

Informática Básica

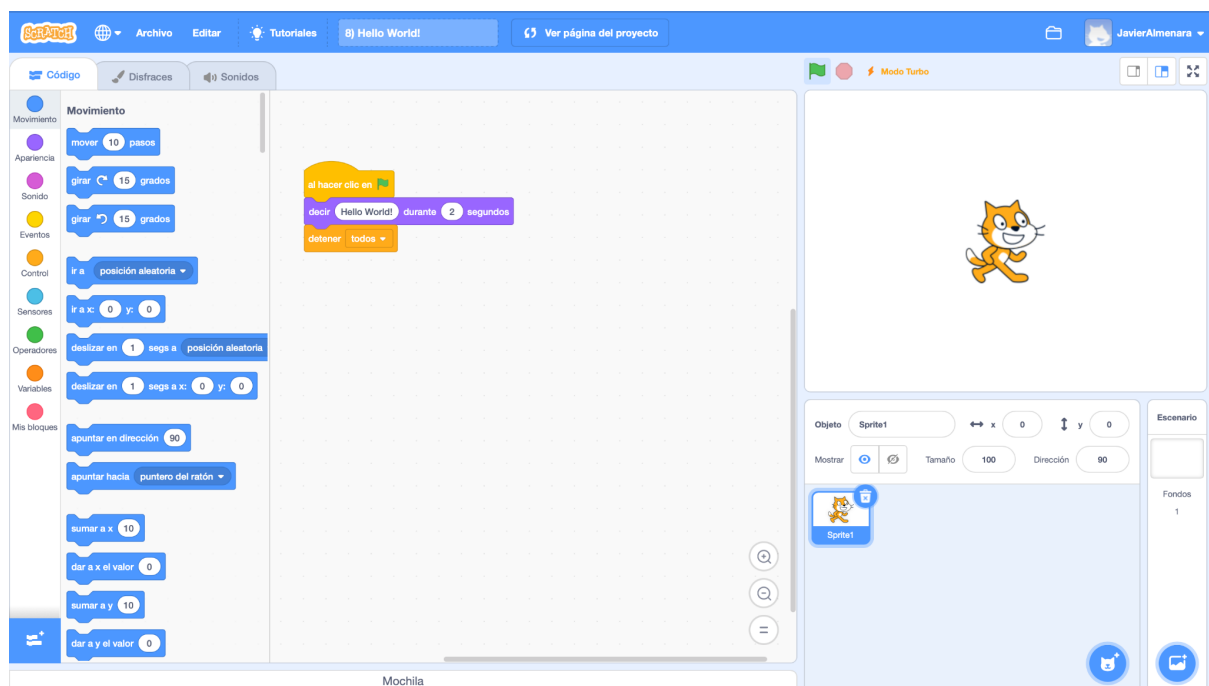
Práctica 03. Algoritmos, Sentencias y Programas. Scratch y Blockly.

Apellidos y Nombre : **Almenara Herrera Javier**

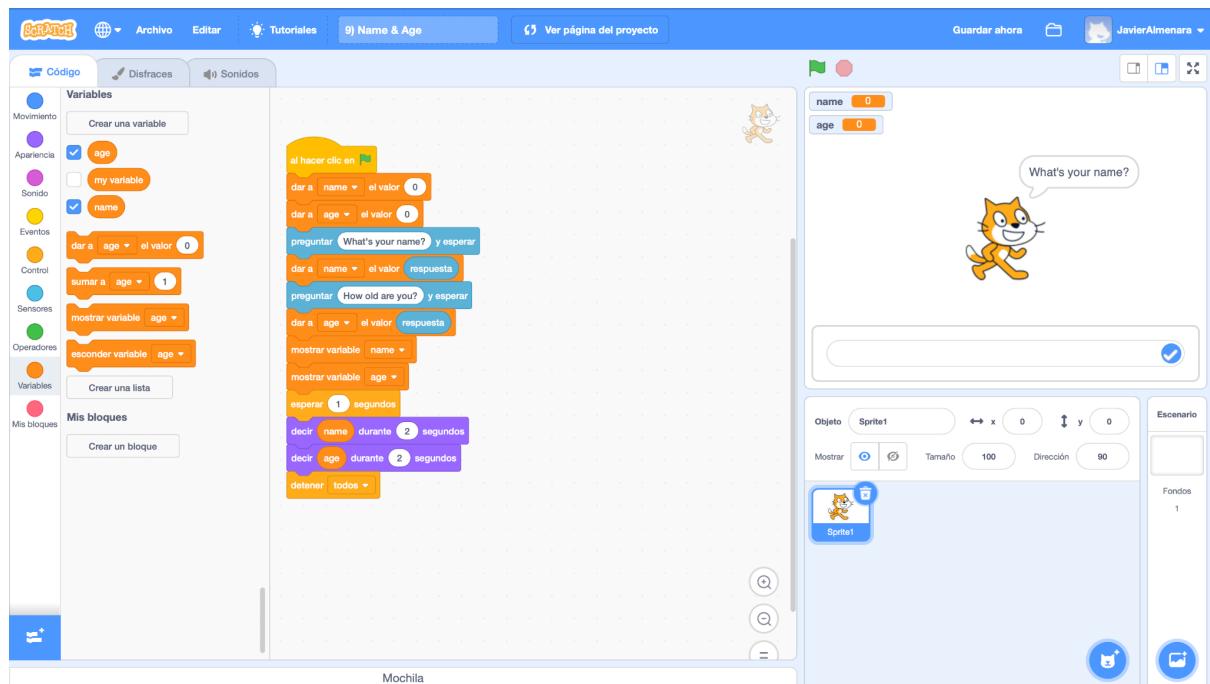
E-mail: alu0101466552@ull.edu.es

Se adjunta a continuación las once imágenes correspondientes a las capturas de pantalla que acreditan la realización de algunos de los ejercicios propuestos en la práctica.

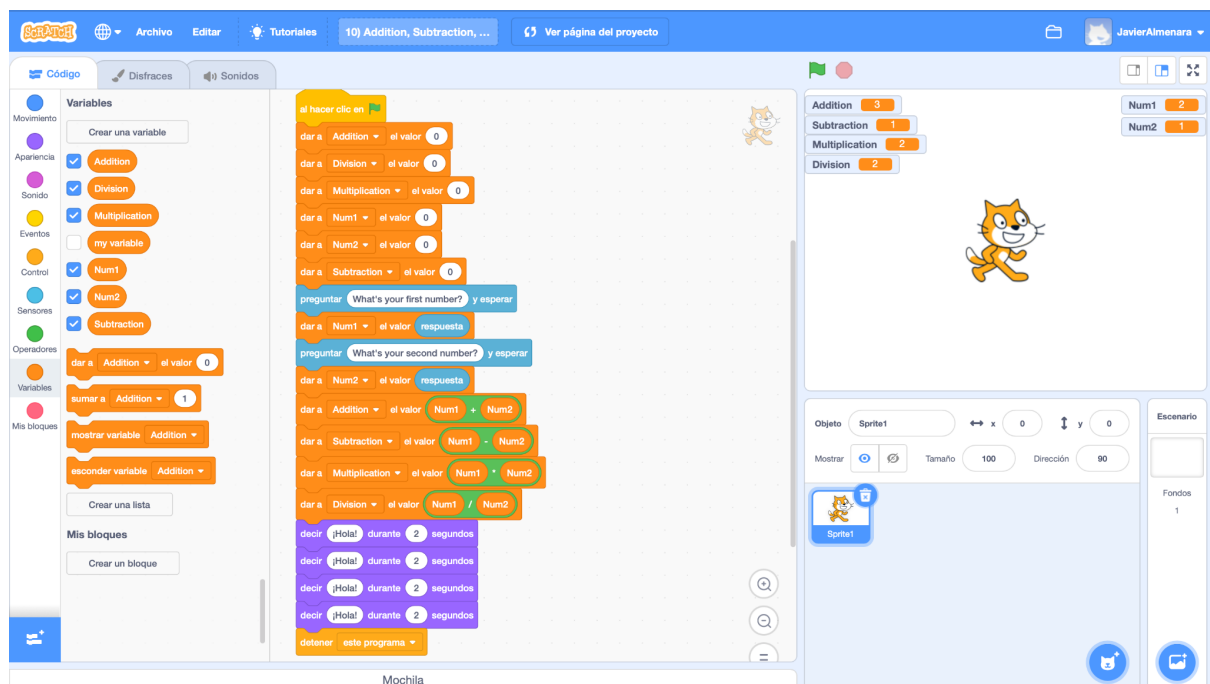
1.-Es una tradición en Informática que el primer programa que se escribe en un lenguaje de programación es uno que simplemente imprime Hello World! en la pantalla del ordenador. Escriba en [Scratch](https://scratch.mit.edu) el programa Hello World!.



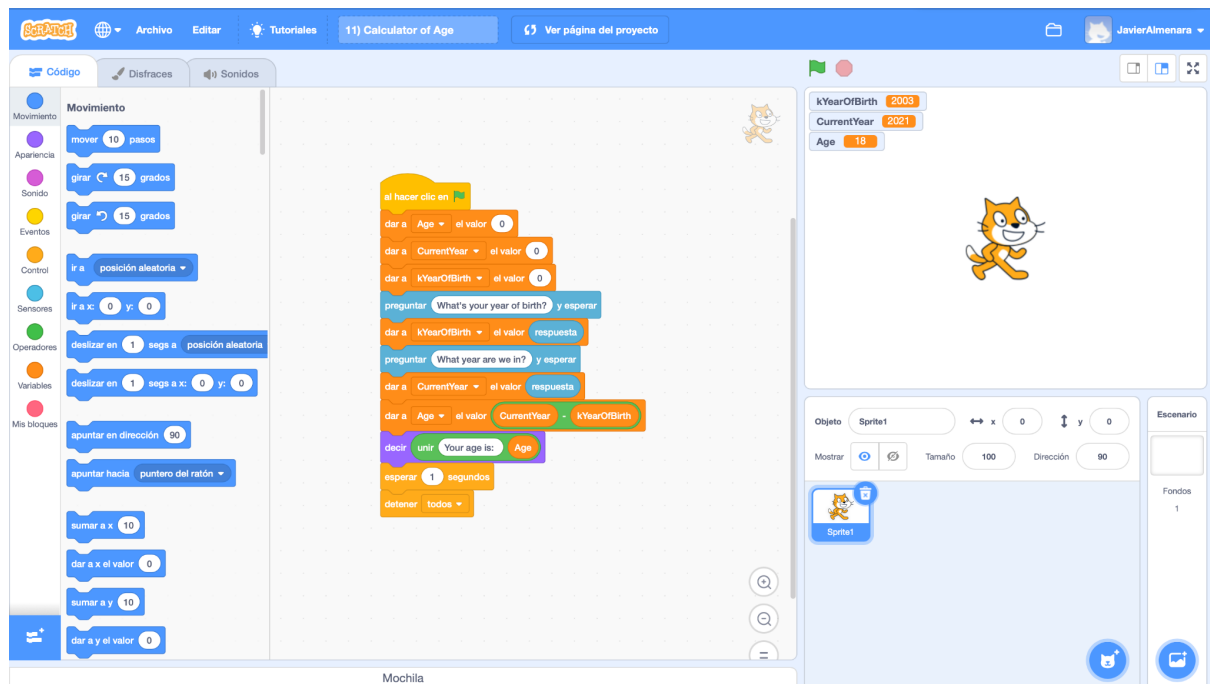
2.- Desarrolle un programa en [Scratch](https://scratch.mit.edu) que pregunte al usuario su nombre y edad y los imprima en pantalla.



