

PROGRAMAS SECUENCIALES

ANALIZAMOS PROGRAMAS

¡AHORA VAS A ANALIZAR PROGRAMAS
SIN EJECUTARLOS EN LA COMPUTADORA!



1. Analiza y selecciona el programa correcto para que Duba consiga comer el churrasco sin topar con ningún obstáculo.



A



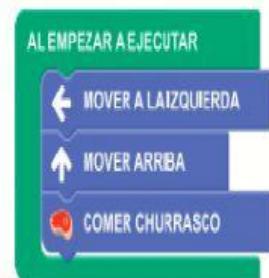
B



C



D



2. Relaciona con una línea los programas y los escenarios para que Duba coma su plato favorito.

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ➡ COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER A LA DERECHA
- ↑ MOVER ARRIBA
- MOVER A LA DERECHA
- ➡ COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ↓ MOVER ABAJO
- ↓ MOVER ABAJO
- ➡ COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER A LA DERECHA
- ↑ MOVER ARRIBA
- ➡ COMER CHURRASCO



3. La llamita Coty tiene que pintar 2 dibujos , selecciona la opción correcta para cumplir con el objetivo.

DIBUJO 1:



A

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER IZQUIERDA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO

B

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO

C

AL EMPEZAR A EJECUTAR

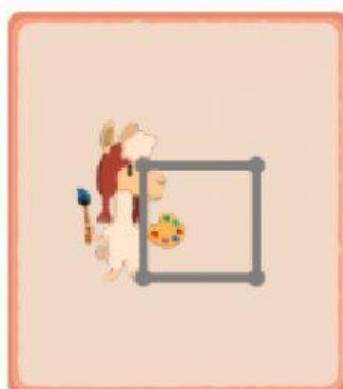
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- MOVER DERECHA DIBUJANDO

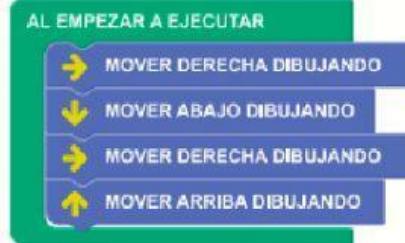
D

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO

DIBUJO 2:



A**B****C****D**