

## Profesor Marcelo Rebellato

### Practico 3 Scratch

#### Ejercicio 1

Realizar un programa que pida dos números por teclado y devuelve la potencia del primero elevado al segundo.

#### Ejercicio 2

Realizar un programa que pida un número por teclado de dos cifras y devuelva como resultado el siguiente texto: "La unidad es \_\_\_\_ y la decena es \_\_\_\_". (En las líneas se debe mostrar los dígitos que corresponden al número ingresado)

#### Ejercicio 3

Realizar un programa que pida un número por teclado de tres cifras y muestre en tres variables llamadas "Unidad", "Decena" y "Centena" los dígitos correspondientes. (Inicializar las mismas en 0)

#### Ejercicio 4

Hacer un programa que realice dos preguntas con dos opciones de respuestas (a y b) donde una es correcta y el usuario conteste con la letra correspondiente. El programa debe mostrar una variable llamada "Calificación" que se inicializa con 2 y descuenta 1 si responde la opción incorrecta. Al final devuelve el siguiente texto: "La calificación final es: \_\_\_\_". (En la línea debe ir el número de la variable calificación)

#### Ejercicio 5

Realizar un programa que pida un número por teclado de dos cifras y devuelva como resultado el número con los dígitos al revés. (Ejemplo: se ingresa el 23 y devuelve el 32)

#### Ejercicio 6

Realizar un programa que pida el número de datos que se ingresarán por teclado y luego pida esa cantidad de datos, devolviendo como resultado el promedio de los datos ingresados.