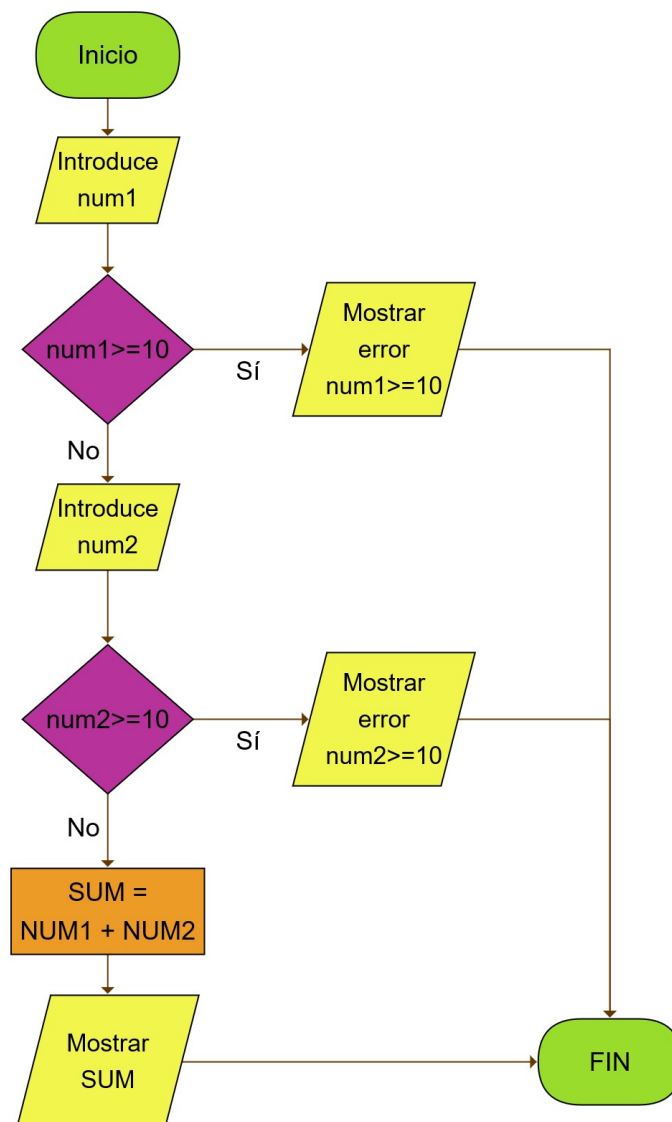


Entrada y salida de datos – Sumando dos números

- Bloque Al hacer clic en bandera
- Bloques sensores (preguntar y esperar)
- Creación de variables con nombres significativos.
- Asignación de valores a una variable.
- Bloques apariencia (decir... decir durante....)
- Bloques operadores
- Bloque si.... entonces

El siguiente diagrama de flujo se corresponde con el ejercicio “Entrada y salida de datos – Sumando dos números” que realizamos en el tema anterior:



Crea un programa utilizando Scratch que resuelva el problema planteado a través del algoritmo. Entrega el archivo con el resultado como tarea en el Classroom de la asignatura.