

Informática básica

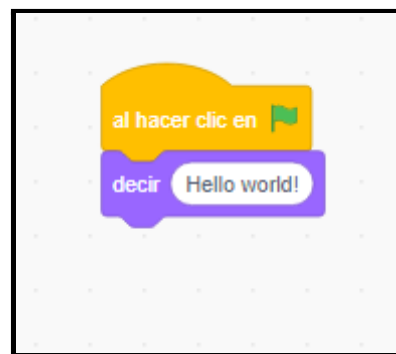
Práctica #03: Algoritmos, Sentencias y Programas. Scratch y Blockly

Apellidos y nombre: Gómez Guillén, Rafael

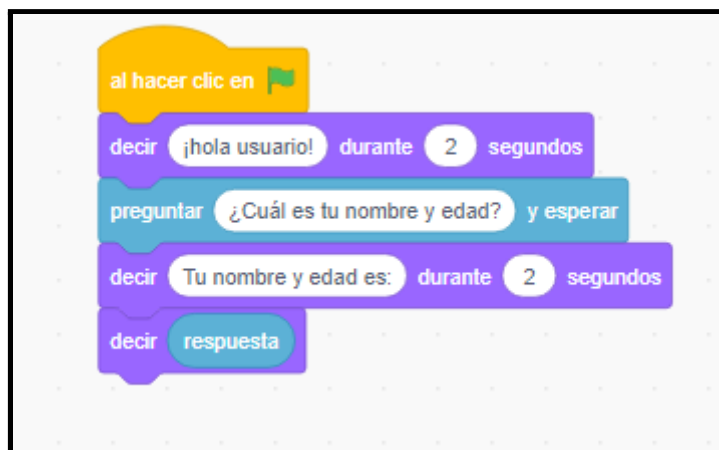
E-mail: E-mail: alu0101462578@ull.edu.es

Dirección IP de la VM de la asignatura: 10.6.129.71

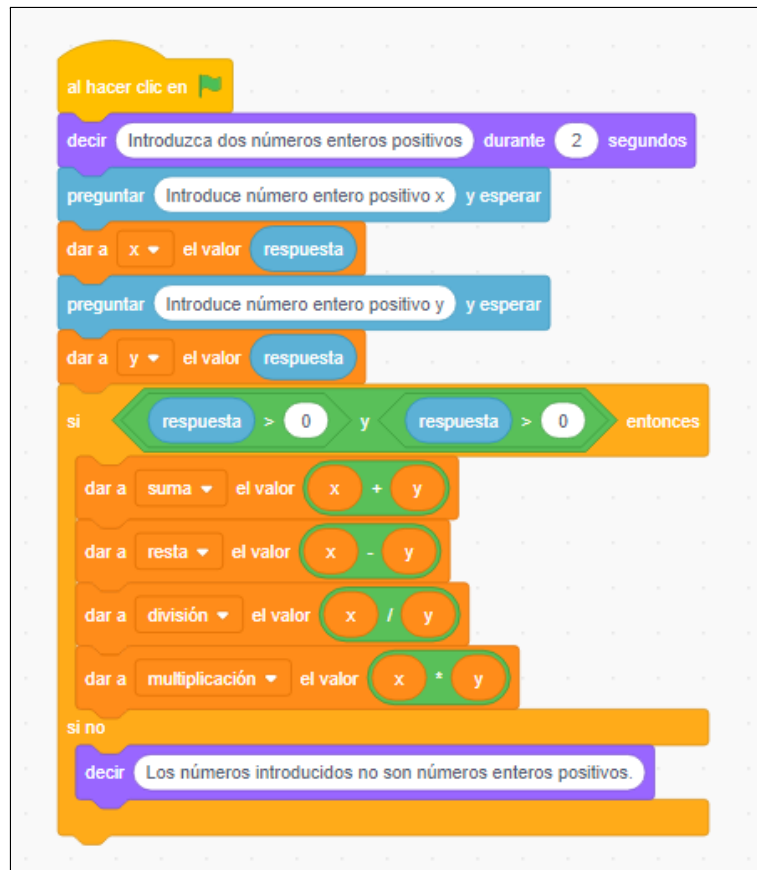
8.- Escriba en Scratch el programa Hello World!.



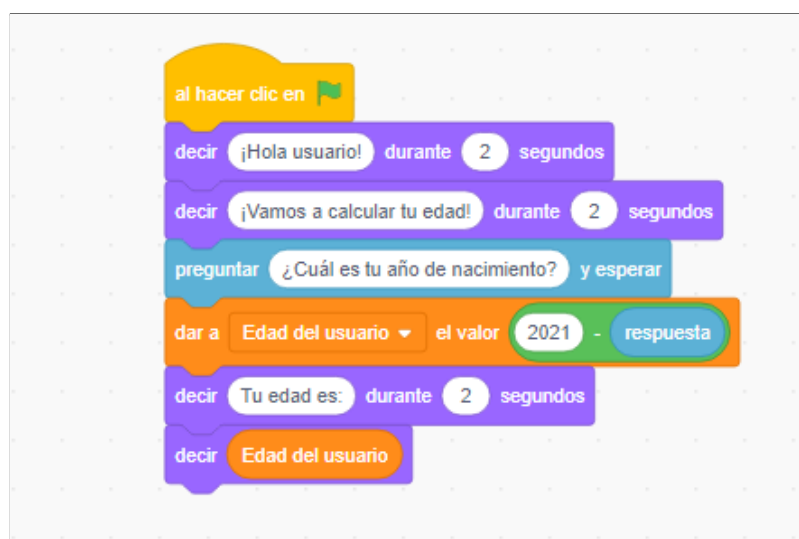
9.- Desarrolle un programa en Scratch que pregunte al usuario su nombre y edad y los imprima en pantalla.



