

APRENDER A PROGRAMAR MEDIANTE DEBUXOS

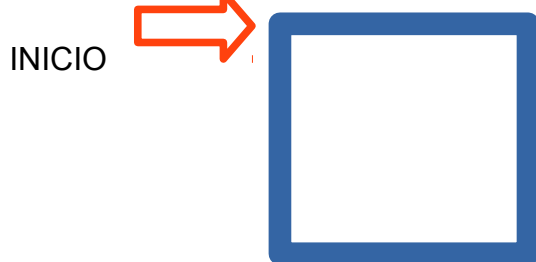
O obxectivo destas actividades é aprender a dar instrucións (algoritmo) para realizar programas.

Neste caso, o que teremos que indicar é :¿cáles serían as instrucións que deberíamos dar para realizar uns debuxos?

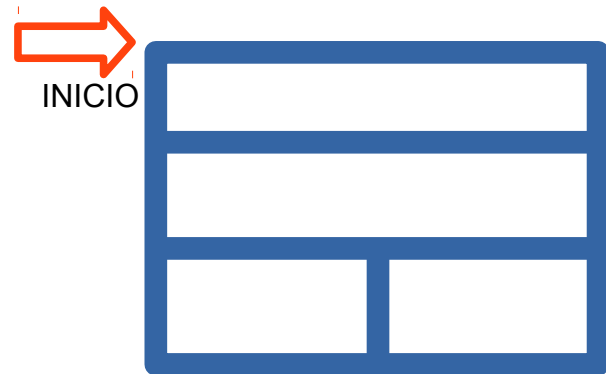
Soamente poderemos empregar as seguintes ordes:

- **MOVER CARA ARRIBA**
- **MOVER CARA ABAIXO**
- **MOVER CARA DEREITA**
- **MOVER CARA ESQUERDA**
- **ALTO**

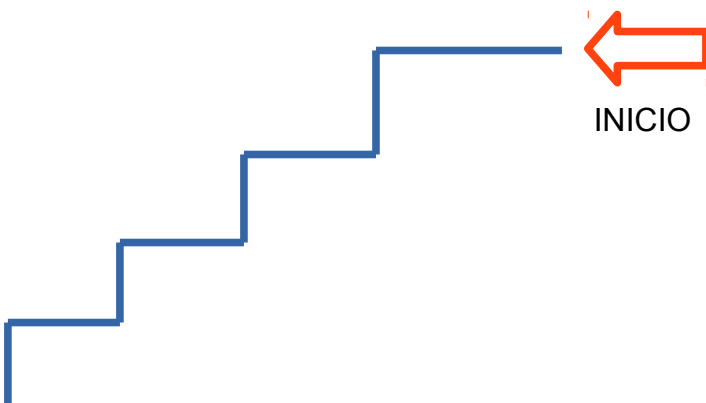
DEBUXO 1



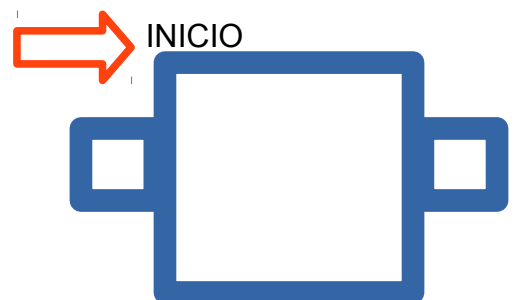
DEBUXO 3



DEBUXO 2



DEBUXO 4



AGORA TI ERES O PROGRAMADOR

1. Debes facer tres debuxos nun papel cuadriculado e indicar as instruccións para poder facelo noutro papel.
2. Imos traballar en parellas, o teu compañeir@ non debe ver os debuxos, soamente debes darlle as instruccións 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, ¿cál foi o problema?