

ACTIVIDAD 7

CALCULADORA ZODIACAL

Una forma de describir en programación este caso de clasificación por rangos bidimensionales puede ser la siguiente:

- si (mes = 3 y día > 20) o (mes = 4 y día < 20) entonces "Aries"
- si (mes = 4 y día > 19) o (mes = 5 y día < 21) entonces "Tauro"
- si (mes = 5 y día > 20) o (mes = 6 y día < 21) entonces "Géminis"
- si (mes = 6 y día > 20) o (mes = 7 y día < 23) entonces "Cáncer"
- si (mes = 7 y día > 22) o (mes = 8 y día < 23) entonces "Leo"
- si (mes = 8 y día > 22) o (mes = 9 y día < 23) entonces "Virgo"
- si (mes = 9 y día > 22) o (mes = 10 y día < 23) entonces "Libra"
- si (mes = 10 y día > 23) o (mes = 11 y día < 21) entonces "Escorpio"
- si (mes = 11 y día > 21) o (mes = 12 y día < 22) entonces "Sagitario"
- si (mes = 12 y día > 21) o (mes = 1 y día < 20) entonces "Capricornio"
- si (mes = 1 y día > 19) o (mes = 2 y día < 19) entonces "Acuario"
- si (mes = 2 y día > 18) o (mes = 3 y día < 21) entonces "Piscis"

Vamos a programar este caso y a su vez aprenderemos a programar simultáneamente objetos y fondos o escenarios en Scratch

1. HAGA CLIC EN <https://scratch.mit.edu/projects/1041538292/editor/>
2. Allí encontraras un mago y trece fondos
3. Haz clic sobre el "Mago" e inicia seleccionando el bloque de eventos "Al presionar la bandera verde". Debajo, haz que el mago de un mensaje de bienvenida y posteriormente solicite al usuario ingresar su día y mes de nacimiento en números. Almacena cada valor en variables independientes (Día) y (Mes)



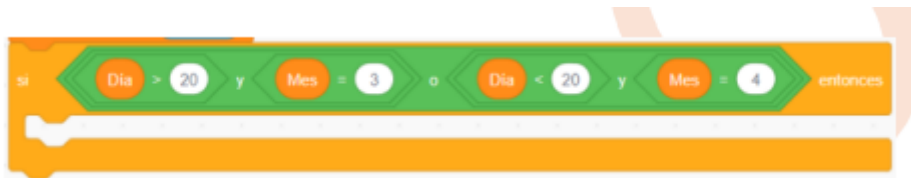
4. Arma con los operadores “mayor que” e “igual que” los límites de un rango dentro de un operador “AND”.



5. Ahora arma el segundo límite del rango usando el operador “menor que” e “igual que” dentro de otro “AND”



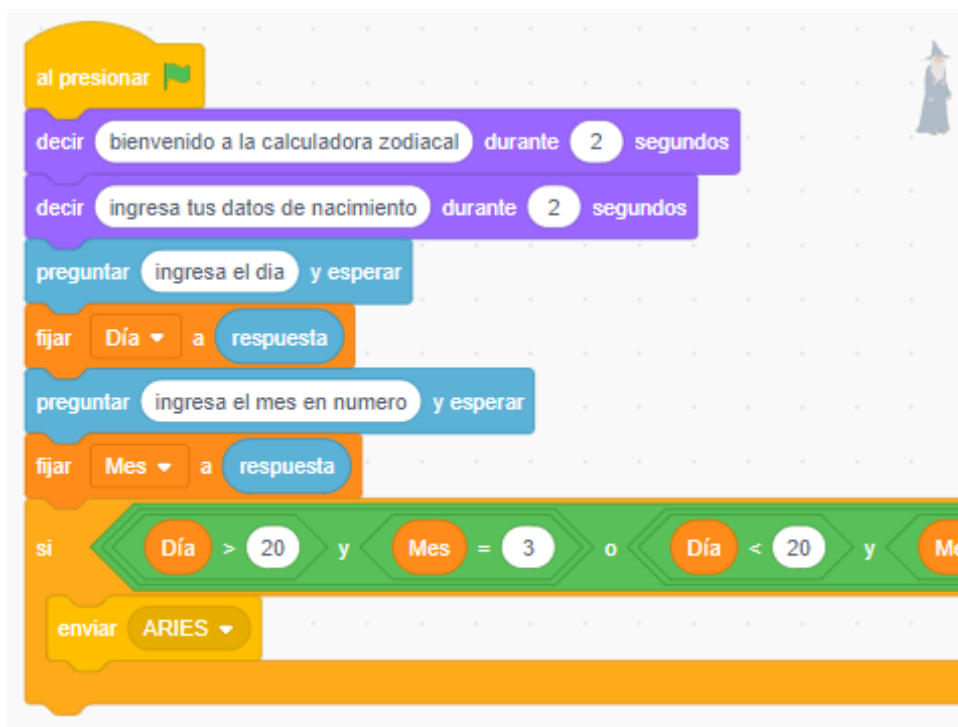
6. Une ambos rangos con un operador “OR” y ensambla el conjunto en la pregunta del condicional que marca la clasificación para Aries.



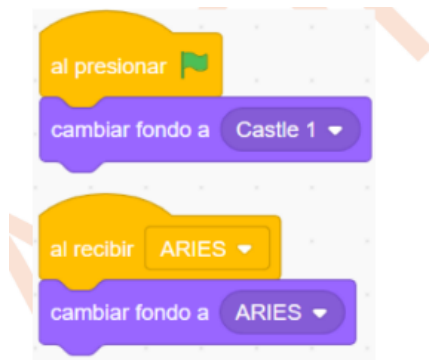
7. Fíjate que todos los nacidos entre el 21 de marzo y el 19 de abril están en esta clasificación. Ahora aprenderás a programar simultáneamente al “Mago” y al “Fondo” o escenario. Haz clic en la paleta de bloques de “EVENTOS” y ubica la opción “Enviar (mensaje1)”



8. Haz clic en mensaje1 y escribe ARIES, ubica este bloque en la condicional



9. Programa con la bandera verde **al fondo** para que al oprimirse se inicie con el disfraz Castillo1 “Castle1”, luego en la paleta de control encontrarás la opción “Al recibir ()”, arrástrala al lienzo de programación y ensambla en ella la opción “Cambiar fondo a Aries”.

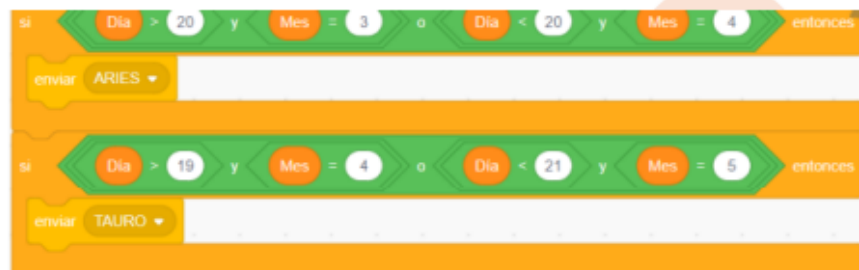


10. HASTA ACA EL PRIMER 100, AHORA DE ACA EN ADELANTE ES LA ACTIVIDAD EL SEGUNDO 100

ACTIVIDAD

Completa el código con los 12 signos zodiacales programando simultáneamente al “Mago y el ”Fondo”. Teniendo en cuenta la tabla de la calculadora zodiacal

Código del “Mago”



Código del “Fondo”



Son 12 condicionales, si los hace todos su calificación es 100, si solo hace dos su calificación es 20, si solo hace el ejemplo, su calificación es 10.