



PROGRAMACIÓN- ACTIVIDAD DESCONECTADA
Grado Decimo – Física -Docente Edwin M. Pérez M.

Jugaremos a ser un procesador. Para ello deberemos escribir un programa (serie de instrucciones) utilizando los símbolos que se muestran en la tabla para ir desde la casilla de "Inicio" hasta el lugar indicado con la moneda, recogerla y volver al lugar de inicio sin pasar por encima de las serpientes ni repetir camino, soltando la moneda al final. **NOTA: recuerde hacer el camino más corto.**

Símbolo	1	2	3	4	5	6
Instrucción	Levantar moneda	Soltar moneda	Paso arriba	Paso abajo	Paso derecha	Paso Izquierda

					INICIO

Programa
