



Benvindo ao mundo da programación!

Todo programa informático, xa sexa un videoxogo, WhatsApp ou a intelixencia artificial dun coche, baséase nun principio moi sinxelo: **recibe datos, procésaos e devolve un resultado.**

Nas linguaxes de programación profesionais como Python, C ou JavaScript, a forma máis básica de amosar información na pantalla chámase *Print* (imprimir) e a forma de pedir datos ao usuario chámase *Input* (entrada). Hoxe imos aprender a facer isto mesmo utilizando os bloques de Snap!.

Obxectivos desta práctica:

- Comprender que é a Entrada (Input) e Saída (Output) de datos.
- Usar os bloques de aparencia para amosar mensaxes na pantalla.
- Usar os bloques de sensores para pedir información ao usuario polo teclado.
- Utilizar a variable temporal *resposta* para lembrar un dato.

Paso a Paso

1. A saída de datos: O bloque “Dicir”

En linguaxes como Python, se queremos que o ordenador saúda, escribimos: `print("Ola Mundo!")`. En Snap!, utilizamos o bloque morado da categoría **Aparencia**.

- Vai á categoría **Aparencia** (cor morada).
- Arrastra o bloque `dicir [Ola!]` por (2) segundos á zona de código.
- Cambia o texto para que o personaxe diga: *“Ola Mundo! Son un programa.”*.
- Fai clic sobre o bloque para executalo. O teu primeiro Output!

2. A entrada de datos: Preguntar ao usuario

Os programas son aburridos se non interactúan. Imos pedirlle ao usuario que escriba algo. En Python isto faríase con `input("Como te chamas?")`.

- Vai á categoría **Sensores** (cor azul claro).
- Arrastra o bloque `preguntar [Como te chamas?]` e esperar e colócao debaixo do bloque anterior.
- Ao executalo, verás que aparece unha caixa de texto na pantalla. O programa pausouse esperando polo teu Input!

3. A Memoria Temporal: A Resposta

Cando escribes o teu nome e polsas Intro, onde vai esa información? O ordenador gárdaa nun espazo da súa memoria. Snap! ten un bloque especial (unha variable do sistema) para gardar o último que o usuario escribiu.

- Na mesma categoría de **Sensores**, busca o bloque ovalado chamado `respuesta`.
- Se fas clic na casa de verificación ao seu carón, verás o valor gardado na pantalla.

4. Xuntando todo: Operadores de texto

Queremos que o personaxe saúda ao usuario polo seu nome (por exemplo: "Ola, María!"). Para iso, debemos "pegar" ou **concatenar** un texto fixo coa variable `respuesta`.

- Vai á categoría **Operadores** (cor verde).
- Busca o bloque `unir [ola] [mundo]`.
- No primeiro oco escribe "Encantado de coñecerte, " (non esquezas o espazo ao final!).
- No segundo oco, arrastra dentro o bloque azul `respuesta`.
- Mete todo este bloque verde dentro dun novo bloque morado de `dicir`.

O RETO (Exercicio a entregar)

Crea un programa novo (comezando co bloque da bandeira verde) que faga exactamente o seguinte en orde:


1. Saúda ao usuario e explíquelles de que vai o programa (ex: "Ola, vou calcular en que ano nacemente").
2. Pregúntelle o seu nome.
3. Saúdeo usando o seu nome concatenado.
4. Pregúntelle a súa idade actual.
5. Realice unha resta matemática usando os bloques de **Operadores** (ano actual menos a resposta da idade) e dígalle o ano no que naceu utilizando outro bloque `unir`.

Téñelo? Garda o teu proxecto e avisa ao profesor para que o revise!

Sabías que... o que acabas de facer con bloques, un programador profesional escribiríao en Python así:

```
nombre = input("Como te chamas?")
print("Encantado de coñecerte, " + nombre)
```

Este documento publícase baixo licenza

 Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)