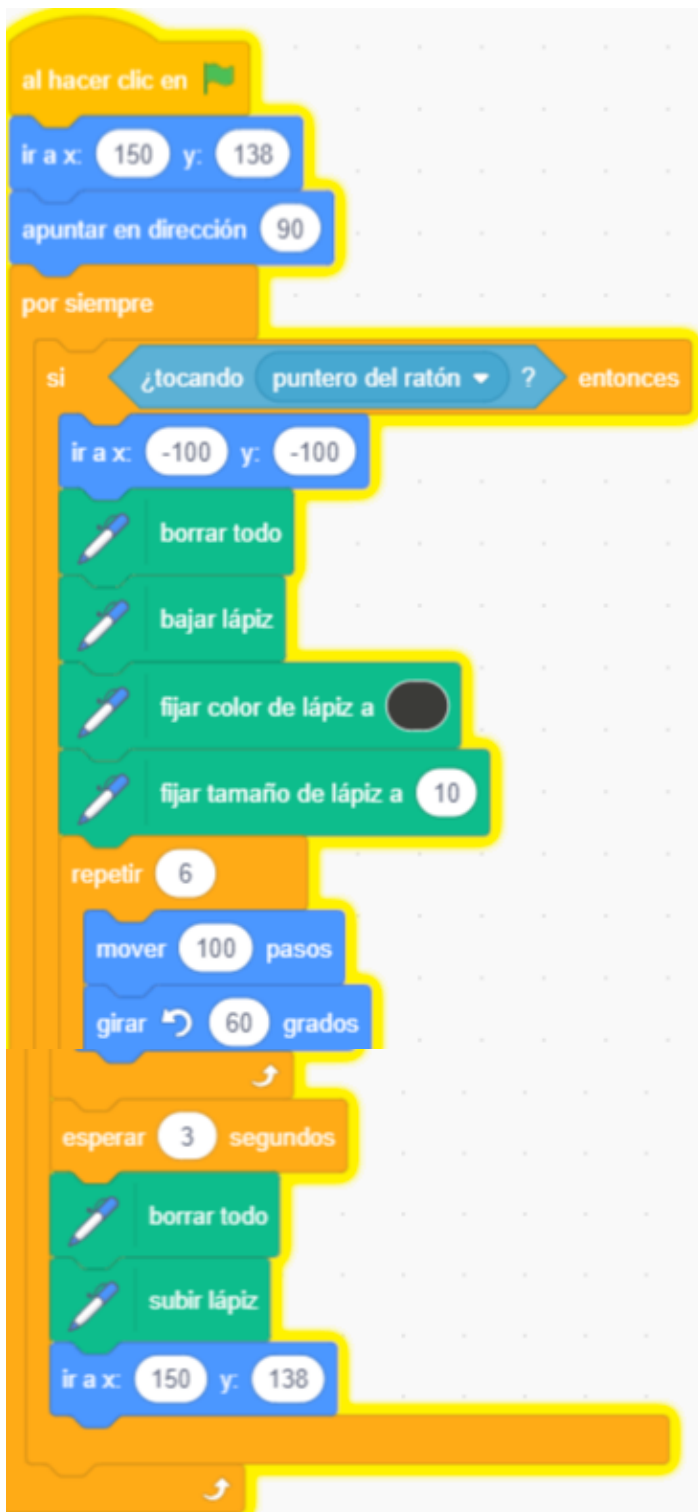
Si pasamos el puntero del ratón por donde pone hexágono:



Código del octógono. Recuerda que es un personaje dibujado por ti.



Código del hexágono. Recuerda que es un personaje dibujado por ti.



Ejercicio extra.

Vas a realizar una tarea similar a la del ejercicio obligatorio.

Pero harás:

- Un cuadrado de 250 de lado.

- Un heptágono de 100 de lado.

- Un pentágono de 120 de lado.

- Un polígono de 9 lados del tamaño que quieras y se vea bien en pantalla.

Todo que esté bien centrado en la pantalla.