

# PLAY SCRATCH

## Tarea Número 9- El gato hace un juego de multiplicaciones

### Resolvemos el reto anterior

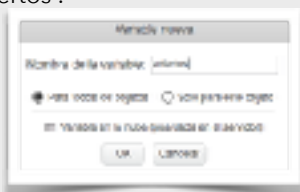
El programa era muy sencillo ¿verdad? Solamente había que poner un bucle de "Repetir 10 veces" a todo el programa y el resultado nos quedaría así:



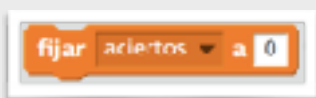
Tarea 8.3. resuelta: [https://scratch.mit.edu/projects/131906657/](https://scratch.mit.edu/projects/131906657)

### Añadimos un contador de aciertos

Scratch y sus variables lo que nos permite muy fácilmente es crear marcadores de aciertos y errores en nuestros programas. Para ello creamos una variable llamada "aciertos".



Para que sean contadores siempre las tenemos que iniciar en valor "0" con el siguiente bloque al principio del programa:

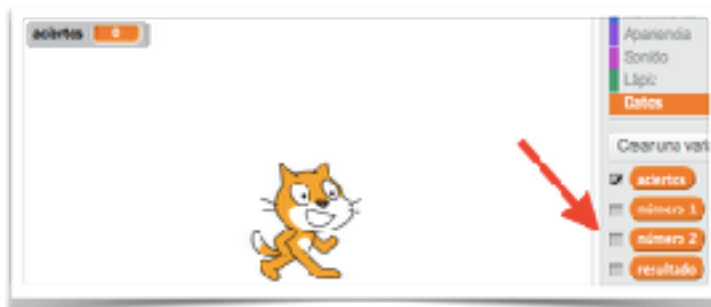


### Nuestro marcador funciona:

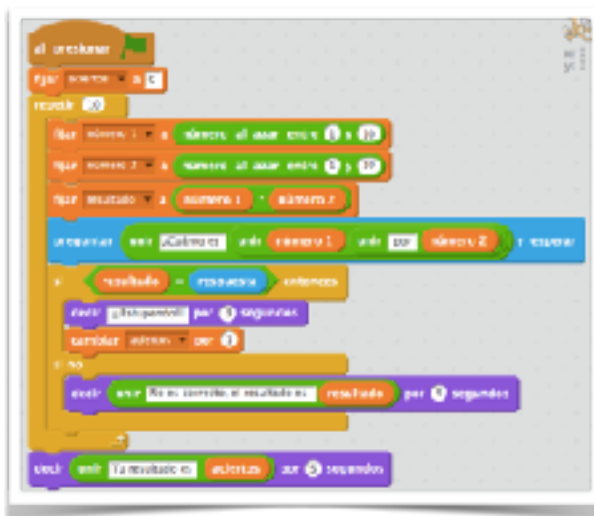
Ahora cada vez que acertemos, después de decir "Estupendo", habrá que poner cambiar aciertos por 1 (Esto significa que damos un punto por cada acierto):



Para finalizar nuestro programa tendríamos que hacer dos cosas, una es quitar los "tics" de las variables que no nos interesa ver, y dejar únicamente la de aciertos:



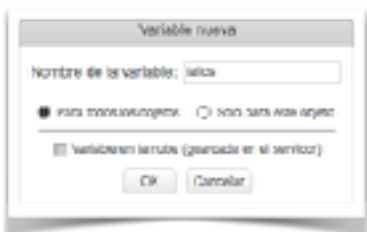
Y por último al final de nuestro programa decir el resultado de los aciertos de las 10 multiplicaciones. Para ello en un bloque decir colocamos un bloque unir en la que la primera parte ponemos "Tu resultado es " y en la segunda parte la variable aciertos, y nuestro programa queda así (no olvidéis el espacio):



Tarea 9.1. resuelta: <https://scratch.mit.edu/projects/131907514/>

## Ahora creamos otra variable para los fallos:

Creamos una variable para los fallos:



Iniciamos también esta variable a "0" y en el condicional SI NO cambiamos esa variable por 1 cada vez que fallemos:



Y por último ahora en el resultado tendremos que hacer una resta entre aciertos y errores:



Nuestro programa ahora lo que hará que restará a los aciertos los fallos y el resultado será ese:



Cuando acabes tu tarea, recuerda guardarla como Tarea 9.2\_TU NOMBRE. Si quieres ver la Tarea 9.2.: <https://scratch.mit.edu/projects/131909235/>

## ¿Hacemos un examen?

Ahora lo que vamos a hacer será que además de decirnos la nota final nos diga si hemos aprobado o hemos suspendido. Para ello en el final del programa anterior tendremos que crear una variable nueva, que se llama "nota" que guarde el resultado de la resta entre aciertos y fallos.



Para que el programa nos diga si hemos aprobado o no, tenemos que poner otro condicional SI / SI NO, en el que si la nota es <4 diremos que "Hay que seguir practicando" y SI NO diremos "¡¡¡Fenomenal!!!" de la siguiente manera:



Tarea 9.3. resulta: <https://scratch.mit.edu/projects/131910678/>

## Es tu turno, ahora un pequeño reto:

Es tu turno y lo que queremos es que programes a nuestro gato para que cuente del 1 al 10 el solo. Te damos una pequeña pista, debes crear una variable, que se fije en un número, y que cambie de uno en uno 10 veces. Seguro que ya sabes hacerlo ¡¡¡Mucho ánimo!!! No olvides guardarlo.

