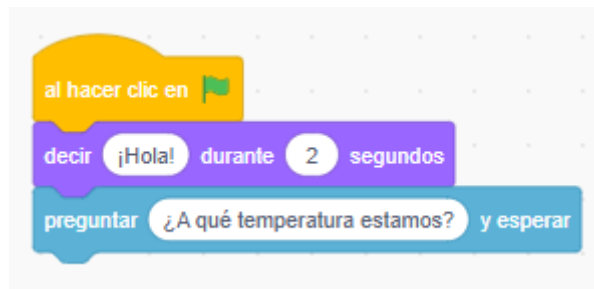


Práctica 1

En este ejercicio vamos a crear un pequeño juego que pida al usuario una temperatura y en función de si el valor es mayor o menor de 25 el programa dirá "hace fresco" o "Empieza a hacer calor".

1. Accede a Scratch.
2. Cambia el Sprite, borra el que aparece por defecto y selecciona de la biblioteca a "Jaime".
3. Cambia a Jaime el color de su camiseta.
4. A continuación, vamos a hacer que realice la pregunta al usuario "¿A qué temperatura estamos?" cuando se pulse la bandera verde. Para ello introduciremos el siguiente código:



5. Si hacéis clic sobre la bandera veréis que de manera secuencial se muestra la palabra "Hola" y a continuación se realiza la pregunta, sin efecto alguno porque aún no hemos recogido ningún valor.



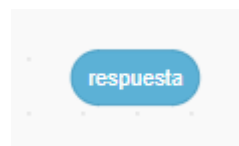
6. Vamos a agregar más bloque.



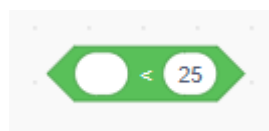
7. En el código anterior, después de preguntar se usa un bloque de control condicional, además de un sensor (respuesta) y un bloque de operación por el que se compara la respuesta con un valor:



Bloque condicional



Sensor



Operador



Al introducir **respuesta** en el operador se comprueba si es menor que 25.



Al incluir el operador dentro de la condición estamos diciendo que si se cumple que **respuesta es menor que 25** se realiza una acción. En caso contrario se realizará otra.

8. Podemos concretar aún más, por ejemplo, si es menor que 25 podemos comprobar si a su vez es menor que 10 y que se muestre otro mensaje, prueba el siguiente bloque:



9. Afina un poco más el ejercicio, usa los bloques como quieras y según la temperatura muestra los siguientes mensajes:
- Temperatura entre 0 y 10 >> ¡Qué frío!
 - Temperatura entre 11 y 20 >> Hace fresco
 - Temperatura entre 21 y 35 >> Empieza a hacer calor
 - Temperatura mayor que 36 >> Me muerooooo