


Nombre y Apellidos: _____

1. Crea un programa que pida al usuario la cantidad de lados que debe tener un polígono y lo dibuje. Cada lado tendrá longitud 85 y los ángulos serán $360/n$ grados (por ejemplo, para un pentágono, los ángulos serán de $360/5 = 72$ grados). Guarda el programa con el nombre *scratch1_tunombre*

2. Diseña un programa en Scratch:

Opc1: Diseña un programa en Scratch en el que un personaje (elige el que quieras) se desplace hacia la derecha o hacia la izquierda cuando se pulse la tecla de la flecha derecha o tecla de la flecha izquierda y pare cuando pulse la tecla a. Guarda el programa con el nombre *scratch2_tunombre*

Opc2: Diseña un programa en Scratch en el que el personaje que tú decidas corra hasta un balón y le dé una patada. Cuando esto suceda, suena un sonido, el balón se desplaza hasta el borde del escenario y para. Utiliza el fondo que quieras. Guarda el programa con el nombre *scratch2_tunombre*

3. Realiza con GIMP la siguiente imagen de tamaño 800x600. El fondo es de color azul claro. Dibuja un solo iglú y cópialo dos veces, escalando las copias después. El de en medio está volteado y el del fondo está un poco rotado. El título posee como tipo de letra "Book Antiqua Bold", tamaño 35, color azul oscuro. El esquimal has de buscarlo en Internet, y conviene que tenga el fondo transparente. La nieve está hecha con el pincel , con color azul oscuro. Guarda el resultado con formato png, con el nombre *gimp_tunombre*



Envía todos los archivos guardados al correo pilarsajardo@colegiosanroque.com