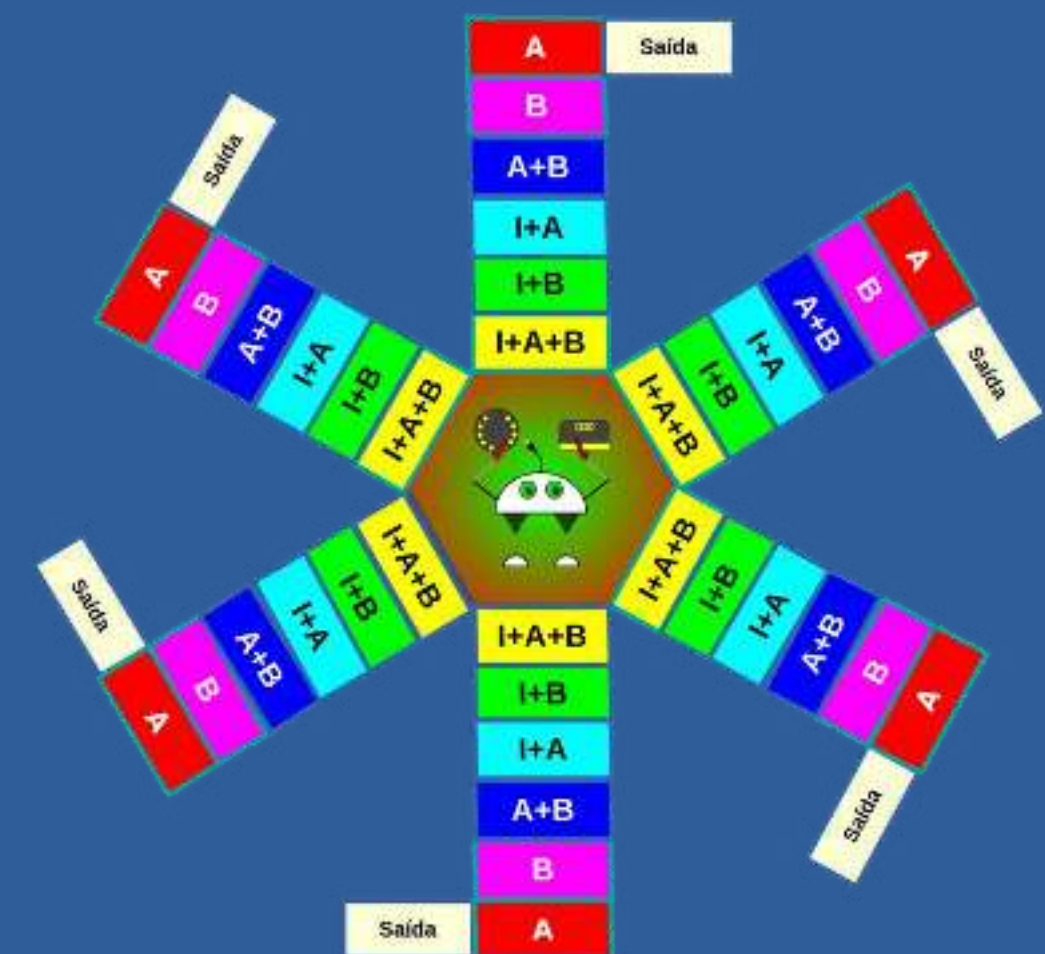


Xogo programado, reto superado

O misterio do Sensa6

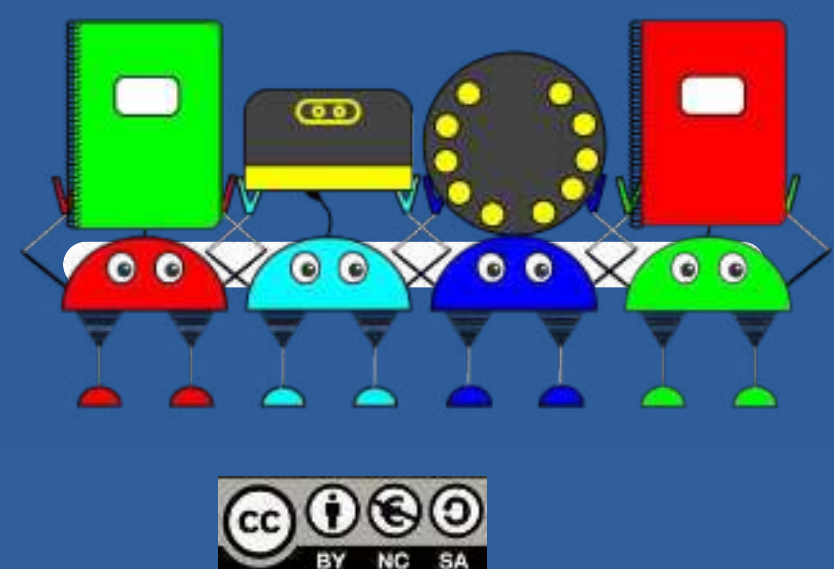


Sensa6

Adiante co reto!

