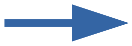
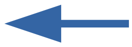
APRENDER A PROGRAMAR MEDIANTE DEBUXOS 2

O obxectivo destas actividades é aprender a crear ALGORITMOS E PROGRAMAS empregando debuxos e o paso contrario dende un programa que teñas deberás facer o debuxo.

Poderas empregar os seguintes símbolos tanto para escribir o programa como para debuxar .


Avanzar un cadro

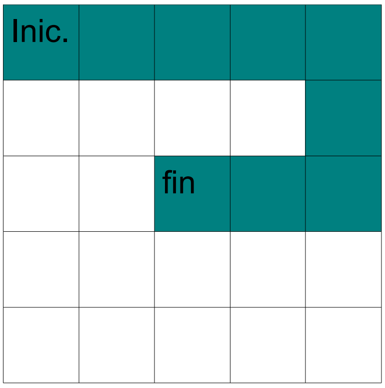

Retroceder un cadro

Baixar un cadro

Subir un cadro

Debuxa o cadrado

Exemplo:

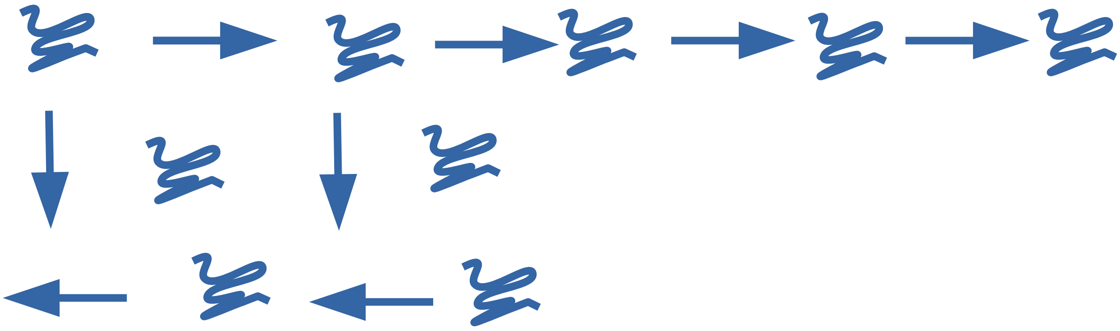


¿Cal sería o algoritmo para debuxar esta imaxe?

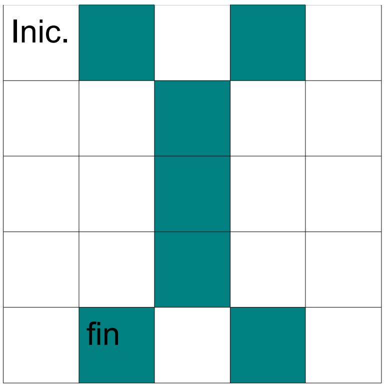
Inicio
Debuxar o cadro, avanzar un cadro,debuxar o cadro, avanzar un cadro,debuxar o cadro, avanzar un cadro,debuxar o cadro, avanzar un cadro,debuxar o cadro.
Baixar un cadro, debuxar o cadro,baixar un cadro, debuxar o cadro.

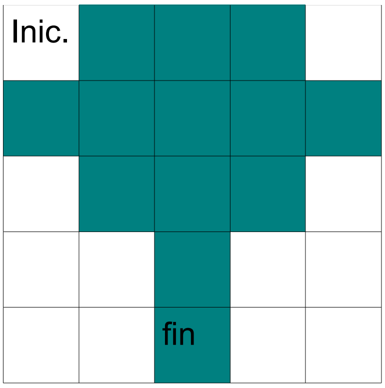
Retroceder un cadro, debuxar o cadro,retroceder un cadro, debuxar o cadro.
Fin

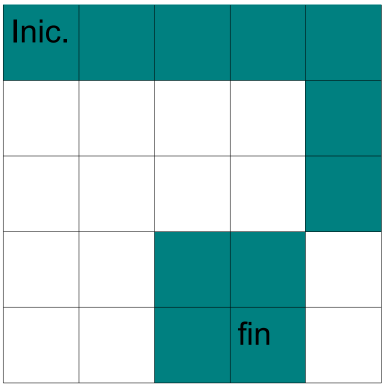
¿Como faríamos a representación con símbolos?

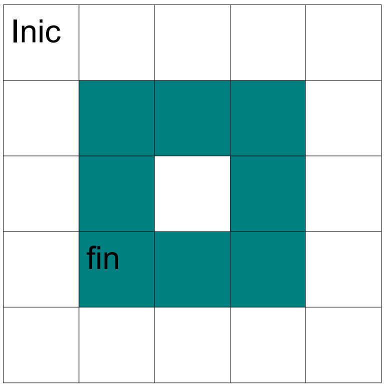


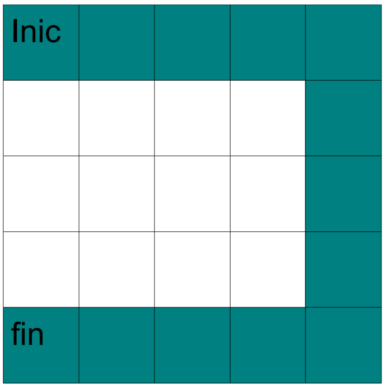
Agora terás que ser ti quen represente o programa para as seguintes imaxes.











AGORA TI ERES O PROGRAMADOR

1. Debes facer tres debuxos nun papel cuadriculado e indicar as instrucións para poder facelo noutro papel.

2. Imos traballar en parellas, o teu compañeir@ non debe ver os debuxos, soamente debes darlle as instrucións e ten que facer os debuxos nun papel cuadriculado, seguindo as túas ordes.

3. Unha vez que finalicedes deberedes comparar os teus debuxos cos do vos@ compañeir@.

    - ¿Son iguais?
    - No caso de non ser así, ¿cal foi o problema?