

1. Cada vez que preme a tecla B, o obxecto aumenta un pouco de tamaño. Cada vez que se preme a tecla S, o tamaño do obxecto diminúe.

2. Cando o obxecto se sitúa no 25% más alto da pantalla, di: "Gústame estar aquí arriba".

3. Cada vez que o obxecto toque algo de cor azul, toca unha nota musical alta. Cando o obxecto toque algo de cor vermella, reproduce unha nota musical baixa.

4. Sempre que choquen dous obxectos, un deles di "Síntoo"

5. Cando o obxecto gato se achega ao obxecto can, o gato vólvese e corre afastándose do can.

6. Cada vez que faga clic no fondo, aparece unha flor.

7. Sempre que faga clic nun obxecto, os demais obxectos deben bailar.

8. Cando a puntuación acade 10, cambia o escenario (fondo).

9. O obxecto cae como si o controlara a gravidade, pero detense cando toca a terra verde.

10. O obxecto segue ao punteiro do rato.

11. Segundo o obxecto que se preme (botón amencer, sol, lúa), debe cambiar o escenario a "amencer / mediodía / noite".

12. Unha avioneta desprázase de esquerda a dereita polo escenario, cando toca o borde dereito a avioneta debe iniciar de novo o seu desprazamento desde o borde esquerdo.

13. Un obxecto desprázase por un fondo no que algunhas partes teñen diferentes cores. Cando o obxecto toca unha cor debe tocar algún son (un son diferente por cor).

14. Dados tres obxectos, asociar cada un a un contexto diferente (praia, cidade, campo, etc.). Ao premer un obxecto, este debe agocharse e o fondo debe cambiar ao contexto que lle corresponde; os outros dous obxectos deben permanecer visibles. Sempre deben permanecer no escenario os dous obxectos aos cales non lles corresponde o fondo visible.

15. Xerar un contador dos números do 1 ao 10. Os números débense amosar nunha variable despregada en pantalla.

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