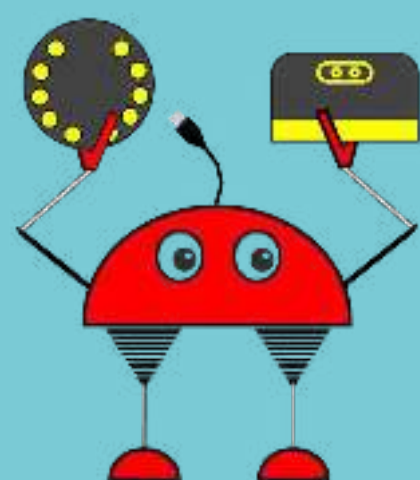


O equipo acompañaranos no
noso reto.



"Infografía: Xogo programado, reto superado", do proxecto cREAgal, elaborada a partir de elementos con licenza compatible. Publícase baixo a Licenza Creative Commons Recoñecemento-Non Comercial-Compartir Igual 4.0.

Para repasar terás que secuenciar



Ada axudarache neste
percorrido polos
coñecementos previos



Estruturas de programación

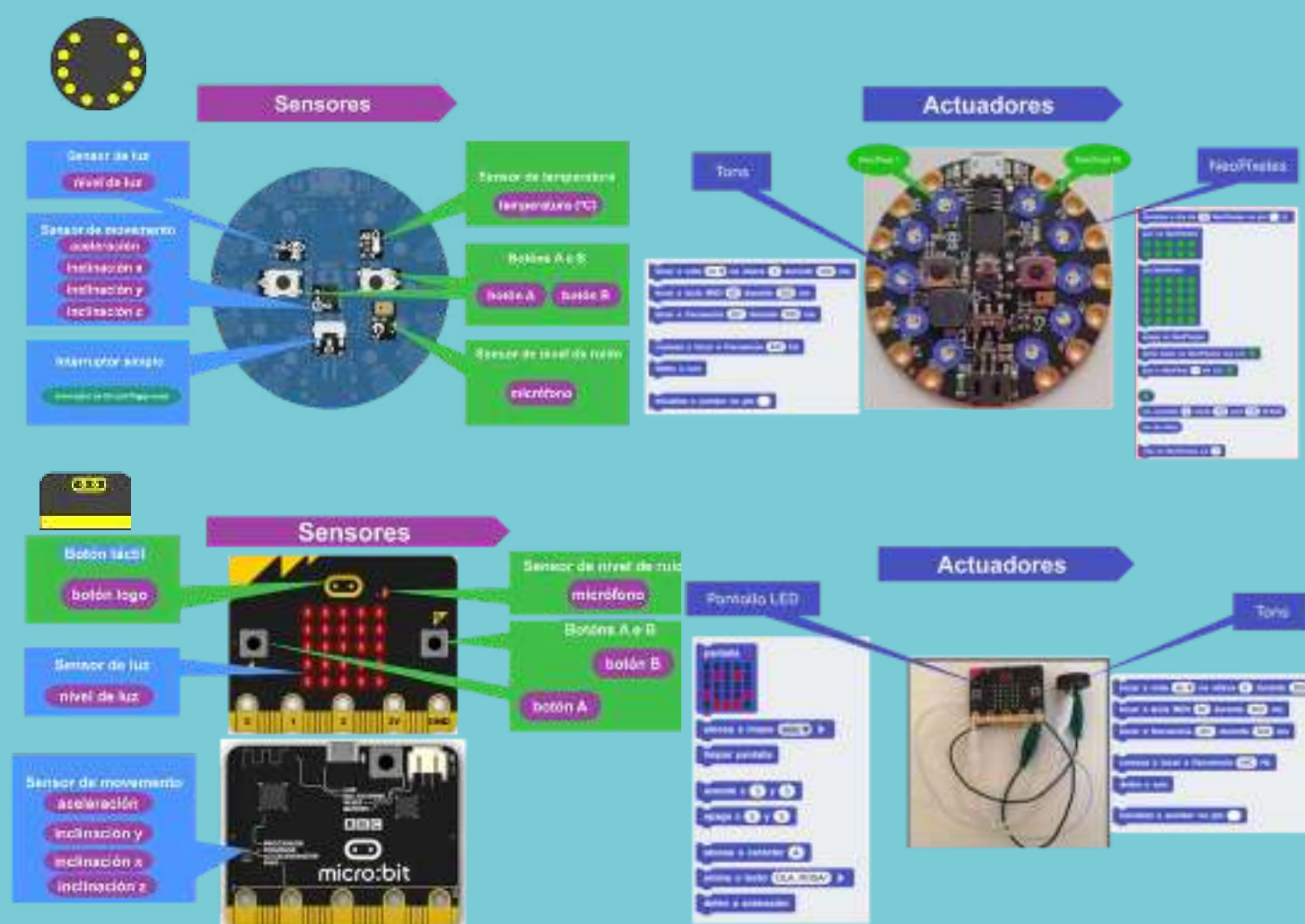
Secuencia

