

## RETO TABLA - REALIZANDO TABLAS DE MULTIPLICAR

Lee detenidamente el reto y cuando finalices **comparte el proyecto** creado con Scratch con el nombre **TABLA**.

**Elabora un programa** con Scratch que pregunte un número y calcule su tabla de multiplicar para valores entre 0 y 10.



Para mostrar el resultado de cada uno de los cálculos de la tabla de multiplicar, debes unir en una sola línea el **número ingresado de la tabla a calcular**, el signo "X", el **multiplicando**, el signo "=" y el **resultado**.



El programa debe generar, línea por línea, la tabla de multiplicar (de 0 a 10) correspondiente al número recibido por pantalla. Utiliza los bloques **PREGUNTAR**, **DAR**, **DECIR**, **REPETIR HASTA QUE** y **UNIR**.

Ten en cuenta lo siguiente:

- Utiliza la opción **PREGUNTAR** para pedir al usuario del programa la tabla de multiplicar que desea calcular.
- Cada vez que se ejecute el programa, este debe solicitar un número para el cual se calculará su respectiva tabla de multiplicar.
- Crea una **VARIABLE** para guardar el valor de la tabla que preguntaste, otra **VARIABLE** para almacenar el valor del multiplicando y una tercera **VARIABLE** para almacenar el resultado.