

# PLAY SCRATCH

## Tarea Número 7- El gato suma

### Resolvemos el ejercicio anterior

Un programa podría ser el siguiente, aunque aquí no sale entero:



Lo puedes ver aquí:

**Tarea 6.3. resuelta:** <https://scratch.mit.edu/projects/92751269/>

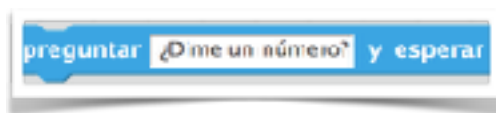
### Nueva pieza:

Ahora lo que vamos a intentar es hacer otro ejercicio con variables para ver como nos puede ayudar a trabajar para nuestras operaciones matemáticas, para ello vamos a utilizar una pieza nueva de operadores que nos indica una suma:

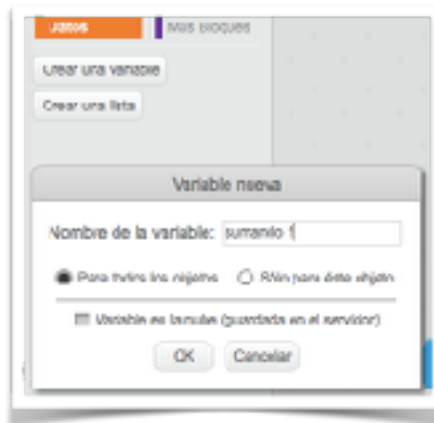


### ¿Cómo nos puede ayudar a sumar?

El utilizar variables nos puede ayudar para hacer operaciones, contadores y puntuaciones parciales y totales de nuestros programas. En nuestro caso lo que vamos a hacer es que nuestro gato nos va a preguntar un número:



Ahora necesitamos crear una variable. Esta variable va a recoger el primer sumando en nuestro caso. Os recordamos como se crea una variable: Tenemos que ir a datos, y dar al icono de "Crear una variable":



Le vamos a poner de nombre "sumando 1". Una vez que tenemos esa variable ya podemos crear nuestra primera parte del programa. Detrás de la pregunta vamos a hacer como en el ejercicio anterior: fijar "sumando 1" a la respuesta, de la siguiente manera:



## Ahora creamos la segunda variable:

En la segunda variable los que vamos a hacer es llamarla "sumando 2", de la misma manera que la anterior:



Antes de fijar esta variable a la respuesta, tendremos que escribir la segunda pregunta ¿no? Pues la creamos con el siguiente formato:



Y ahora fijamos la respuesta al sumando 2:



Por último ya solamente nos falta que el gato nos de el resultado de nuestra operación, y es el momento en el que tenemos que utilizar nuestro "operador". Por tanto lo primero que vamos a hacer es coger el bloque "Decir por 2 segundos", y dentro colocar el bloque unir. Dentro de la primera parte de unir pondremos "El resultado es" y en la segunda el sumando con las 2 variables.

Ahora lo que tenemos que hacer es unir estos bloques, primero el de decir por 2 segundos con el de unir:



Después necesitamos añadirles el operador:



Por último añadimos las variables dentro de los sumandos, y escribimos en la primera parte "El resultado es", no olvidéis dar un espacio después de los dos puntos, para que lo deje antes del resultado:



## El gato ya suma:

Nuestro programa quedaría de la siguiente manera, y si lo probáis veréis que el gato ya suma:



Si queréis comprobar vuestro ejercicio aquí lo tenéis en el estudio: Tarea 7.1. resulta: [https://scratch.mit.edu/projects/131895569/](https://scratch.mit.edu/projects/131895569)

## Es tu turno, ahora un reto:

Ahora lo que queremos es que hagas un programa similar al anterior pero ahora el gato debe andar los mismos pasos que de el resultado de la suma. Para ello os damos una pequeña pista, para que el gato ande los pasos oportunos hay que crear un bucle que tenga mover 10 pasos y ¿cuántas veces?, pues el resultado de la suma, que tendrá que ser una nueva variable. ¡¡¡Venga ánimo!!!