Bucles

Condicións



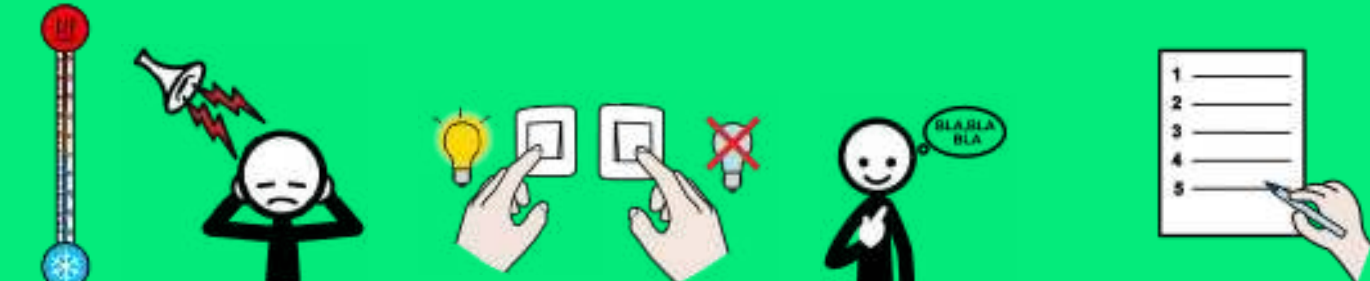
As controladoras



Para mellor programar terás que afondar

Os datos

Numéricos Lóxicos De texto Estructurados



As variables

Numéricas Lóxicas Texto Listas



Programas

Aplicacións

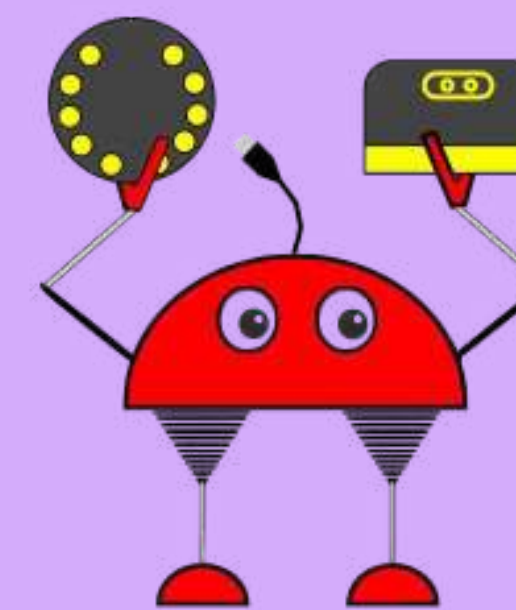


Para o reto superar, cómpre traballar



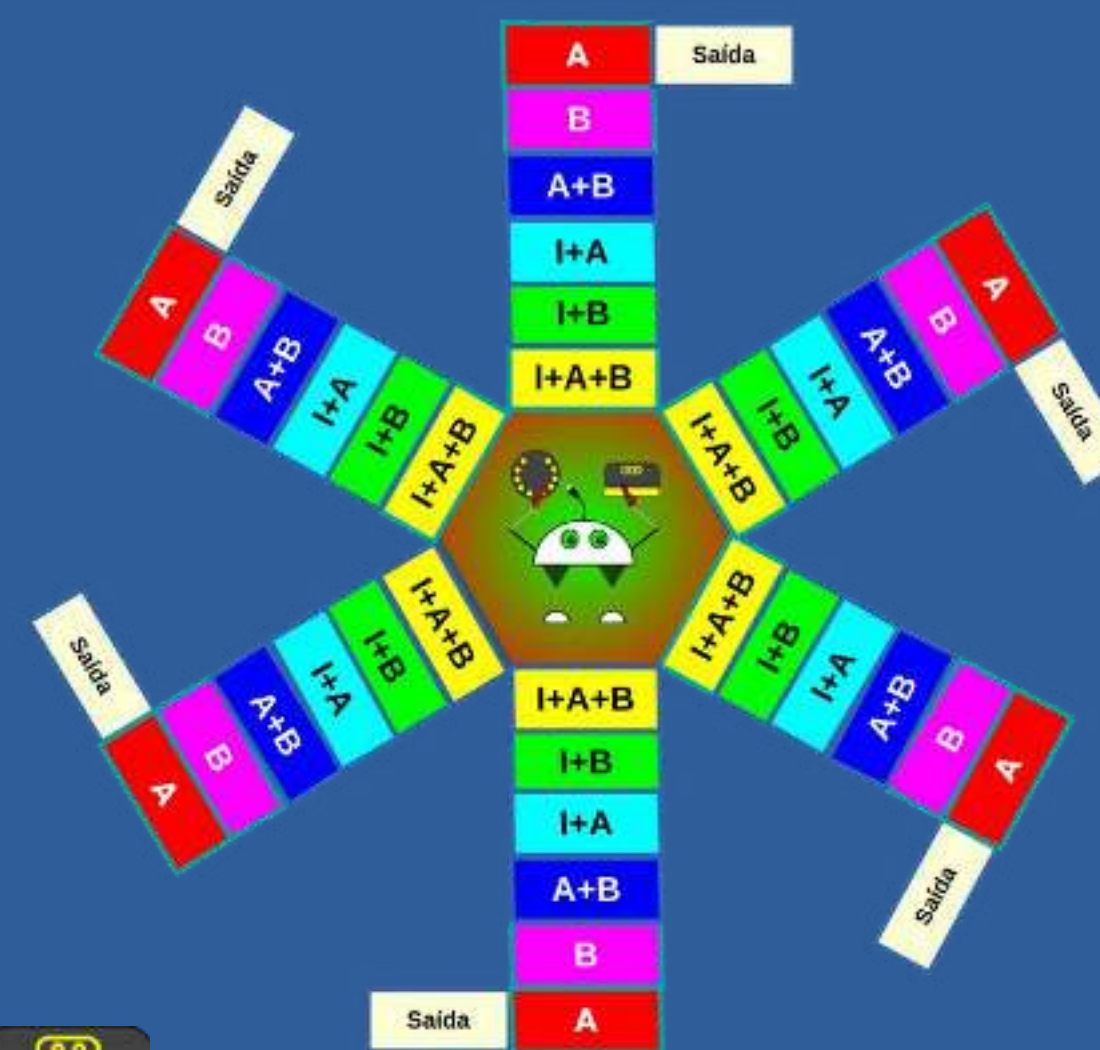
Escoller as probas
Repartir o traballo
Programar as probas
Probar os programas
Crear a aplicación

Entregar a versión final do traballo

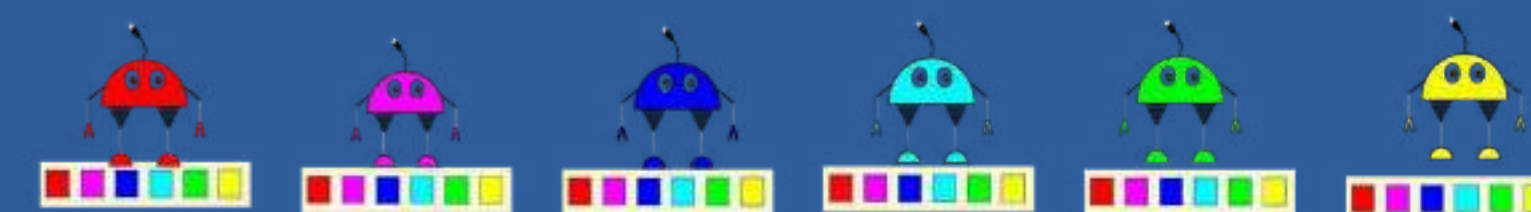


Nome do Equipo:	
Selecciona o dispositivo:	
A	1º Programa
B	2º Programa
A+B	3º Programa
I+A	4º Programa
I+B	5º Programa
I+A+B	6º Programa

Se queres gañar, terás que xogar



Fichas para xogar



Tarxeta de equipo con programas



Nome do Equipo:	
Selecciona o dispositivo:	
A	1º Programa
B	2º Programa
A+B	3º Programa
I+A	4º Programa
I+B	5º Programa
I+A+B	6º Programa

A XOGAR!

Sensa6