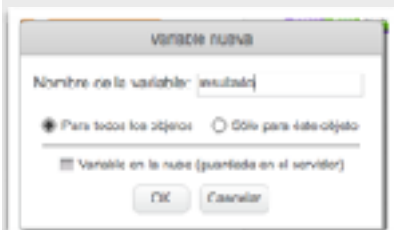


PLAY SCRATCH

Tarea Número 8- El gato nos ayuda a multiplicar

Resolvemos el reto anterior

El programa era muy similar a la Tarea 7.1. pero teníamos que hacer una cosa. Debíamos de crear primero una variable nueva llamada "Resultado":



Posteriormente lo que teníamos que hacer es fijar a esta variable el sumando:



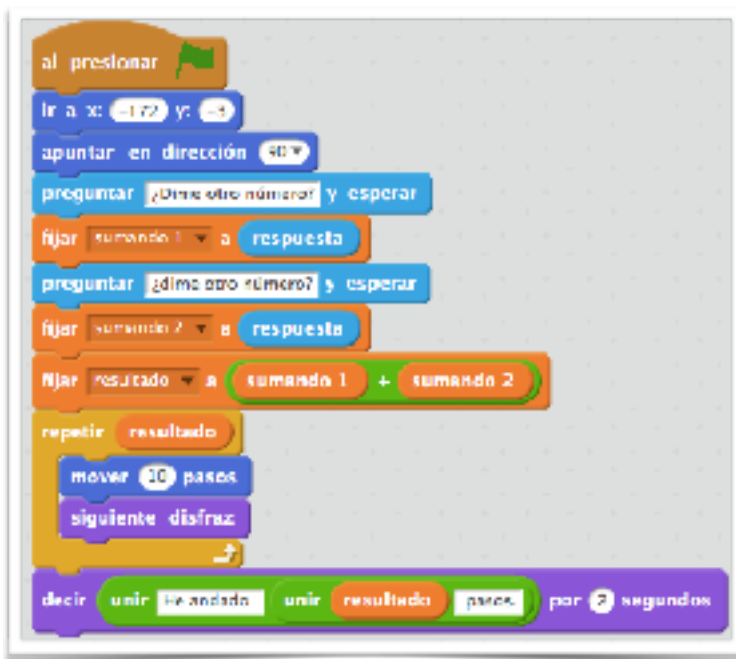
Por último tendríamos que hacer un bucle en el que el gato se moviera los pasos del resultado:



Por último podíamos añadirle un punto de inicio, un bloque en el que dijera los pasos que se movía, e incluso un apuntar 90 para que siempre se moviera en esa dirección.

Nuestro reto quedará así:

Una vez que hemos visto todos los pasos ya tenemos nuestro programa ¿no?



Tarea 7.2. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131900172/>

¿Nos puede ayudar también a multiplicar?

Ahora lo que queremos es hacer un programa similar a la Tarea 7.1. pero en el que en vez de sumar, el gato multiplique dos números, pero esta vez, como en el ejercicio anterior vamos a crear una variable en la que guardes el resultado, también tenemos que renombrar las variables "sumando 1" y "sumando 2" a "número 1" y "número 2".



Ya tenemos nuestro programa:

Una vez creadas las variables, lo único que tenemos que hacer es que la variable resultado contenga el producto de los dos números. Nuestro programa quedaría así:



Tarea 8.1.: [https://scratch.mit.edu/projects/131899474/](https://scratch.mit.edu/projects/131899474)

Ahora es el gato el que nos pregunta:

Ahora lo que vamos a hacer es que el gato nos diga dos número al azar, para ello tenemos que utilizar el siguiente bloque:



Este bloque lo utilizaremos para fijar el número 1 y el número 2 y después tendremos que fijar la variable resultado al producto del número 1 y el 2:



Ahora el gato nos va a preguntar ¿Cuánto es la multiplicación que ha calculado?

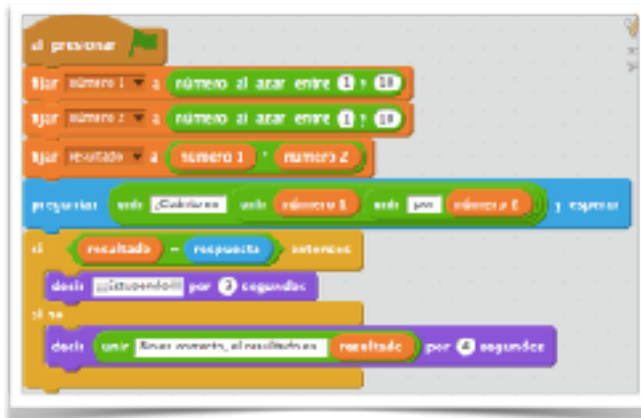
Lo que tenemos que hacer ahora es coger un bloque preguntar, y en la segunda parte juntar 3 bloques de unir. Y nos quedarán 4 huecos, en el primero haremos la pregunta "Cuánto es" y dejaremos un espacio, en el segundo pondremos la variable "número 1", en el tercero dejaremos un espacio luego " por " y un espacio y por último la variable "número 2", quedará de la siguiente manera:



Ahora una vez que la persona nos conteste, nosotros tenemos que hacer que si contesta correctamente le digamos "Estupendo" y si no es así "No es correcto, el resultado es ¿?". Por lo que tenemos que utilizar un bloque "SI / SI NO". Arriba tendremos que poner un bloque de igualación en el que si el resultado es igual a la respuesta.



En el SI es en el sitio que le decimos "Estupendo" y en SI NO le decimos "No es correcto, el resultado es ¿?". Para decirle el resultado tendremos que usar un bloque de unir y en la segunda parte poner la variable "resultado". Si quieres que se repita por un bucle por siempre a todo el programa.



Tarea 8.2. resulta: <https://scratch.mit.edu/projects/131903678/>

Es tu turno, ahora un pequeño reto:

Ahora lo que queremos es que nuestro programa para repasar las multiplicaciones se repita durante 10 veces. ¿Sencillo no?

