# Taller #1

Integrantes: _____

Fecha: _____

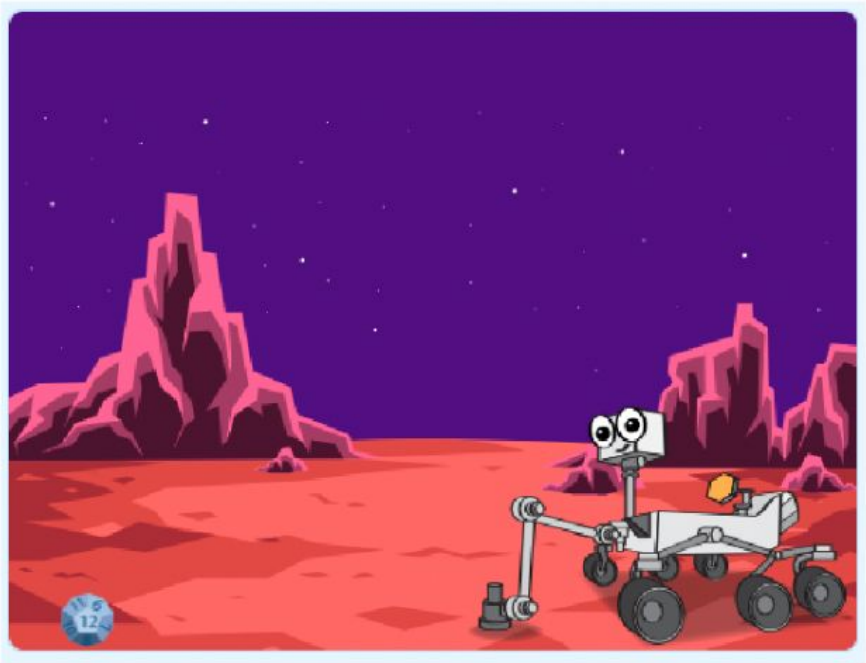
Grado: ____

I- Rellena cada recuadro con la respuesta correcta, para ello observa la imagen y responde.

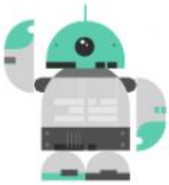
| Bloque de Programación | Utilidad |
|---|---|
| cuando clic en | |
| ve a x: 1 , y: 1 | |
| cambia al disfraz Jor | |
| di ¡Hola! durante 2 | |
| espera 1 segundos | |
| para siempre | |
| apunta en dirección 90 | |

LIVEWORKSHEETS

II- En la misión a marte el robot Curiosity se le encargó recolectar muestras de rocas del suelo, pero se quedó sin la programación base y no puede desplazarse, escribe el algoritmo para solucionar el problema, ¿Qué bloques de programación emplearías para resolver la solución?



| |
|---|
| **Inicio** |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| **Fin** |

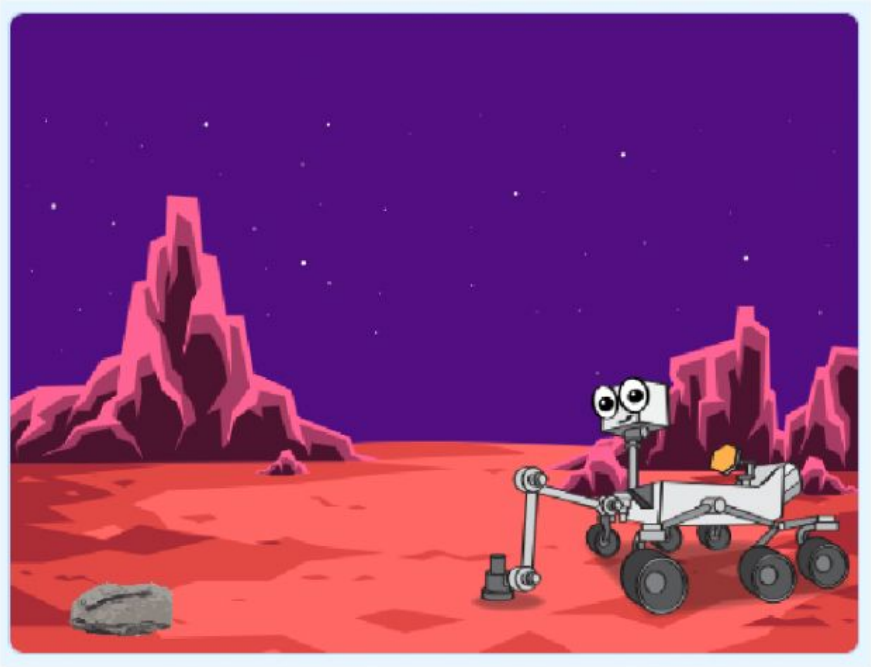


LIVEWORKSHEETS

# Practica y Aprende

III- Utilizando el ejemplo anterior, junto con el algoritmo creado, programa al robot de marte para que simule el desplazamiento y recoja la muestra de la roca.

*Recuerde que debe utilizar bloques de desplazamiento, sonidos, bucles, apariencias.*



**Una vez que termines, recuerda llamar a tu profesor para que verifique lo programado y pueda evaluar la actividad.**

LIVEWORKSHEETS