

RELACIÓN NUMERO 1. PROGRAMACIÓN SCRATCH.
Informática Aplicada. 4ºESO
C.E. SANTÍSIMA TRINIDAD.

1. Realizar un programa que tenga dos personajes- Se desea que al pulsar los cursores, ambos cambien de disfraz y de posición.



2. Escribir un programa que obtenga el área de un rectángulo, para ello el personaje deberá preguntar la base y la altura del rectángulo.
3. Pedir a través de la pantalla el nombre de un usuario y emitir un mensaje de saludo incluyendo dicho nombre, tipo Hola, nombre, que alegría poder conocerte.
4. Realizar un programa que pida por teclado dos números y muestre la suma, resta, producto y división. Vamos a intentar que cada resultado lo muestre un personaje distinto.
5. Realizar un programa que pida por teclado un precio y un descuento y muestre como resultado el precio final.
6. Realizar un programa que pida por teclado un precio de un producto, el número de unidades que se compra y un descuento (en porcentaje). Calcular el total a pagar.
7. Realizar un programa que pida un número de horas y las pase a minutos.
8. Realizar un programa que dado un radio, calcule el área, volumen y perímetro de la circunferencia.
9. Realizar un programa que dado el Capital C, el interés en tanto por ciento R, y el tiempo T que será el número de años que estará el mencionado capital depositado. Calcular el interés simple mediante la fórmula $I=C*R*T/ 100$
10. Realizar un programa que pida 3 números y calcule su suma y su producto.

Nota: Cada ejercicio debe almacenarse en Dropbox con el nombre relacion1ejercicio1, relacion1ejercicio2, etc. La fecha tope de entrega está indicada en Séneca