

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

AL EMPEZAR A EJECUTAR

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

B

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER A LA DERECHA
- ↓ MOVER ABAJO
- 🍖 COMER CHURRASCO

C

AL EMPEZAR A EJECUTAR

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

D

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ↑ MOVER ARRIBA
- 🍖 COMER CHURRASCO

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

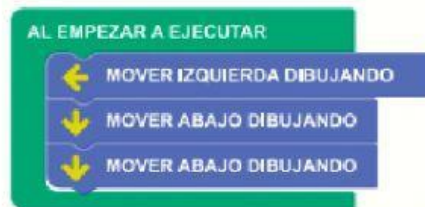


3. La llamita Coty tiene que pintar 2 dibujos , selecciona la opción correcta para cumplir con el objetivo.

DIBUJO 1:



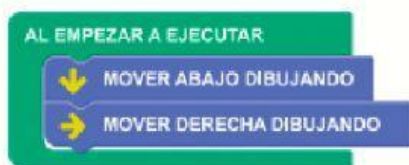
A



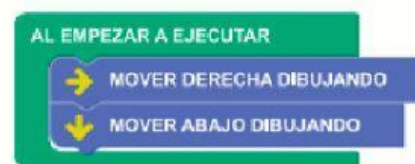
B



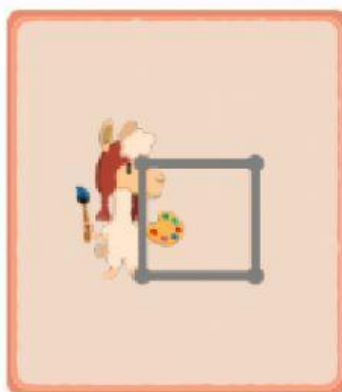
C



D



DIBUJO 2:



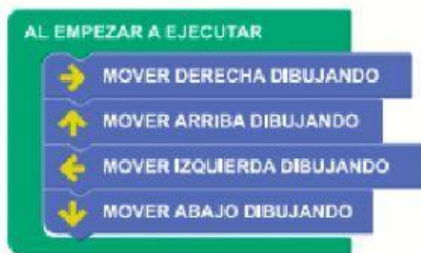
A



B



C



D