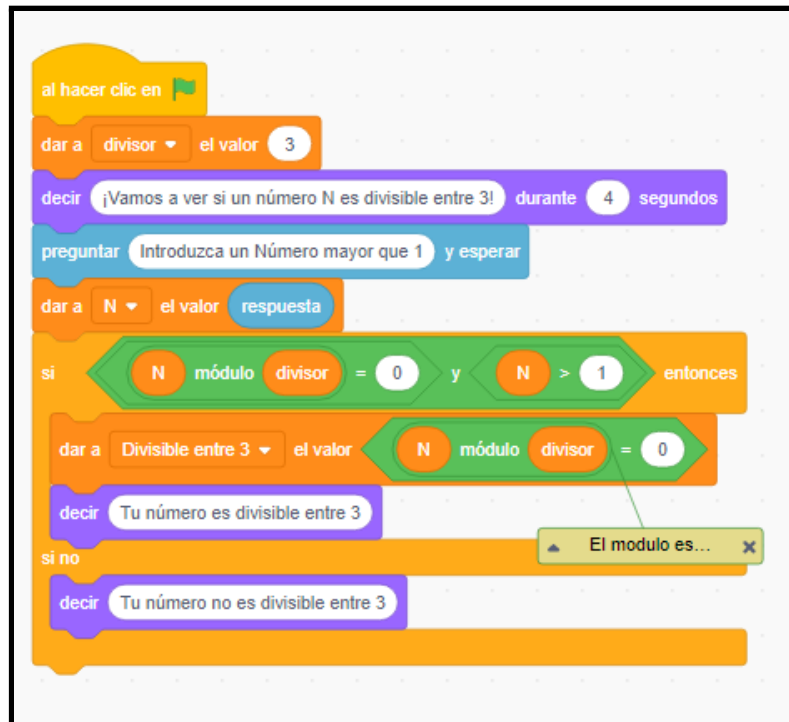
10.- Desarrolle un programa que solicite al usuario un par de números enteros positivos e imprima en pantalla la suma, el producto, la diferencia y la división de ambos valores.



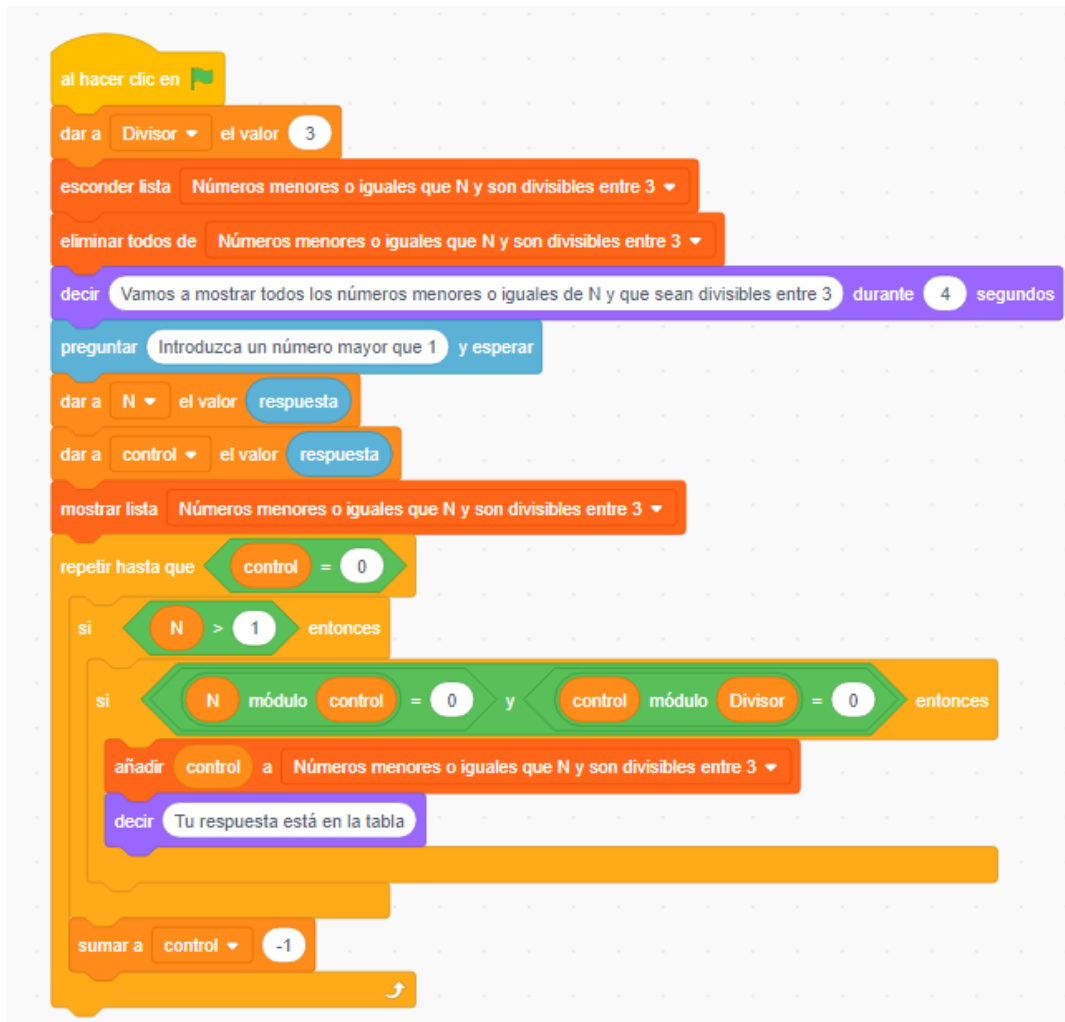
11.- Desarrolle un programa en Scratch que solicite al usuario su año de nacimiento y le muestre como salida la edad que tiene.



