

Practico 1 scratch

Cada grupo de tres estudiantes deberán crear una carpeta que tenga como nombre los apellidos de los alumnos y guardar los ejercicios dentro con su número según se muestra a continuación.

Ejercicio 1

Diseñar un programa que permita pedir números hasta que sea múltiplo de 2 y devuelva “Es múltiplo” por 5 segundos.

Ejercicio 2

Diseñar un programa que permita dibujar un triángulo rectángulo de 200 pasos de lado y un color diferente de los mismos. Debe esperar 1 segundo en cada vértice.

Ejercicio 3

Diseñar un programa que permita dibujar la letra B como se muestra en la imagen. Debe esperar 1 segundo en cada vértice.



Ejercicio 4

Diseñar un programa que permita pedir un número y devuelva la potencia de 3 ($2^3=8$) mostrando el siguiente texto “El número elevado al cubo es: RESULTADO” por 5 segundos.

Ejercicio 5

Diseñar un programa que permita pedir un número y devuelva “Es par”, “Es impar” o “Es cero” si el mismo corresponde con el texto indicado por 5 segundos.

Ejercicio 6

Diseñar un programa que permita dibujar el grupo al cual pertenecen los estudiantes ej: 2 – 5, 2-7, 2A, 2B, 2C. Luego de dibujar un carácter debe esperar 1 segundo antes de dibujar el siguiente.

Practico 1 scratch

Cada grupo de tres estudiantes deberán crear una carpeta que tenga como nombre los apellidos de los alumnos y guardar los ejercicios dentro con su número según se muestra a continuación.

Ejercicio 1

Diseñar un programa que permita pedir números hasta que sea múltiplo de 2 y devuelva “Es múltiplo” por 5 segundos.

Ejercicio 2

Diseñar un programa que permita dibujar un triángulo rectángulo de 200 pasos de lado y un color diferente de los mismos. Debe esperar 1 segundo en cada vértice.

Ejercicio 3

Diseñar un programa que permita dibujar la letra B como se muestra en la imagen. Debe esperar 1 segundo en cada vértice.



Ejercicio 4

Diseñar un programa que permita pedir un número y devuelva la potencia de 3 ($2^3=8$) mostrando el siguiente texto “El número elevado al cubo es: RESULTADO” por 5 segundos.

Ejercicio 5

Diseñar un programa que permita pedir un número y devuelva “Es par”, “Es impar” o “Es cero” si el mismo corresponde con el texto indicado por 5 segundos.

Ejercicio 6

Diseñar un programa que permita dibujar el grupo al cual pertenecen los estudiantes ej: 2 – 5, 2-7, 2A, 2B, 2C. Luego de dibujar un carácter debe esperar 1 segundo antes de dibujar el siguiente.