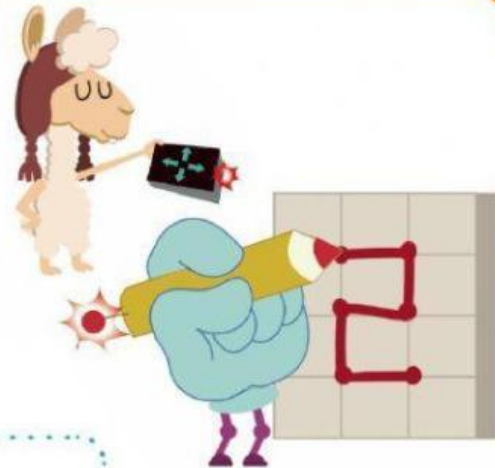










# ¡A JUGAR CON NÚMEROS!

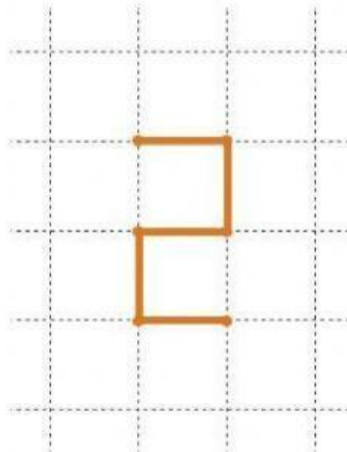
¡TE PRESENTAMOS A LA MANO ROBOT, UNA MÁQUINA DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA PARA DIBUJAR NÚMEROS!



PARA COMENZAR A DIBUJAR, LA MANO ROBOT SE UBICA EN CUALQUIER PUNTO DE UNA CUADRÍCULA, Y LUEGO PUEDE EJECUTAR LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES.

- 
MOVERSE UN CUADRADO HACIA ARRIBA TRAZANDO UNA LÍNEA.

- 
MOVERSE UN CUADRADO HACIA ABAJO TRAZANDO UNA LÍNEA.

- 
MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA DERECHA TRAZANDO UNA LÍNEA.

- 
MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA IZQUIERDA TRAZANDO UNA LÍNEA.


1. USANDO EL LENGUAJE DE FLECHAS, ESCRIBÍ UN PROGRAMA PARA QUE LA MANO ROBOT DIBUJE EL NÚMERO 2. DEBERÍA QUEDAR ASÍ:



<Program.AR/>

2. ¿QUÉ NÚMERO ESCONDEN ESTAS INSTRUCCIONES?

.Selecciona la opción correcta

