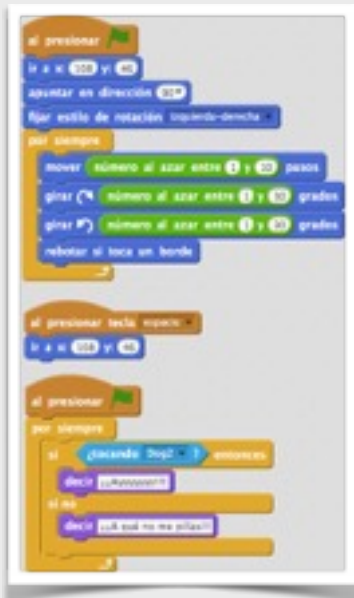


# PLAY SCRATCH

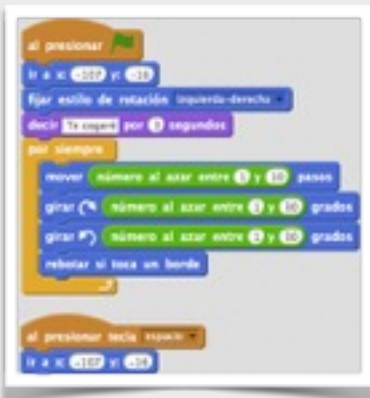
## Tarea Número 6- El gato pregunta

### Resolvemos el ejercicio anterior

Hemos hecho pocos cambios, el programa del gato quedaría así:



Y el del perro el siguiente:



Tarea 5.4. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/92861432/>

### ¿Cómo podemos preguntar?

Cualquier personaje de Scratch puede hacer preguntas que podemos contestar a través del teclado de nuestro PC. Para realizar una pregunta es tan fácil como utilizar el siguiente bloque:



Una vez que escribimos la pregunta y si le añadimos un "llamador de eventos" como presionar la bandera verde. Al pulsar ésta el personaje hará la pregunta, si queremos que luego éste la reproduzca tendremos que utilizar el bloque decir con el bloque "respuesta":



Incluso también podemos utilizar el bloque unir si queremos agregar algún texto por delante, eso sí, nos tenemos que acordar de dar un espacio después de cada palabra para que Scratch no las junte:



### El gato dice nuestra respuesta:

Nuestro programa quedaría de la siguiente manera, y si lo probáis veréis que el gato utiliza nuestra respuesta para saludarnos:



Si queréis comprobar vuestro ejercicio aquí lo tenéis en el estudio:

Tarea 6.1. resulta: <https://scratch.mit.edu/projects/92661874/>

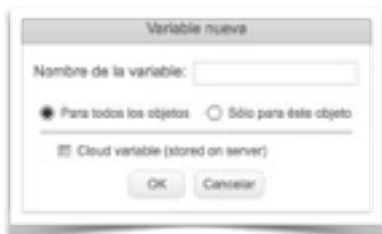
## Aprendemos a crear variables:

Las variables en Scratch nos sirven para guardar datos. Estas variables funcionan como carpetas en las que guardamos la información y luego en algún momento utilizamos.

Para crear una variable tenemos que ir a Datos, y pinchar en crear una variable:



Ahora tenemos que dar un nombre a nuestra variable, que en nuestro caso será "respuesta1", y dejaremos la selección de para todos los objetos:



Una vez creada la variable nos aparecerán unos bloques nuevos en Datos, que serán los utilizaremos para guardar datos:



## Ahora vamos a utilizar variables en nuestro ejercicio:

Lo que vamos a utilizar son 3 variables para guardar 3 datos en concreto, que serán: Nombre, edad y ciudad de residencia. Para ello tenemos que crear 3 variables (respuesta1, respuesta2 y respuesta3).

Una vez creadas y después de cada pregunta tendremos que colocar el bloque "fijar variable a":



En el lugar que pone el 0 tendremos que incrustar el bloque "respuesta" de la siguiente manera:



Así lo haremos con las tres respuestas, y al final del programa tendremos que añadir un bloque de decir uniendo las 3 variables. Nuestro programa quedará de la siguiente manera:



Tarea 6.2. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/92749850/>

## Es tu turno, ahora intenta hacer el siguiente ejercicio:

Ahora lo que queremos es que hagas un programa similar al anterior pero con dos preguntas más, y en el que haya 2 personajes y un fondo. Si quieres puedes personalizar las preguntas. ¡¡¡Mucho ánimo que es muy fácil!!!

