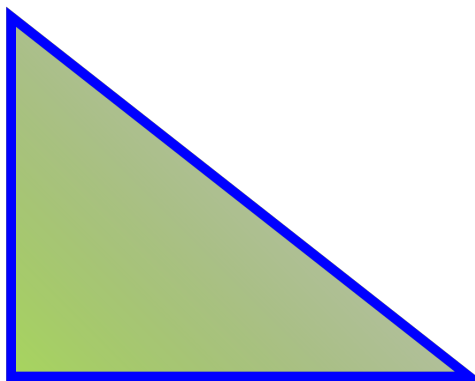


SCRATCH TAILERRA

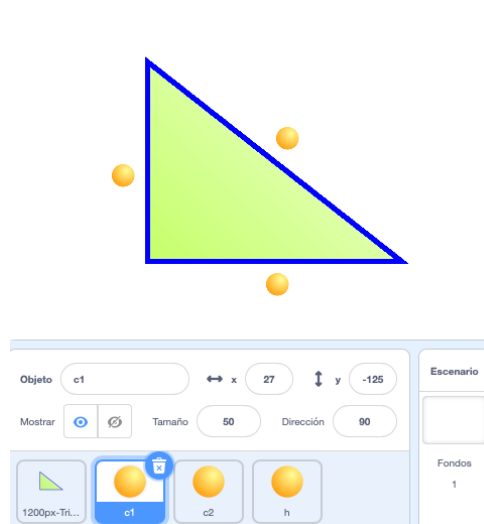
Web orrialdea: <https://scratch.mit.edu>

HIPTENUSA KALKULAGAILUA:

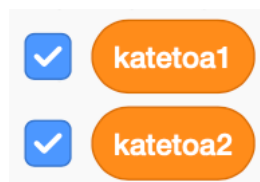
1. Triangelu angeluzuzen baten irudia deskargatu eta objektu gisa gehituko dugu.



2. Triangeluaren aldeetako bakoitzean 3 bola gehituko ditugu. Errazagoa izan dadin, teoremari jarraituz izendatuko ditugu: k1, k2, h.



3. Kateto bakoitzaren balioa gordetzeko aldagai bana sortuko dugu:



4. Erabiltzaileari kateto bakoitzari eman nahi dion balioa zein den galdetuko diogu, eta hauek oraintxe bertan sortutako aldagaietan gordeko ditugu.

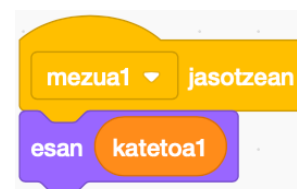
Gogoratu: triangelu objektutik egingo dugu.



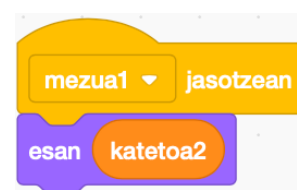
5. Irudia bisualagoa izan dadin triangeluko bolatxo bakoitzak katetoaren balioa erakutsi dezala egingo dugu. Ordea, balioak aldi berean atera daitezten mezuak erabiliko ditugu. Hau da, **bi katetoen balioak sartu direnean** bolatxo bakoitzari mezu bat bidali beharko diogu triangeluan balioa atera dezan.



Triangelu objektuaren kodea.



k1 objektuaren kodea.



k2 objektuaren kodea.

6. Azkenik, hipotenusaren kalkulua egiteko beharrezkoa den kode zatia gehituko dugu, honen balorea pantailan erakutsiz. Horretarako Pitagorasen teorema aplikatuko dugu:

$$h = \sqrt{k_1^2 + k_2^2}$$



Laguntza: "erro karratua" blokea hurrengoa da:

