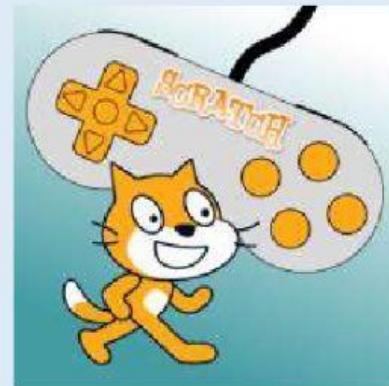


Actividad con Scratch.

Aprendamos programando.



Resuelve los siguientes ejercicios:

Actividad Nro. 1

Observa las imágenes y acomoda según corresponda en el cuadro.

Enunciado del problema desarrollado: "Realizar un programa donde nuestro objeto solicite dos números por pantalla, los sume y muestre el resultado"



Actividad Nro. 2

Observa la imagen cuidadosamente y tilda las opciones correctas.

```

al hacer clic en 
ir a x: -1 y: -205
cambiar disfraz a creature1-b
dar a NumeroA el valor 0
dar a NumeroB el valor 0
repetir (17)
mover (10) pasos
apuntar en dirección 0

preguntar Para mostrarte el número mas grande entre dos opciones ¿Me puedes dar un numero entre 1 y 100?
cambiar disfraz a creature1-a
repetir hasta que respuesta < 100
preguntar Entre 1 y 100 y esperar
sumar a NumeroA respuesta
preguntar Ahora uno diferente y esperar

repetir hasta que NumeroA < respuesta o NumeroA > respuesta
preguntar Un numero diferente al primero y esperar
sumar a NumeroB respuesta
cambiar disfraz a creature1-c
si NumeroA > NumeroB entonces
decir unir Este es el número mayor NumeroA durante 2 segundos
si no
decir unir Este es el número mayor NumeroB durante 2 segundos

```



Opciones: Tilda todas las correctas.

- Solo se puede ingresar dos números diferentes.
- Permite un rango del 1 al 100.
- El resultado es el mayor de ambos números
- Se pueden ingresar varios números
- Nuestro programa solicita dos números diferentes y demuestra cual es el menor.
- Realiza preguntas.
- Solo permite un rango entre el 1 al 96.
- Solicita números por pantalla.
- El resultado es el menor de ambos números.
- Realiza cambios de disfraz.
- Nuestro programa solicita dos números diferentes y demuestra cual es el mayor.



Gracias por tu participación.

Ahora envíale a tu profesora.