

1. Cada vez que presiona la tecla B, el objeto aumenta un poco de tamaño. Cada que presiona la tecla S, el tamaño del objeto disminuye.

2. Cuando el objeto se sitúa en el 25% más alto de la pantalla, dice: "Me gusta estar aquí arriba".

3. Cada vez que el objeto toque algo de color azul, toca una nota musical alta. Cuando el objeto toque algo de color rojo, reproduce una nota musical baja.

4. Siempre que choquen dos objetos, uno de ellos dice "Lo siento"

5. Cuando el objeto gato se acerca al objeto perro, el gato se voltea y corre alejándose del perro.

6. Cada vez que haga clic en el fondo, aparece una flor.

7. Siempre que haga clic en un objeto, los demás objetos deben bailar.

8. Cuando el puntaje alcanza 10, cambia el escenario (fondo).

9. El objeto cae como si lo controlara la gravedad, pero se detiene cuando toca la tierra verde.

10. El objeto sigue al puntero del ratón.

11. Según el objeto que se presione (botón amanecer, sol, luna), debe cambiar el escenario a "amanecer / mediodía / noche".

12. Una avioneta se desplaza de izquierda a derecha por el escenario, cuando toca el borde derecho la avioneta debe iniciar de nuevo su desplazamiento desde el borde izquierdo.

13. Un objeto se desplaza por un fondo en el que algunas partes tienen diferentes colores. Cuando el objeto toca un color debe tocar algún sonido (un sonido diferente por color).

14. Dados tres objetos, asociar cada uno a un contexto diferente (playa, ciudad, campo, etc.). Al presionar un objeto, este se debe esconder y el fondo debe cambiar al contexto que le corresponde; los otros dos objetos deben permanecer visibles. Siempre deben permanecer en el escenario los dos objetos a los cuales no les corresponde el fondo visible.

15. Generar un contador de los números del 1 al 10. Los números se deben mostrar en una variable desplegada en pantalla.

RETOS RESUELTOS: <https://scratch.mit.edu/studios/5362653/>