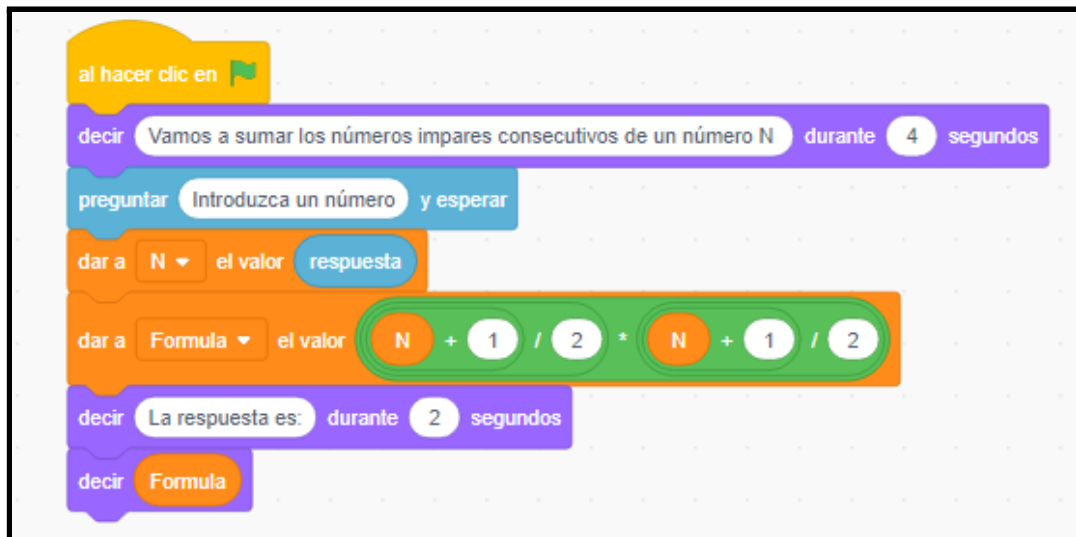
12.- Desarrolle un programa en Scratch que dado un número N entero mayor que 1, determine si N es divisible entre 3. Nótese que un número es divisible entre 3 si al dividirlo entre 3 el resto es igual a 0.



13.- Desarrolle un programa en Scratch que dado un número N entero mayor que 1, muestre todos los números menores o iguales que él y que sean divisibles entre 3.



14.- Desarrolle un programa en Scratch que proporcione la suma de los números impares inferiores a uno, N, introducido por el usuario.



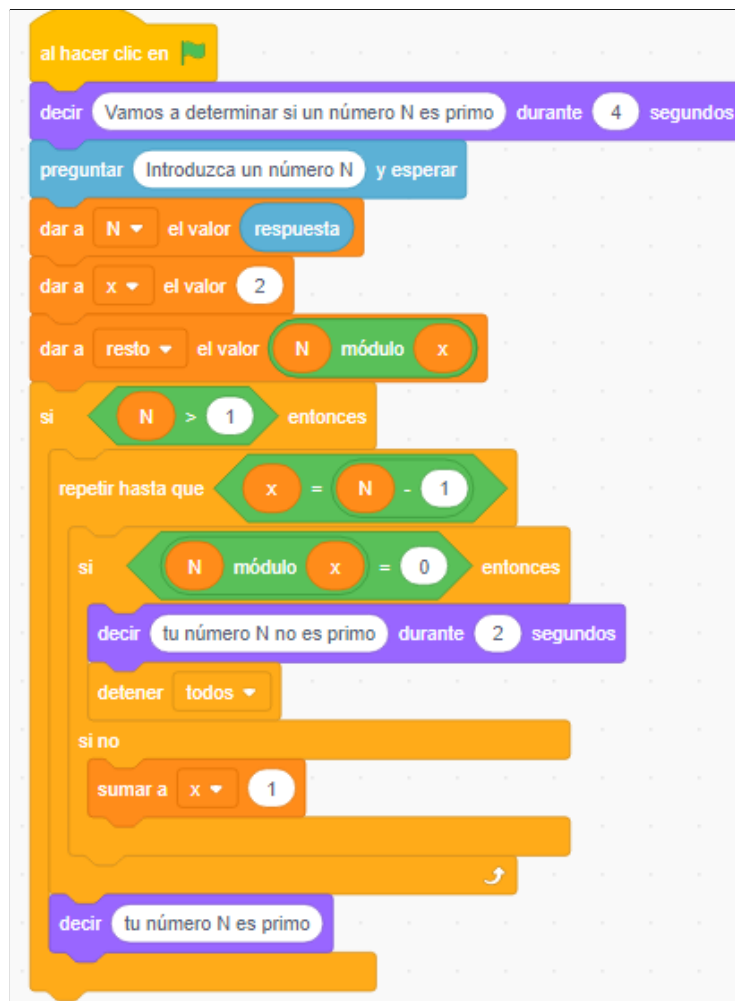
15.- Desarrolle un programa en Scratch que calcule el área y el perímetro de un cuadrado. El programa solicitará la longitud del lado del cuadrado y luego mostrará en pantalla un mensaje con el perímetro y el área.



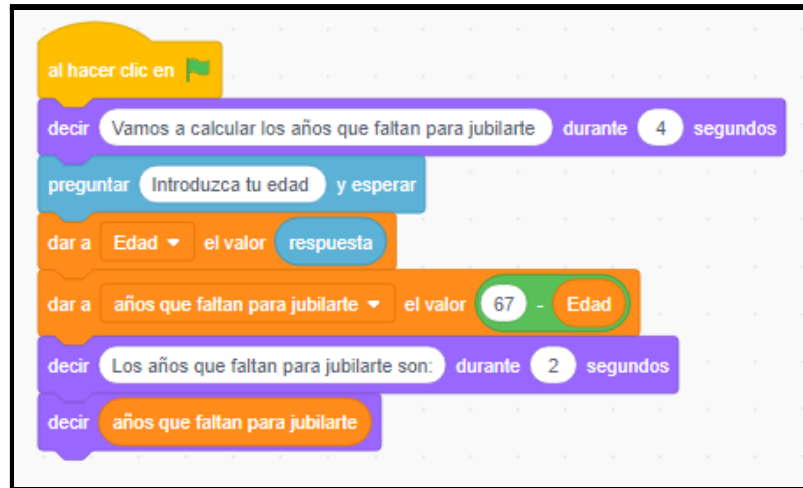
16.- Realice un programa en Scratch que convierta de kilómetros a millas, teniendo en cuenta que una milla son 1.60934 kilómetros.