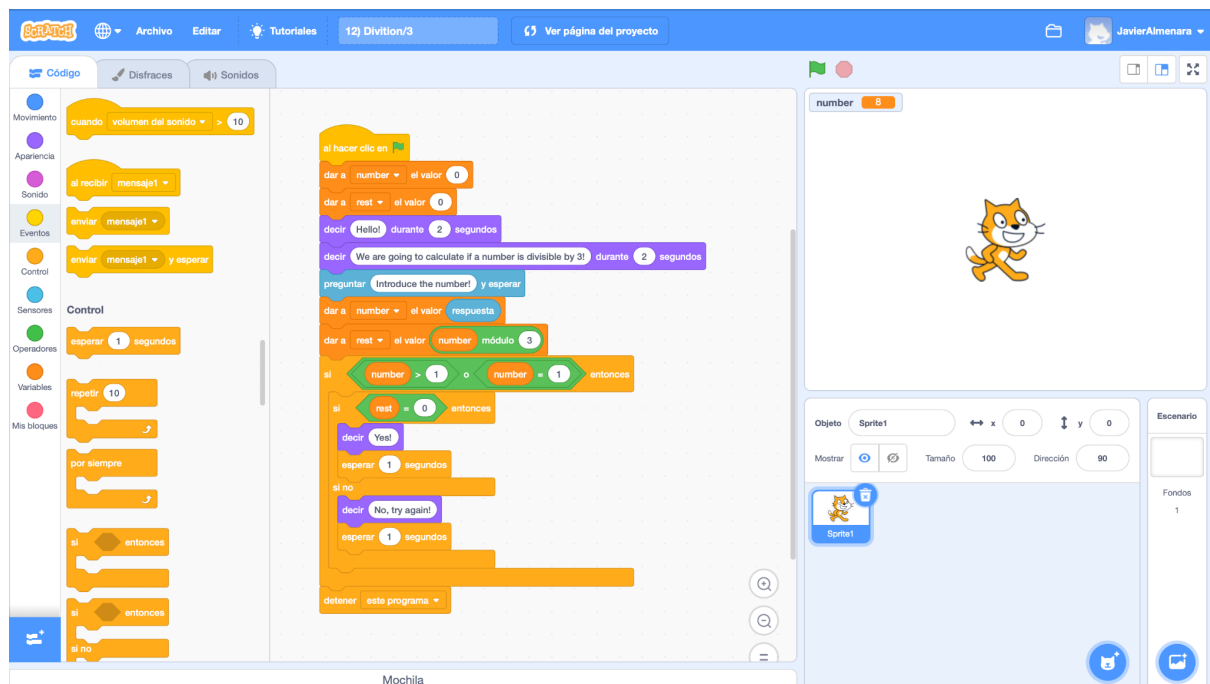
3.- Desarrolle un programa que solicite al usuario un par de números enteros positivos e imprima en pantalla la suma, el producto, la diferencia y la división de ambos valores.



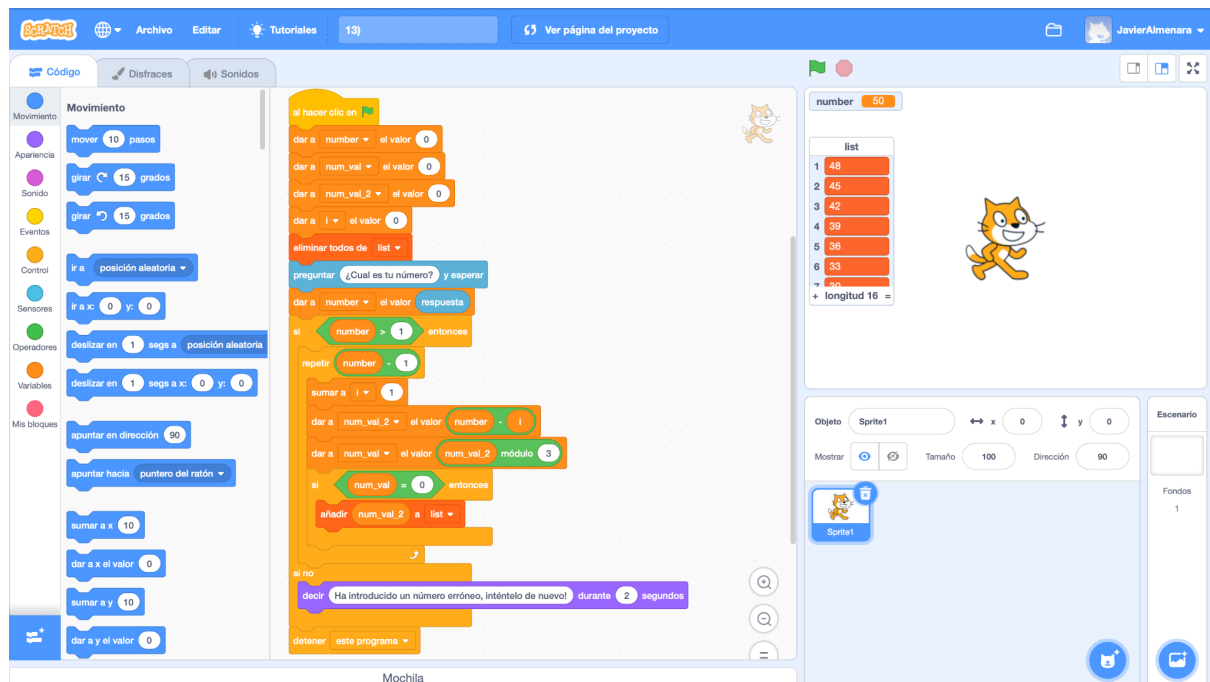
4.-Desarrolle un programa en [Scratch](https://scratch.mit.edu) que solicite al usuario su año de nacimiento y le muestre como salida la edad que tiene.



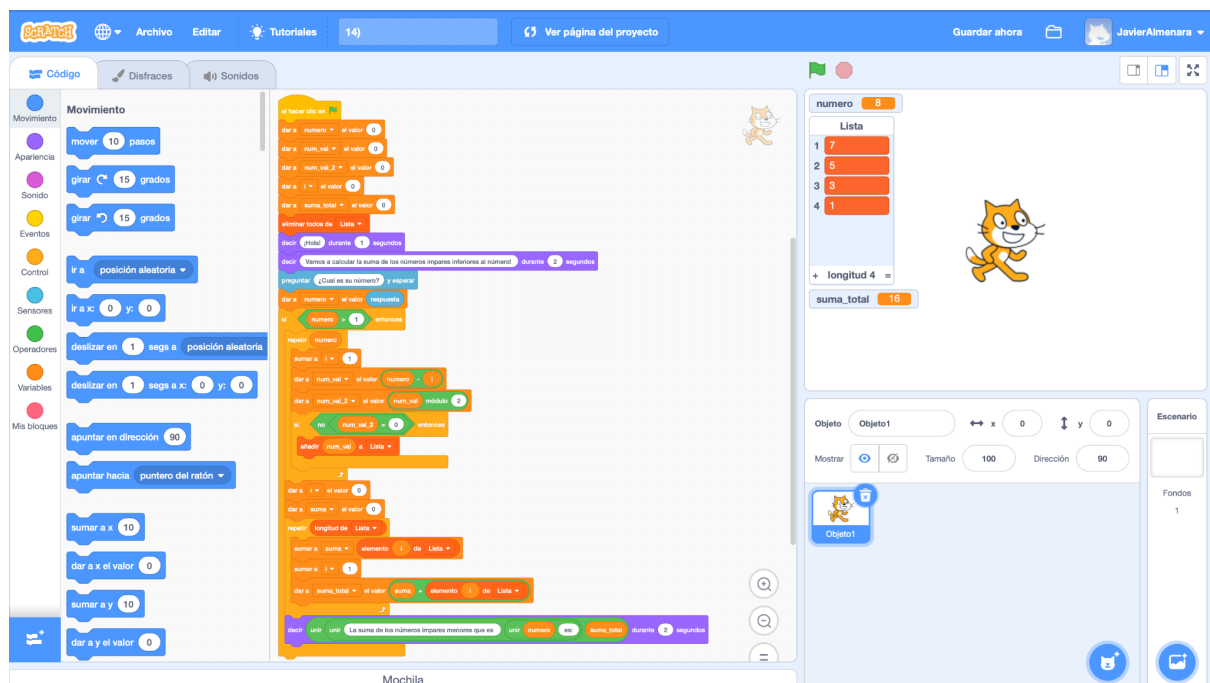
5.-Desarrolle un programa en [Scratch](https://scratch.mit.edu) que dado un número N entero mayor que 1, determine si N es divisible entre 3. Nótese que un número es divisible entre 3 si al dividirlo entre 3 el resto es igual a 0.



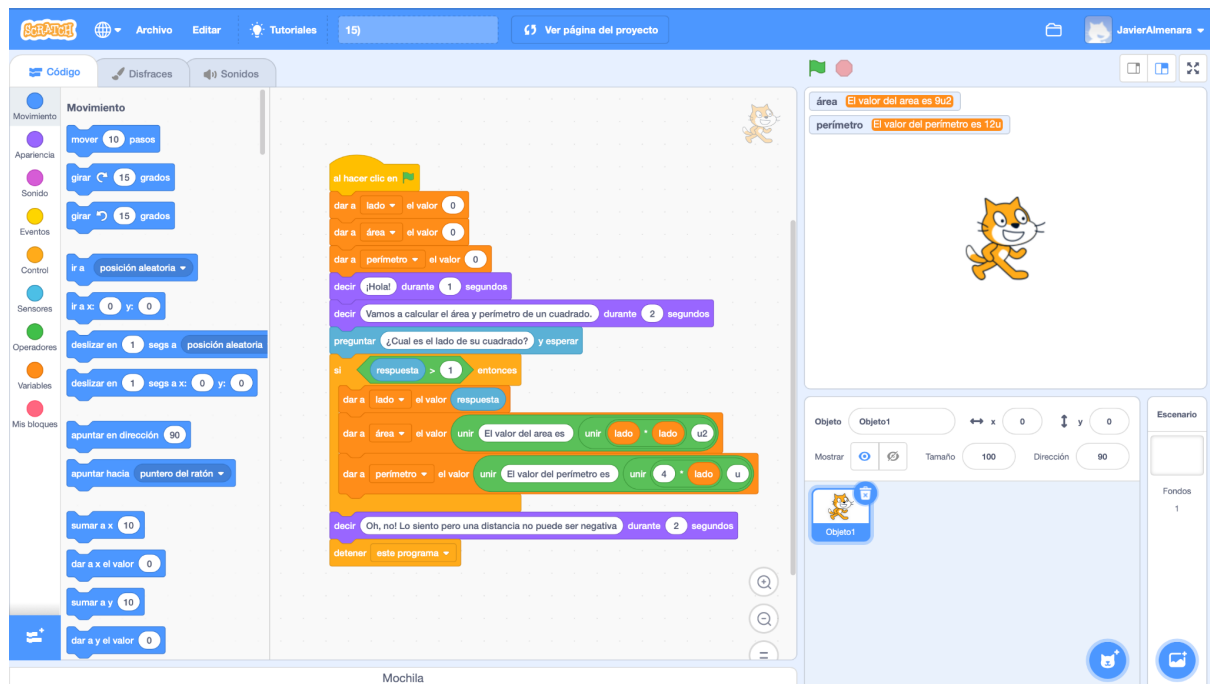
6.-Desarrolle un programa en [Scratch](https://scratch.mit.edu) que dado un número N entero mayor que 1, muestre todos los números menores o iguales que él y que sean divisibles entre 3.



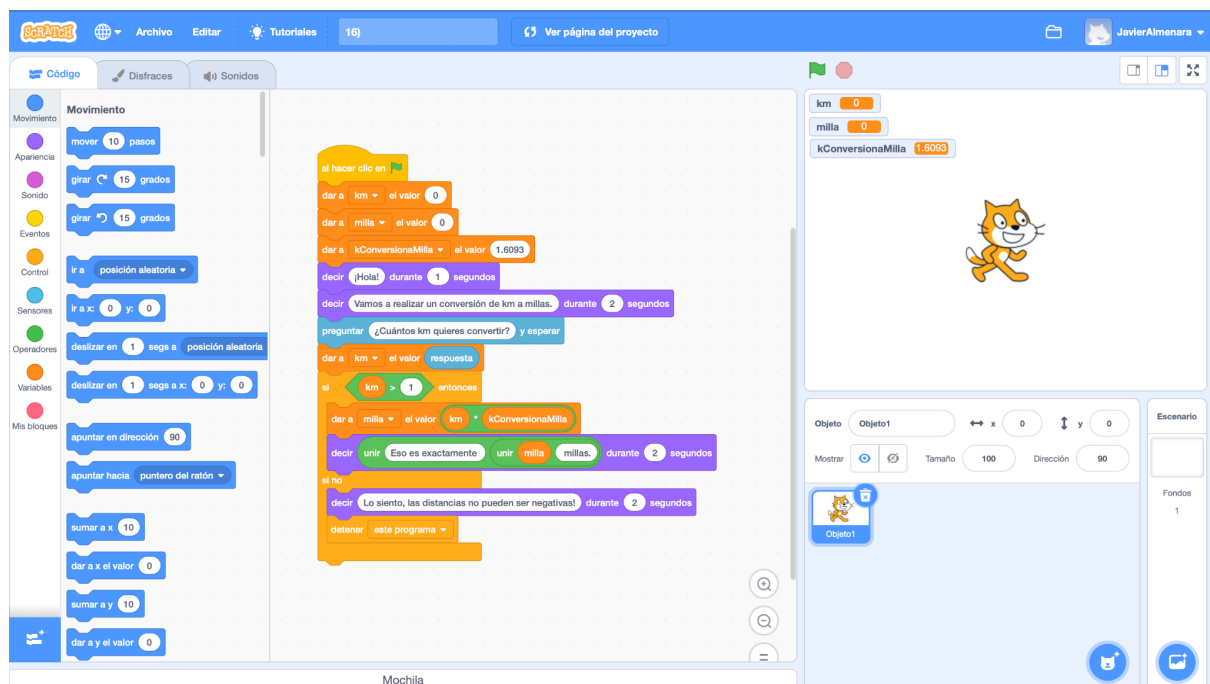
7.-Desarrolle un programa en [Scratch](https://scratch.mit.edu) que proporcione la suma de los números impares inferiores a uno, N, introducido por el usuario.



