



CdA GeoFútbolCode



Dibujando el terreno de juego.



Tarea





Tarea.



Para plasmar el dibujo del campo de fútbol, vamos a utilizar Scratch y sus aplicaciones para dibujar y lo haremos de tal modo que el programa pueda servir para terrenos de distintas dimensiones con solo indicarle la longitud y anchura que deberá tener en campo en cada caso.



Materiales necesarios.



- Conexión a Internet.
- Dispositivo digital para poder ejecutar los programas necesarios para las tareas propuestas (ordenador, tablet, etc.).
- Programa Scratch 3.0 o superior (o acceso online al mismo).