17.- Desarrolle un programa en Scratch que dado un número N entero mayor que 1, determine si N es un número primo.



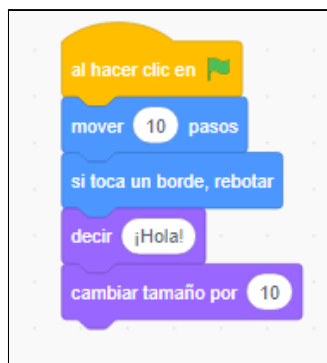
18.- Escriba un programa en Scratch que calcule los años que le faltan para jubilarse. El programa solicitará que introduzca la edad y luego mostrará un mensaje con los años que le faltan para jubilarse.



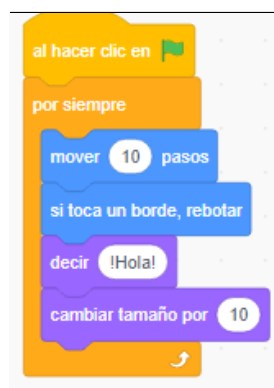
7.- Ejercicios propuestos en el documento <https://www.acropolis.org/miss-abms/initiationto-algorithmics-with-scratch.pdf>

Sequence of statements

Ejercicio 1:



Ejercicio 2:



Variables

Ejercicio 1:



Ejercicio 2:

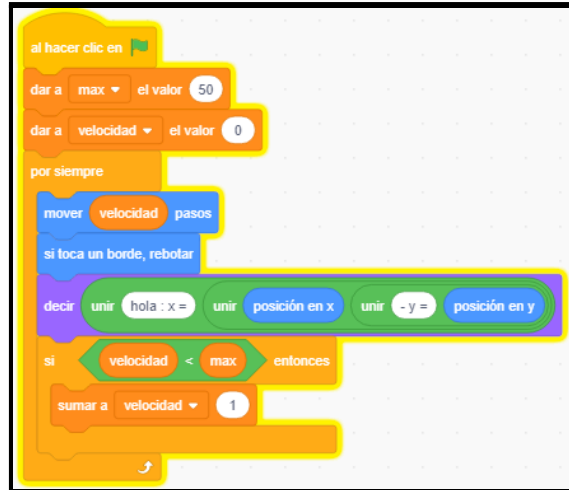


Ejercicio 3:

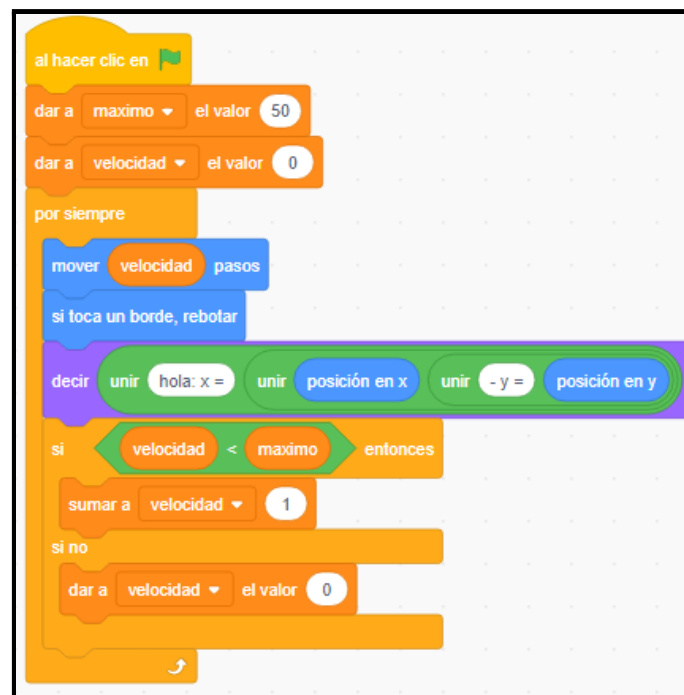


Conditional statements

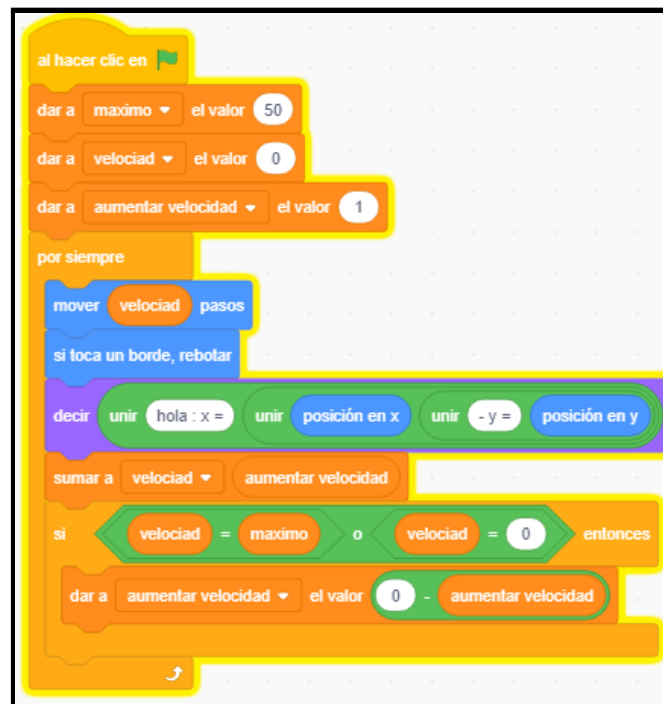
Ejercicio 1:



Ejercicio 2:



Ejercicio 3:



Loop statements

Ejercicio 1:



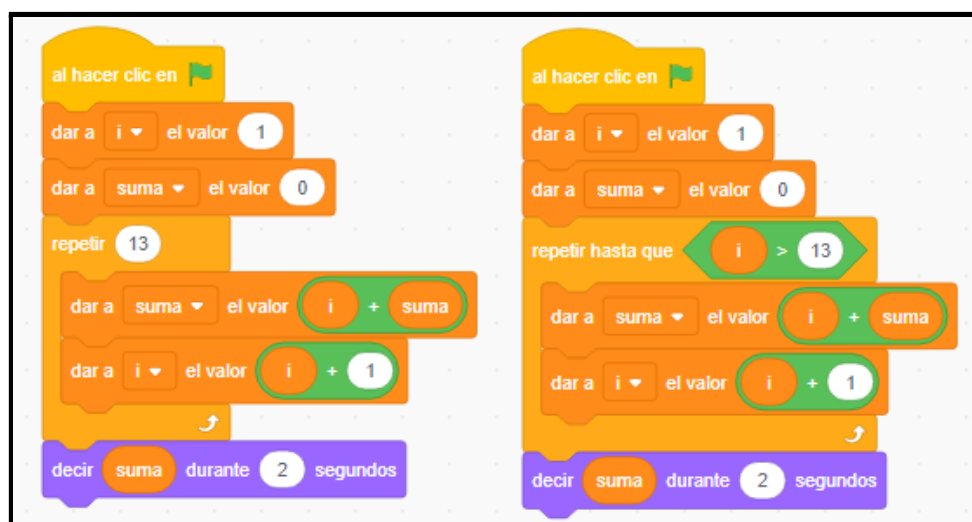
Ejercicio 2:



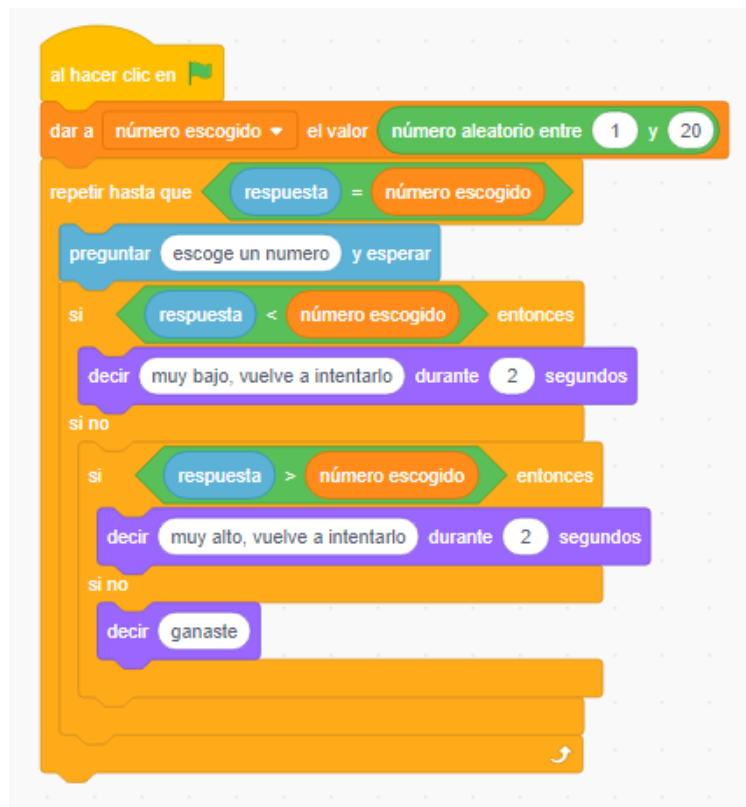
Ejercicio 3:



Ejercicio 4:

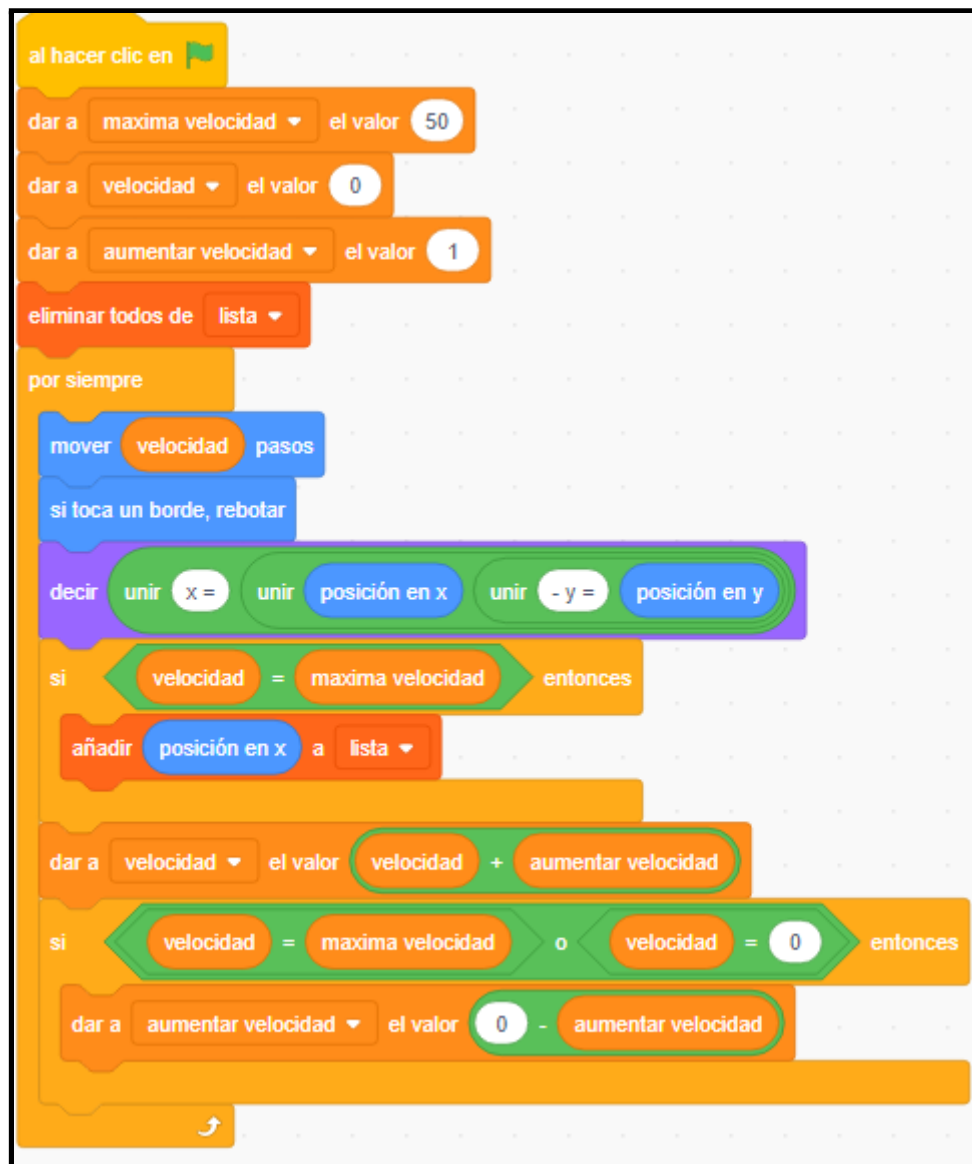


Ejercicio 5:

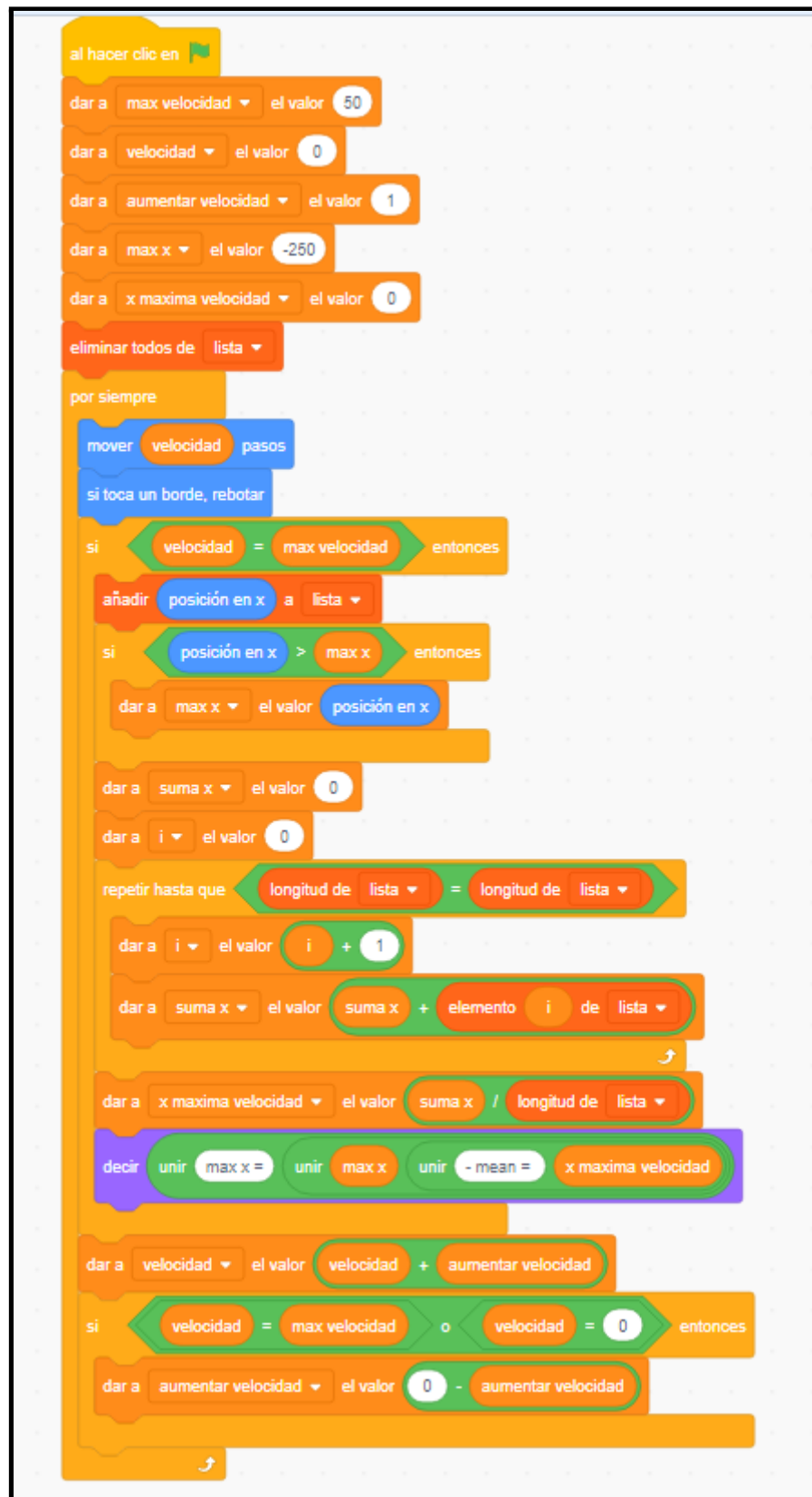


Manipulation of sets of values

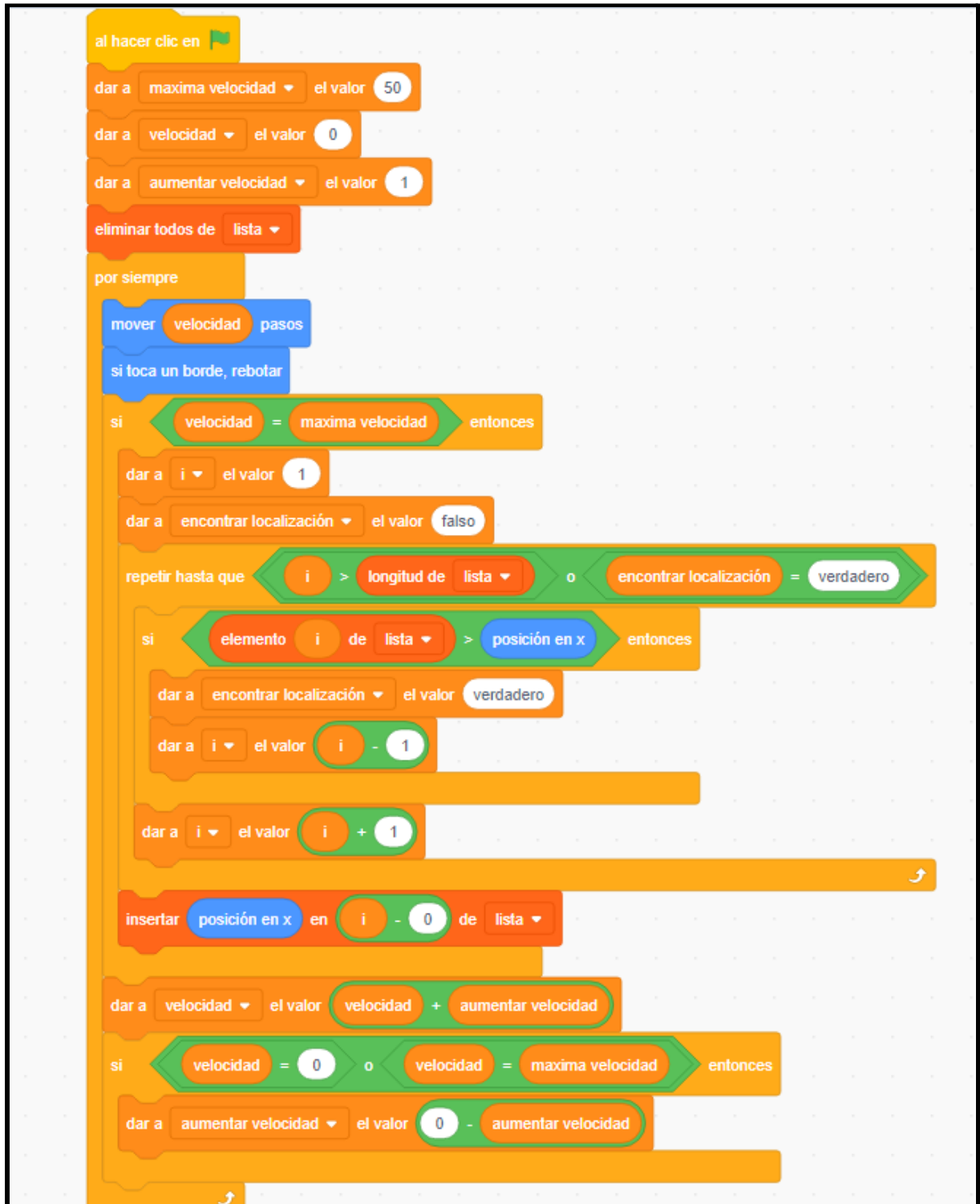
Ejercicio 1:



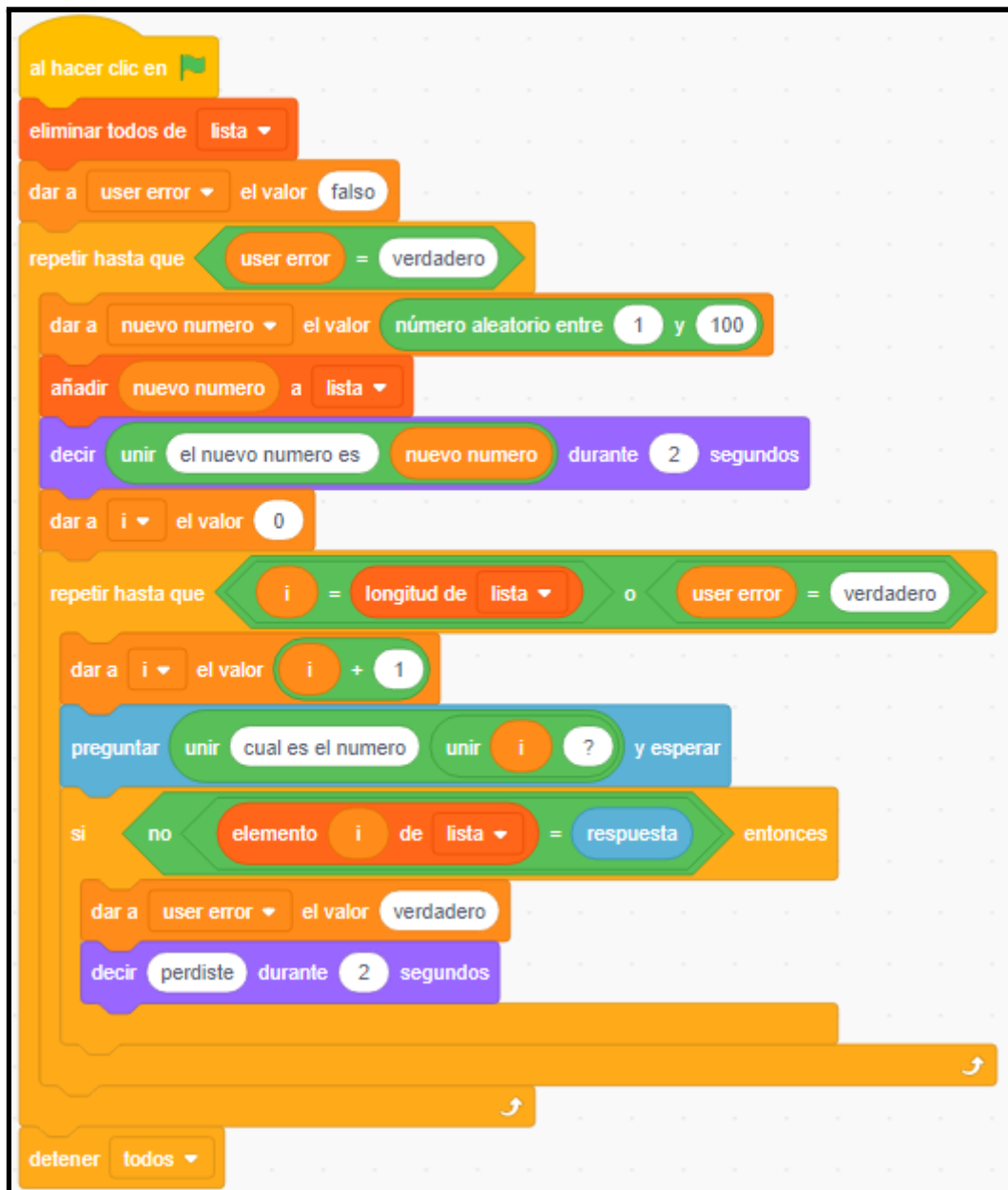
Ejercicio 2:



Ejercicio 3:

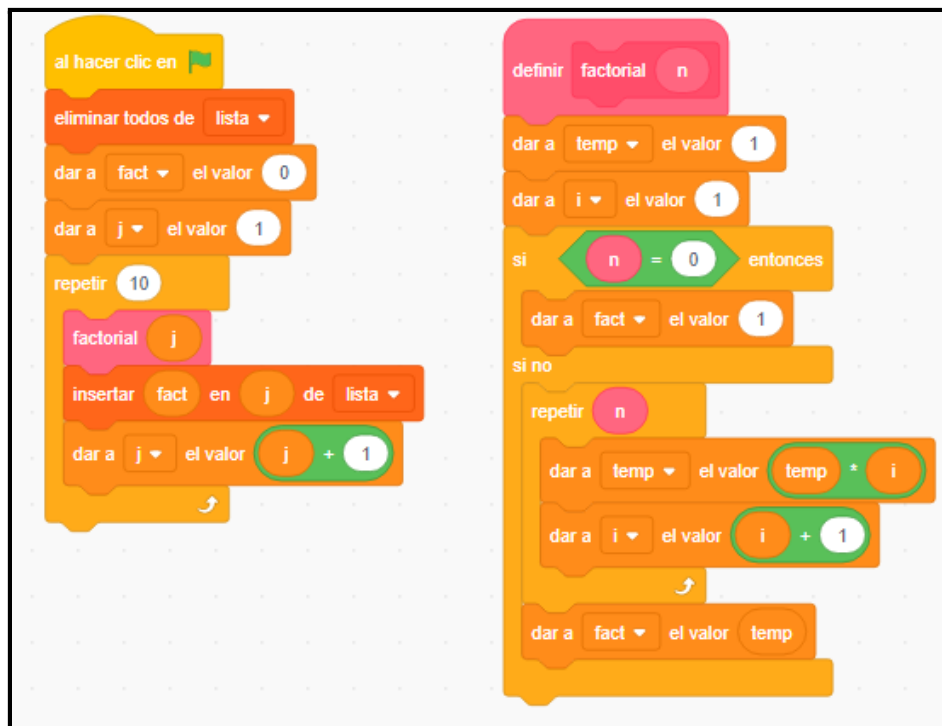


Ejercicio 4:

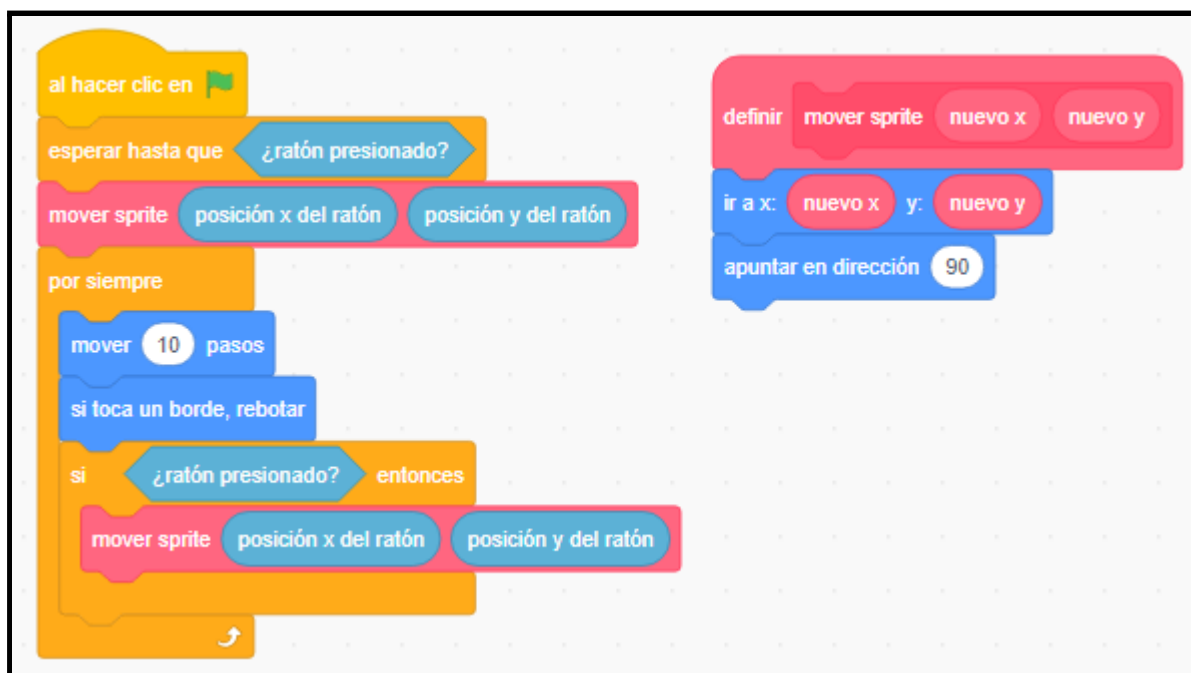


Sub-algorithm: procedure and function

Ejercicio 1:



Ejercicio 2:



Towards object /agent-oriented approach

Ejercicio 1:

