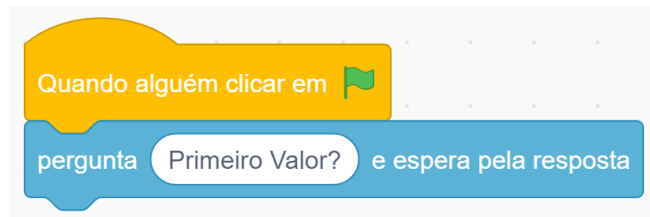




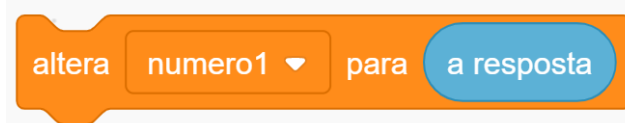
- Abre o Scratch on-line através do teu navegador em <https://scratch.mit.edu/>
- Acede à tua área e cria um novo projeto.
- Dá-lhe o nome de **Calculadora básica**
- Vais aprender a fazer **Inputs**, ou seja vais poder **introduzir valores** com que o **programa** vai **trabalhar**. Isto **torna** o programa **dinâmico**.
- A **lógica** deste **programa** será **fazer** uma **calculadora básica** onde são **introduzidos dois números** separadamente pelo **utilizador**. Posteriormente será **perguntado** a esse **utilizador** que **tipo de operação** quer **realizar** (+, -, /, ou *).
- Começa por introduzir, no **Gato**, o **bloco** que te **permite** fazer **inputs**.



Neste caso o **programa** faz a **questão** ao **utilizador** e **espera** que este **introduza** o **valor** e termine com **Enter**. Só depois **continuará** a **ler** o **código**. Experimenta!

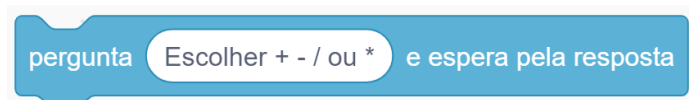


- De **seguida** temos de ter um **local** onde **guardar** este **valor introduzido** pelo **utilizador**, ou ele perder-se-á. Onde será? Uma **variável** claro.
Cria uma **variável** de nome **numero1** e **adiciona** o seguinte **bloco** aos **anteriores**.



Este **bloco** **permite** alterar o valor da **variável numero1** para a **resposta**, que neste caso foi o que **utilizador** **introduziu**.

- Bem... acho que já **sabes** o que fazer para **obter** e **guardar** o **segundo número** que vai ser **introduzido** pelo **utilizador**. **Acrescenta código** que **permita inserir** esse **segundo número** e este seja **guardado** numa **nova variável**.
- A **terceira** **questão (INPUT)** deverá ser qual a **operação** que o **utilizador** quer que seja **realizada** com os **dois números** que **introduziu** anteriormente.






O **utilizador** deve **introduzir** o **símbolo** da **operação** que **quer ver** ser **realizada**. Assim, se:

+ somar

- subtrair

/ dividir

* multiplicar

 Agora tu, como **programador**, terás de **testar** esta **última resposta** do **utilizador** com uma (ou várias) estrutura de **decisão SE** e **realizar** a **operação** de **acordo** com o **símbolo** **introduzido** pelo **utilizador**. O **resultado** deve ser **mostrado** num **balão de fala** (no Gato).

Achas que **consegues**?

 **Chama** o teu **professor** para **avaliar**.