

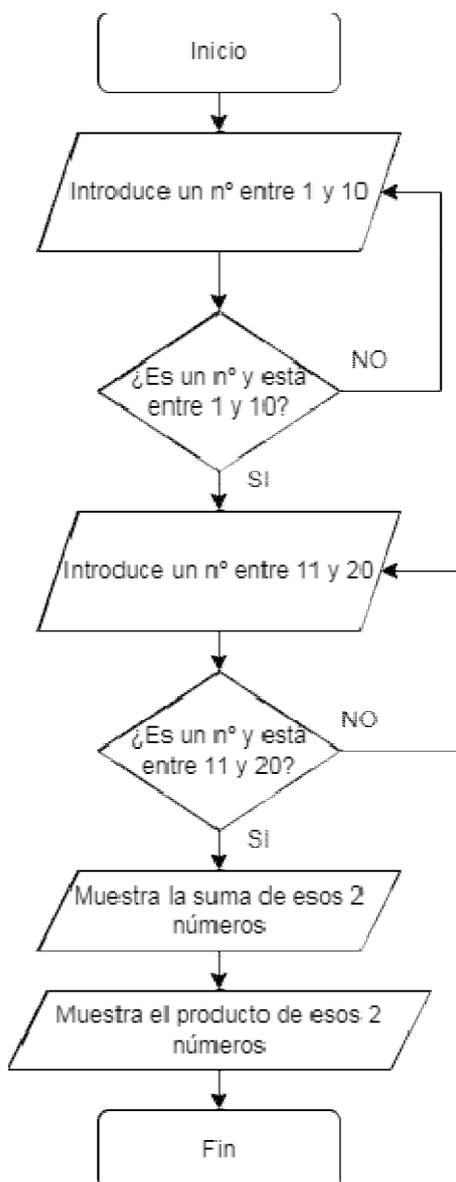
Diagrama de Flujo aplicado a un programa

ACTIVIDAD 4 modificada

Crea un programa que haga lo siguiente:

- Pide un número entre 1 y 10
- Comprueba que es un número y que está entre 1 y 10 (los extremos son válidos)
- Pide un número entre 11 y 20
- Comprueba que es un número y que está entre 11 y 20 (los extremos son válidos)
- Muestra la suma de esos 2 números
- Muestra el producto de esos 2 números

Diagrama:



Realizamos el programa en SCRATCH:

1. Abre el Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
2. Entra tu usuario y contraseña (que debes recordar). No olvides cerrar la sesión al terminar de usarlo.
3. Crea un nuevo proyecto llamado DOSNUMEROS
4. Copia el código siguiente en el objeto "gato" y entiende lo que hace. **Los huecos ROJOS tienes que averiguarlos tú.**

The image shows two columns of Scratch code blocks. The left column contains initialization blocks: 'al hacer clic en' (when clicked), 'esconder variable' (hide variable) for 'el resultado de la suma es' and 'el resultado del producto es', 'dar a' (set) 'PrimerNumero' to 0, and 'dar a' 'SegundoNumero' to 0. The right column contains the main logic: 'al hacer clic en' (when clicked), a 'repetir hasta que' (repeat until) loop for 'PrimerNumero' between 0 and 11, a 'preguntar' (ask) block for 'escribe un número entre 1 y 10', 'dar a' 'PrimerNumero' the 'respuesta' (answer), another 'repetir hasta que' loop for 'SegundoNumero' between two red boxes, a 'preguntar' block for 'escribe un número entre 11 y 20', 'dar a' the second red box the 'respuesta', 'dar a' 'el resultado de la suma es' the value of 'PrimerNumero + SegundoNumero', 'mostrar variable' (show variable) 'el resultado de la suma es', 'esperar' (wait) 1 second, 'dar a' 'el resultado del producto es' the value of two red boxes, 'mostrar variable' 'el resultado del producto es', and finally 'detener' (stop) 'todos' (all).