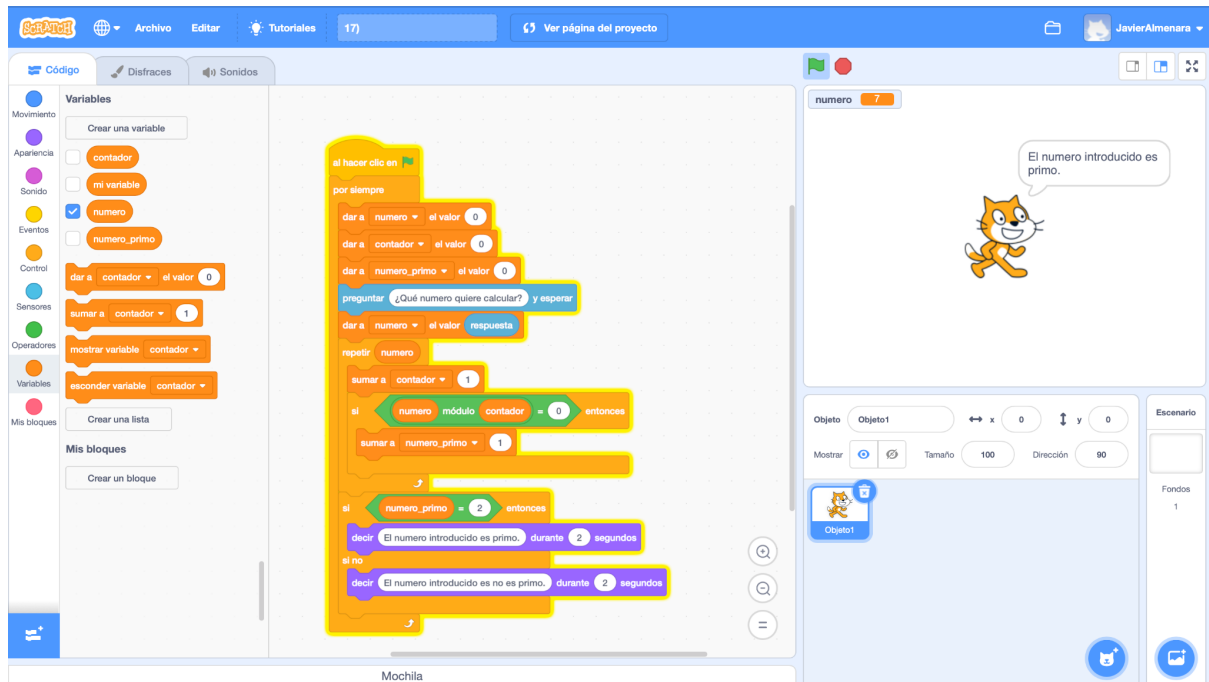
8.-Desarrolle un programa en [Scratch](#) que calcule el área y el perímetro de un cuadrado. El programa solicitará la longitud del lado del cuadrado y luego mostrará en pantalla un mensaje con el perímetro y el área.



9.-Realice un programa en [Scratch](#) que convierta de kilómetros a millas, teniendo en cuenta que una milla son 1,60934 kilómetros. Compruebe [aquí](#) la corrección de su programa. ¿Cómo cree Ud. que puede funcionar esa página web en la que puede Ud. convertir de unidades diferentes magnitudes?



10.-Desarrolle un programa en [Scratch](https://scratch.mit.edu/) que dado un número N entero mayor que 1, determine si N es un número primo.



11.-Escriba un programa en [Scratch](https://scratch.mit.edu/) que calcule los años que le faltan para jubilarse. El programa solicitará que introduzca la edad y luego mostrará un mensaje con los años que le faltan para jubilarse. Pese a los tiempos que corren, suponga que la jubilación es a los 67 años y utilice una constante para almacenar ese dato.

