**TRABAJO PRÁCTICO N°4**

**Ejercicio 1**

Elabora un programa en Scratch que pregunte a la persona que lo utiliza: primero el nombre y luego el apellido. Posteriormente que muestre en pantalla, en una sola línea, el texto “Hola nombre apellido”. Debes almacenar nombre y apellido en variables y luego anidar varios bloques UNIR para mostrar una sola línea con la palabra “Hola”, las dos variables y los respectivos espacios.

**Ejercicio 2**

Debes elaborar un programa en Scratch que pregunte un número y calcule su tabla de multiplicar para valores entre 0 y 10. Para mostrar cada uno de los cálculos de la tabla de multiplicar, debes unir en una sola línea el número ingresado (tabla), el signo “x”, el multiplicando, el signo “=” y el resultado. Ejemplo: 5 x 3 = 15.

**Ejercicio 3**

Elabora con Scratch un programa que genere dos valores al azar, los guarde en sus respectivas variables y los multiplique. Luego debe preguntarle al usuario el valor de la operación y comprobar si coincide o no con el resultado obtenido anteriormente.

**Ejercicio 4**

Ahora con Scratch crearemos un programa que solicite 2 números al usuario; si son iguales que los multiplique, si el primero es mayor que el segundo que los reste y si no que los sume y muestre los resultados.

**Ejercicio 5**

Elabora un programa en Scratch que determinar si un alumno aprueba o desaprueba un curso, sabiendo que aprobará si su promedio de tres calificaciones es mayor o igual a 70; desaprueba en caso contrario. Solicite las tres calificaciones y mostrar si aprobó o desaprobó el curso.

**Ejercicio 6**

En Scratch desarrolla un programa que le pregunte al usuario el número de lados y dibuje el polígono con esos lados. Gira (360=lados). Sólo dibuja el polígono si el número de lados es mayor que 2, sino que muestre un mensaje indicando que el número de lados debe ser mayor a 2.

**Ejercicio 7**

Utilizando Scratch elabora un programa que pregunte al usuario cuántos dados quiere tirar, una vez indicado este valor que tire los dados, calcule y muestre la suma de las n tiradas.

**Ejercicio 8**

En Scratch haz un programa que pida números al usuario y los vaya sumando, hasta que se ingrese el número cero. Luego debe mostrar el resultado final

**Ejercicio 9**

Añade al programa anterior el código para que guarde y muestra el mayor número ingresado.

**Ejercicio 10**

Haz un programa que vaya pidiendo números y los vaya sumando, hasta que ingresen el número cero o la suma de los números ingresado sea mayor a 15.